

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI C PADA
MATERI UNSUR INTRINSIK CERPEN DI SD NEGERI BONTOKAMASE**

Riska Amalia¹, Windy Irianti Putri²

^{1,2}PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

¹richanran0302@gmail.com, ²windy.iriанти04@gmail.com

ABSTRACT

Pre-test results of class VI C students at SD Negeri Bontokamase regarding the intrinsic elements of short stories indicated that many students still had results below the KKM. This study aims to improve student's learning outcomes on the material of intrinsic elements of short stories by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The object of this research is class VI C students of SD Negeri Bontokamase, totaling 35 students. The learning test results obtained increased with a classical completeness of 74.28%. Based on the result, it can be concluded that implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase students' learning outcomes on the material of the intrinsic elements of short stories.

Keywords: Team Games Tournament, post-test, intrinsic elements of short stories

ABSTRAK

Berdasarkan hasil *pre-test* terkait materi unsur intrinsik cerpen yang telah dilakukan pada siswa kelas VI C di SD Negeri Bontokamase, hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh hasil di bawah KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI C SD Negeri Bontokamase yang berjumlah 35 orang siswa. Hasil tes belajar yang diperoleh mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal 74,28%. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi unsur intrinsik cerpen.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, hasil belajar, unsur intrinsik cerpen

A. Pendahuluan

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah bagaimana mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif

didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar siswa sebagaimana diharapkan oleh guru (Setyosari, 2017). Pembelajaran yang efektif diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

terutama dalam memahami materi sastra yang kompleks seperti unsur intrinsik yang terkandung dalam cerpen.

Cerita pendek merupakan salah satu bentuk prosa fiksi yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Menurut Thahar (2008), cerita pendek adalah cerita yang ditulis dengan cakupan peristiwa yang lebih luas. Selain itu, ia juga menyatakan bahwa dalam cerpen, sebuah peristiwa tunggal didukung oleh serangkaian peristiwa yang lebih kecil dan disusun secara kronologis. Pendapat lain mengatakan bahwa cerita pendek adalah karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia di suatu tempat dan waktu tertentu (Heri, 2019).

Dalam cerita pendek, setiap unsur berfungsi sebagai komponen yang saling mendukung dan membangun sebuah cerita. Unsur intrinsik dan ekstrinsik merupakan dua komponen pembangun cerpen. Unsur intrinsik cerpen, menurut Sofiudin (2019), adalah tema, alur, tokoh/penokohan, latar, dan amanat. Menurut Nurgiyantoro (1995), kepengarangan dan nilai-nilai moral merupakan contoh unsur ekstrinsik cerpen. Penelitian ini hanya

memberikan penjelasan tentang unsur intrinsik karena unsur ini merupakan unsur utama dari cerita. Ini tidak berarti mengabaikan unsur lain, tetapi hanya untuk memberikan fokus penelitian.

Memahami sebuah karya sastra secara keseluruhan sangat dipengaruhi oleh elemen intrinsiknya, yang mencakup alur, tema, tokoh atau penokohan, latar, dan amanat. Namun, masih banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi dan menganalisis komponen ini, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil *pre-test* terkait materi unsur intrinsik cerpen yang telah dilakukan pada siswa kelas VI C SD Negeri Bontokamase yang berjumlah 35 orang siswa, hasilnya menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh hasil di bawah KKM (70). Sebanyak 28, 57% (10 siswa) memperoleh nilai KKM, dan sisanya yakni 71, 42% (25 siswa) nilainya di bawah KKM. Hasil di atas menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis unsur intrinsik pada cerpen.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa pengajar kelas

VI C masih menggunakan sistem pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru atau sistem pembelajaran klasikal. Proses pembelajaran tampak didominasi oleh guru dengan metode ceramah. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan. Pembelajaran seperti ini akan membuat proses belajar menjadi sangat membosankan dan monoton. Sistem pembelajaran yang hanya menggunakan pendekatan ceramah tanpa adanya perubahan yang dapat menarik perhatian siswa, maka siswa akan menjadi pembelajar yang pasif dan malas. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa tidak tercapai secara maksimal.

Hasil di atas menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis unsur intrinsik pada cerpen. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, antara lain (1) pemahaman siswa yang rendah tentang unsur-unsur instrinsik cerpen; (2) kemampuan siswa yang rendah dalam menganalisis unsur-unsur instrinsik cerpen; dan (3) kurang menariknya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru terkait keaktifan siswa

sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah.

Salah satu tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran klasikal adalah penggunaan sistem pembelajaran yang membosankan. Hal ini juga sering kali disebabkan oleh kualitas atau standar pengajar yang tidak beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga membuat model pembelajaran menjadi monoton atau statis (Korayanti, 2013:2). Selain itu, ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode klasikal, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat mata pelajaran tampak tidak fleksibel dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, merupakan tugas pendidik yang berkualitas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan nyaman bagi siswa. Ini harus dilakukan guna mendorong dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan antusias yang tentunya akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Trianto, 2007: 54). Pendekatan yang lebih interaktif diperlukan karena metode pembelajaran klasikal seringkali tidak mampu memotivasi siswa untuk

berpartisipasi secara aktif. Salah satu model alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik. Isjoni (2010:83) menyatakan model pembelajaran kooperatif TGT menempatkan 5-6 siswa dalam kelompok belajar yang masing-masing dengan kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan permainan akademik adalah pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Menurut Isjoni (2010:83), model pembelajaran kooperatif tipe TGT membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan, jenis kelamin, ras, dan suku yang berbeda-beda. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan tim sebagai bagian dari pembelajaran TGT untuk mendapatkan skor individu. Guru dapat mendesain permainan dalam model ini dengan semenarik mungkin. Misalnya, guru dapat memberikan

kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (Pitdianti, 2019).

Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja guru karena mengharuskan mereka mempersiapkan materi sebaik mungkin untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknik ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran secara keseluruhan menyenangkan dan bermakna (Ummah, 2019). Meningat siswa pada usia ini senang bermain dalam kelompok dan mencoba memecahkan masalah, pendekatan pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyajikan unsur intrinsik dari cerita pendek yang disajikan dengan cara yang menarik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimulai dengan guru memberikan materi, belajar kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan (Slavin, 2005). Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau turnamen.

Menurut Slavin (2005), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimulai dengan

guru memberikan materi, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Model pembelajaran TGT memiliki keunikan tersendiri karena diakhiri dengan permainan dan turnamen, yang menambah daya tariknya. Dengan aktivitas-aktivitas menarik tersebut, model pembelajaran ini dapat memotivasi para siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Secara tidak langsung, model ini juga mampu memberi rasa tanggung jawab kepada siswa untuk belajar secara individual dan berkelompok (Resti dan Aprian, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI C SD Negeri Bontokamase terkait materi unsur intrinsik cerpen dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI C pada Materi Unsur Intrinsik Cerpen di SD Negeri Bontokamase*".

Terdapat 5 komponen model pembelajaran menurut Slavin (2005), terdiri dari presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*),

pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

a. Presentasi kelas

Guru menyajikan materi pembelajaran di awal kelas. Metode yang paling umum digunakan adalah pengajaran langsung, ceramah, dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Dengan memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru selama presentasi kelas, maka akan menjadi modal siswa dalam kegiatan kerja kelompok nantinya. (Slavin, 2005: 166).

b. Belajar dalam kelompok

Siswa dibagi secara heterogen yang terdiri dari 5-6 orang. Tujuan utama kelompok adalah untuk lebih mendalami materi dengan sesama anggota kelompok dalam rangka mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja secara efektif dan efisien selama permainan berlangsung. Pada tahap ini, siswa berdiskusi dan bertukar pikiran untuk lebih memahami materi pembelajaran. (Slavin, 2005: 167).

c. Permainan (*game*)

Pengetahuan siswa dari proyek kelompok dan presentasi

di kelas diuji dengan pertanyaan-pertanyaan dalam *game*. Setiap siswa menerima kartu bernomor, dan mereka harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk pembagian dalam turnamen. (Slavin, 2005:167).

d. Turnamen

Turnamen biasanya berlangsung setelah guru memberikan dan menyelesaikan presentasi kelas serta tim telah menyelesaikan tugas-tugas dalam LKPD dan mengikuti *games*. Guru membagi siswa dalam meja turnamen. Siswa yang mahir dalam setiap kelompok berada pada meja 1, siswa berkembang pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik (Slavin, 2005:167).

Turnamen biasanya dilakukan setelah siswa menyelesaikan

tugas LKPD secara berkelompok dan bermain *game*. Siswa ditempatkan ke beberapa meja turnamen. Meja 1 di setiap kelompok terdiri dari siswa yang sudah mahir, meja 2 mewakili siswa yang masih berkembang, dan seterusnya agar seimbang. Setiap siswa diharapkan memberikan kontribusi sebanyak mungkin terhadap skor kelompok mereka (Slavin, 2005:167).

e. Penghargaan

Setelah turnamen dilaksanakan, guru kemudian menghitung rerata skor kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai tinggi atau jika mencapai nilai rata-rata tertentu. Penghargaan dapat berupa pemberian hadiah atau sertifikat. (Slavin, 2005:167).

B. Metode Penelitian

Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Dalam bahasa Inggris, "*Classroom Action Research*" atau "penelitian tindakan kelas" mengacu pada penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk memastikan hasil dari tindakan yang dilakukan dengan

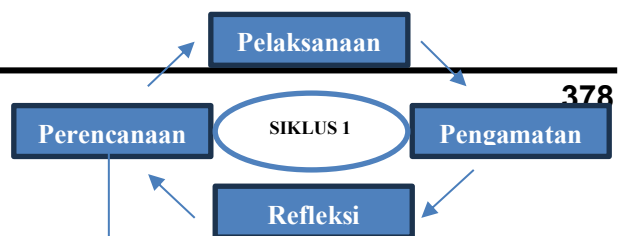
subjek penelitian di dalam kelas (Mu'alimin, 2016). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2008). Penelitian tindakan dilakukan dengan memberikan strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas (Suhirman, 2021). Penelitian ini dilakukan atau diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan di kelas bertujuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh para pendidik di kelas. PTK akan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik, termasuk kinerja siswa yang lebih baik, kualitas proses pembelajaran yang lebih baik, dan penerapan model atau media pembelajaran yang lebih baik (Legiman, 2015). Penelitian ini mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru di lapangan, yang membuatnya identik dengan guru. Dengan menerapkan PTK, guru berperan ganda sebagai pengajar dan peneliti. Selama peran ganda tersebut, guru menilai tingkat keberhasilan dari tindakan yang

dilakukan kemudian menyusun tindakan lanjutan untuk memperbaiki situasi atau menyempurnakan kegiatan sebelumnya agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI C SD Negeri Bontokamase tahun ajaran 2024–2025. Kelas VI C memiliki 35 siswa, 21 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Siswa kelas VI C menjadi subjek penelitian didasarkan pada hasil *pre-test* materi unsur intrinsik cerpen yang sebagian besar masih belum tuntas atau di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Lokasi penelitian bertempat di SD Negeri Bontokamase yang berada di Kabupaten Gowa. Sekolah ini dipilih karena menjadi lokasi pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti.

Penelitian tindakan di kelas menggunakan berbagai model. Penelitian ini menggunakan model Kemis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam siklus atau putaran. Empat tahapan dalam setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2008). Berikut ini adalah tahapan-tahapan alurnya:



Gambar 1. Desain PTK Model
Kemmis dan Mc Taggart dalam
Arikunto (2008)

Berikut langkah-langkah yang dilakukan di setiap siklus dalam penelitian ini:

1. Perencanaan

- a. Membuat silabus pembelajaran materi unsur intrinsik cerpen
- b. Menyusun RPP dengan model pembelajaran TGT
- c. Menyiapkan materi ajar
- d. Menyiapkan media pembelajaran berupa alat bantu seperti LKPD, kartu bernomor berisi soal, dan alat evaluasi (post-test)
- e. Menyusun pedoman observasi untuk aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT

2. Pelaksanaan (Tindakan)

Pedoman perencanaan yang sudah dibuat menjadi dasar untuk

pelaksanaan tindakan. Guru sekaligus peneliti mengajar siswa merujuk pada RPP yang sudah disusun sebelumnya. Siklus berulang digunakan dalam desain pelaksanaan tindakan ini. Dalam kegiatan pelaksanaan ini pula, guru wali kelas VI C dan rekan sejawat melakukan observasi keterlaksanaan tindakan selama proses pembelajaran di kelas.

3. Pengamatan (Observasi)

Pada kegiatan observasi, wali kelas VI C dan rekan sejawat melakukan pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model TGT di kelas dari awal hingga akhir menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil pengamatan dapat digunakan untuk merefleksi rangkaian kegiatan dan hasil pembelajaran serta merencanakan tindakan lanjut untuk siklus berikutnya.

4. Refleksi

Setelah melakukan tindakan dan observasi, guru (peneliti) menganalisis hasil pengamatan dan nilai *post-test* siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan dan keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Jika

sudah memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian dihentikan. Sebaliknya, jika belum memenuhi kriteria keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus kedua. Segala kekurangan yang diamati dari siklus pertama dijadikan sebagai dasar perbaikan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dari penelitian ini. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *post-test* siswa terkait unsur intrinsik cerpen. Adapun data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) aktivitas guru dan siswa selama penerapan model pembelajaran TGT. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa serta lembar *post-test*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dari hasil aktivitas guru dan siswa serta nilai *post-test* siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

Analisis data untuk mengetahui presentasi siswa yang tuntas

(memperoleh nilai KKM) digunakan rumus berikut:

Berikut adalah target keberhasilan dalam penelitian ini:

- 1) Jika diperoleh hasil aktivitas guru mencapai nilai $\geq 70\%$ dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- 2) Jika diperoleh hasil aktivitas siswa mencapai nilai $\geq 70\%$ dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- 3) Apabila 70% dari jumlah siswa memperoleh nilai *post-test* $\geq$ KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 (Resti dan Aprian, 2019).

• Guru menilai jawaban setiap kelompok	2	3
5. Penghargaan		
• Guru mengumumkan hasil penilaian turnamen	3	3
• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi	3	3
C. Penutup		
1. Menyimpulkan materi pembelajaran	2	3
2. Melakukan evaluasi hasil belajar	3	3
3. Menutup pembelajaran	3	3
Jumlah	39	58
Presentasi (%)	51,31%	76,31%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Hasil penelitian dipaparkan ke dalam 2 siklus pelaksanaan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan pembelajaran model TGT pada siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan dalam tabel dan diagram berikut:

Tabel 1. Data Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Siklus 1	Siklus 2
A. Pendahuluan		
1. Mengkondisikan kelas	1	3
2. Melakukan apersepsi	2	3
3. Memberikan motivasi	2	3
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3
5. Menjelaskan gambaran besar KBM	2	3
B. Kegiatan Inti		
1. Presentasi Kelas		
• Guru menjelaskan materi dengan baik dan menyeluruh	1	3
• Guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang diajarkan	2	3
2. Belajar Kelompok		
• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	2	3
• Guru membagikan LKPD	2	3
• Guru membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok	3	4
3. Permainan		
• Guru menjelaskan tentang aturan permainan	1	3
• Guru membimbing siswa melakukan permainan	1	3
4. Turnamen		
• Guru mengadakan turnamen antar kelompok	2	3

Berikut diagram presentasi aktivitas guru pada siklus 1 dan 2:

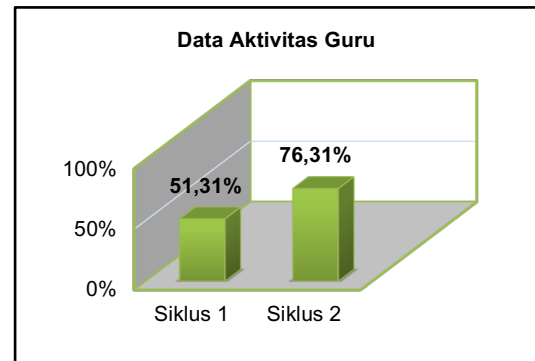


Diagram 1. Peningkatan Aktivitas Guru

Pada siklus 1, tingkat aktivitas guru mencapai angka 51,31%. Hasil ini masih di bawah standar target keberhasilan penelitian yakni 70%. Masih banyak catatan guru pada siklus 1, diantaranya, guru belum mampu menguasai kelas dengan baik karena belum terlalu memahami karakteristik siswa secara keseluruhan, banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan karena penjelasan guru seringkali rumit dan kompleks. Selain itu, ditemukan bahwa siswa kebingungan saat permainan karena guru tidak menyampaikan aturan permainan dengan jelas. Dari catatan-catatan tersebut, menjadi bekal guru (peneliti) dalam menganalisis kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus 1 untuk kemudian diperbaiki pada siklus 2.

Pada siklus 2, guru memberikan penjelasan sesederhana dan semenarik mungkin untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Guru juga memberikan penjelasan terkait pelaksanaan permainan (*game*) secara lebih detail dan terarah agar mudah dipahami oleh siswa. Guru juga berusaha untuk lebih mengkondisikan kelas dengan

Data hasil observasi guru pada siklus 2 menunjukkan bahwa aktivitas guru telah meningkat dari siklus sebelumnya dan telah mencapai target pencapaian 70%, dengan tingkat keberhasilan 76,31%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan pada siklus 2 sudah jauh lebih baik dari siklus 1 dibuktikan dengan adanya presentasi peningkatan dari hasil pengamatan.

Tabel dan diagram berikut menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada penerapan model pembelajaran TGT siklus 1 dan 2:

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa	Siklus 1	Siklus 2
Merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru	2	3
Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	1	2
Memahami materi yang disajikan	2	3
Mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami	2	3
Mampu bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok	2	3
Mengisi LKPD yang dibagikan secara berkelompok	2	3
Melakukan permainan (<i>game</i>) dengan teman kelompok	1	3
Mengikuti turnamen secara aktif	2	3
Menjawab pertanyaan yang diberikan	2	3
Memberikan kesimpulan akhir dari materi yang sudah dipelajari	2	3
Jumlah	18	29
Presentasi (%)	45%	72,5%

Diagram berikut menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah meningkat dari siklus 1 dan 2:

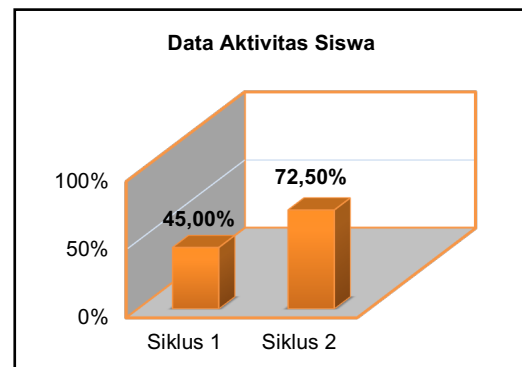


Diagram 2. Peningkatan Aktivitas Siswa

Pada siklus I, tingkat aktivitas siswa diperoleh hasil pengamatan 45%. Tujuan penelitian yang mensyaratkan persentasi pelaksanaan sebanyak 70% belum tercapai dengan hasil ini. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran siswa kurang fokus

mendengarkan penjelasan dari guru dan asik mengobrol dengan teman lainnya. Selama permainan (*game*) berlangsung, siswa juga tampak bingung dan belum memahami aturan permainan. Analisa di atas sangat berhubungan dengan hasil observasi aktivitas guru di siklus 1 yang memperlihatkan kekurangan terkait pengelolaan kelas, pemaparan materi, dan pelaksanaan permainan yang belum optimal dilakukan yang berdampak pada aktivitas siswa yang kurang maksimal selama proses pembelajaran. Oleh karena hasil pengamatan aktivitas siswa belum mencapai target penelitian, maka pengamatan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yakni siklus 2.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 2 mencapai angka 72,5% yang artinya mencapai standar keberhasilan pelaksanaan yang sudah ditentukan sebesar 70%. Ini dibuktikan dengan siswa yang memahami proses pembelajaran TGT dengan lebih baik, suasana kelas yang lebih kondusif, kolaborasi kelompok yang lebih aktif, serta pemahaman dan antusiasme siswa selama mengikuti permainan dan turnamen lebih optimal.

Diagram di bawah ini menunjukkan hasil belajar siswa selama penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT:

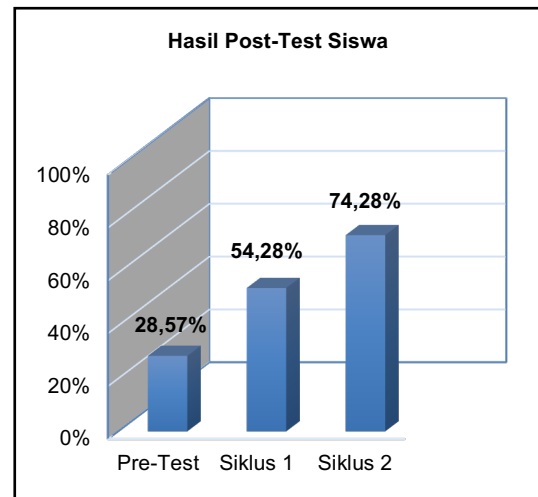


Diagram 3. Data Hasil Belajar Siswa

Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar siswa yang memperoleh nilai standar ketuntasan 70 sebesar 54,28%. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 25,71% dari hasil *pre-test* 28,57%. Namun demikian, standar keberhasilan penelitian sebesar 70% belum tercapai dengan peningkatan ini. Dari hasil pengamatan ditemukan siswa yang asik berbicara satu sama lain, yang membuat mereka kurang konsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, penyampaian materi oleh guru cenderung kompleks dan terlalu cepat, yang menghambat

kemampuan siswa untuk memahami materi sepenuhnya. Di sisi lain, guru juga kurang detail dalam menjelaskan aturan permainan sehingga siswa menjadi bingung. Terlihat juga bahwa siswa belum terbiasa dengan penerapan pembelajaran TGT sehingga keterlibatannya masih kurang.

Hasil yang diperoleh pada nilai *post-test* siswa di siklus mencapai ketuntasan klasikal 74,28% dengan rata-rata nilai siswa mencapai angka 78,28. Dengan hasil tersebut, maka target peneliti telah tercapai yaitu 70% dari hasil belajar siswa berkaitan dengan unsur intrinsik cerpen. Oleh sebab itu, pembelajaran dinyatakan tuntas sehingga penelitian dihentikan sampai siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI C terkait dengan materi unsur intrinsik cerita pendek.. Hal ini sejalan dengan Ummah (2019), bahwa menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi

menyenangkan dan bermakna secara keseluruhan.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI C SD Negeri Bontokamase pada materi unsur intrinsik cerpen, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Terdapat peningkatan persentase aktivitas guru dari siklus 1 (51,31%) ke siklus 2 (76,31%) dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Terdapat peningkatan persentasi aktivitas siswa dari siklus 1 (45%) ke siklus 2 (72,5%) dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerpen. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase hasil

belajar siswa dari nilai *pre-test* 28, 57% menjadi 54,28% (siklus 1) dan 74,28% (siklus 2).

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian tindakan kelas ini:

- 1) Penulis mengharapkan agar guru dapat terus mengembangkan dan menetapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif, seperti TGT, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi, karena penggunaan metode yang berbeda dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.
- 2) Penting bagi guru untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektifitas model pembelajaran yang diterapkan. Umpan balik dari siswa dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan metode pengajaran di masa mendatang, sehingga hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gayatri, Yuni. 2009. "Cooperative Learning Tipe Team Gametournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi." *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya* 8: 59–67.
- Heri, E. (2019). *Menggagas Sebuah Cerpen*. Semarang: Alprin.
- Hidayat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan Aplikasinya"*. Medan: Penerbit LPPPI
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Legiman. 2015. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK)." *LPMP Yogyakarta* 1(1): 1–15.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan. 2019. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2(2): 98.
- Mu'alimin. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik*. Gading Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pitdianti, N. 2019. "Pengaruh Model

Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala Tahun Pelajaran 2019.” <http://repository.umsu.ac.id/>

untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.” *Sustainability (Switzerland)* 11(1): 1–14.

Resti, Fauziah, dan Subhanant Aprian. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.” *Jurnal Tunas Bangsa*: 43–65.

Setiarini, Yuni. 2015. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Pada Cerpen Melalui Media Audiovisual.” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 16(4): 57–61.

Setyosari, Punaji. 2017. “Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 1(5): 20–30.

Slavin, Robert E 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.

Suhrman. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)*.

Thahar, Harris Effendi. 2008. *Kiat Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Angkasa Bandung.

Ummah, Masfi Sya'fiatul. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)