

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Majemuk Menggunakan Kata “dan” pada Peserta Didik Kelas IV

Khoirul Hidayati¹, Dian Rosidja², M. Assegaf Baalwi^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²SDN Banjarbendo, Banjarbendo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk menggunakan kata “dan” pada peserta didik Kelas IV SDN Banjarbendo melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Observasi awal menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa, dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 14%. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana pada Siklus I, meskipun sudah ada peningkatan, ketuntasan klasikal baru mencapai 40%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan yang menunjukkan efektivitas model TGT. Hasilnya, pelaksanaan pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase 91%, dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa melonjak menjadi 91,30%. Angka ini telah melampaui kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan Model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian dihentikan pada Siklus.

Kata kunci

Hasil belajar; Cooperative learning; Team Game Tournament (TGT)

Abstract

This classroom action research (CAR) aimed to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Banjarbendo in the Indonesian language subject—specifically regarding compound sentences using the conjunction “dan”—through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. Initial observations revealed low student learning outcomes, with a class mastery rate of only 14%. The study was conducted over two cycles; in Cycle I, although there was some improvement, the class mastery rate reached only 40%. Following instructional adjustments in Cycle II, a significant improvement was observed, demonstrating the effectiveness of the TGT model. Consequently, the implementation of the lesson was rated as excellent (91%), and the class mastery rate for student learning outcomes surged to 91.30%. This figure exceeded the established success indicator criterion of $\geq 80\%$. Thus, it is concluded that the implementation of the TGT model successfully improved student learning outcomes, and the research was concluded after Cycle II.

Keywords

Learning outcomes; Cooperative learning; Team Games Tournament (TGT)

Korespondensi
M. Assegaf Baalwi
assegaf.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, mulai dari kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, hingga keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, individu dipersiapkan untuk memiliki kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan beradaptasi di tengah perkembangan zaman yang dinamis, menjadikan proses ini sebagai investasi jangka panjang bagi kemajuan bangsa (Annas, 2017).

Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dan pemersatu bangsa, tetapi juga sebagai media untuk berpikir, mengekspresikan gagasan, dan memahami ilmu pengetahuan. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi prasyarat bagi peserta didik untuk berhasil dalam mempelajari disiplin ilmu lainnya serta berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Nurhasanah, 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) berfokus pada pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang diintegrasikan dengan pemahaman struktur kebahasaan, termasuk tata bahasa atau sintaksis. Salah satu materi penting dalam struktur kebahasaan adalah mengenai kalimat, termasuk kalimat majemuk yang menggunakan kata hubung “dan”. Pembelajaran harus dirancang agar peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu menerapkan konsep kalimat majemuk tersebut dalam komunikasi lisan maupun tulisan (Linggasari and Rochaendi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelas 4 SDN Banjarbendo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat majemuk menggunakan kata “dan”, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Mayoritas peserta didik menunjukkan skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru membuat peserta didik pasif, kurang termotivasi, dan sulit memahami konsep abstrak tentang struktur kalimat.

Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kelompok yang menggabungkan elemen kerja sama tim dengan unsur permainan atau turnamen akademis. Pada model ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar, dan setelah menyelesaikan materi, mereka berkompetisi dalam sebuah turnamen menggunakan kartu soal di meja-meja pertandingan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Proses ini secara efektif mendorong interaksi positif dan rasa tanggung jawab dalam kelompok (Aje, 2022).

Secara teoritis, berbagai literatur dan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi-materi yang bersifat terstruktur dan membutuhkan penguatan konsep, termasuk materi tata bahasa. Pemilihan model ini didasarkan pada asumsi bahwa unsur permainan dalam TGT dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih hidup, dan membuat materi kalimat majemuk menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Sarqawi, 2024).

Linearitas atau keterkaitan variabel dalam penelitian ini sangat jelas; aktivitas yang terstruktur dan kompetisi akademik yang disajikan melalui turnamen TGT akan secara langsung memicu peserta didik untuk belajar lebih giat dan berkolaborasi secara intensif. Intensitas belajar dan diskusi ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep kalimat majemuk, yang pada gilirannya akan termanifestasi dalam peningkatan nilai atau hasil belajar mereka (Rahmawati, 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki korelasi signifikan dalam upaya perbaikan praktik pembelajaran di sekolah. Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti berharap tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas 4 SDN Banjarbendo pada materi spesifik tersebut, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dan praktis berupa model pembelajaran alternatif yang dapat dijadikan acuan oleh guru Bahasa Indonesia dalam mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar di kelas.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memecahkan masalah praktis yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sekaligus untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran tersebut (Machali, 2022). Pada konteks laporan ini, masalah yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Banjar Bendo pada materi kalimat majemuk menggunakan kata "dan", yang diindikasikan oleh skor mayoritas siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, penelitian ini secara spesifik berfokus pada tindakan intervensi berupa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Banjar Bendo pada materi kalimat majemuk menggunakan kata "dan" melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi awal (pra-siklus), ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan mayoritas skor berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan tahap penelitian persiklus yang meliputi tahap perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi.

Tabel 1. Data Temuan Siswa Hasil Awal

No	Klasifikasi	Siklus 1	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	3	14%
2	Tidak tuntas	20	87%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 3 siswa, sedangkan 20 siswa yang lain masih belum tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada temuan awal ini hanya mencapai 14% dan belum mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

A. Siklus 1

Berdasarkan data tabel 2, hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran TGT di kelas IV SDN Banjarbendo pada siklus I sebesar 69%. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran masih perlu perbaikan lagi untuk siklus berikutnya karena masih terdapat beberapa deskriptor lain yang belum terlaksana dengan baik.

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus 1	
Jumlah	24,5
Rata-rata	2,7
Presentase	69%

Berdasarkan data tabel 3, Hasil belajar siswa pada Siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 40% dengan 9 siswa tuntas dan 14 siswa belum tuntas, serta rata-rata hasil belajar mencapai 74%, yang berarti hasil ini belum mencapai target indikator keberhasilan $\geq 80\%$. Kegagalan mencapai target ini didukung oleh beberapa catatan pelaksanaan di lapangan, di mana pengamat menyoroti perlunya guru meninjau ulang alokasi waktu saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match agar tidak kekurangan waktu. Selain itu, guru juga

dicatat melewati beberapa langkah pembelajaran dan kurang mampu mengendalikan kelas, yang mengakibatkan suasana menjadi gaduh selama kegiatan berlangsung.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

No	Klasifikasi	Siklus 1	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	9	40%
2	Tidak tuntas	14	61%

B. Siklus 2

Berdasarkan data tabel 4, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT pada siklus II di kelas IV SDN Banjarbendo mencapai hasil observasi yang sangat memuaskan, yaitu sebesar 91 %. Angka ini menempatkan pelaksanaan pembelajaran dalam kategori sangat baik dan telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar $\geq 80\%$. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut pada siklus kedua telah berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Tabel 4. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus 2	
Jumlah	26,5
Rata-rata	2,9
Presentase	74%

Dari data tabel 5, jumlah rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,91. Dari jumlah siswa keseluruhan, sebanyak 21 siswa yang tuntas belajar sedangkan 2 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 91,30%. Hasil ini menunjukkan bahwa presentase ketuntasan klasikal berada pada kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan berjalan dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran berhasil mencapai kategori baik dan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$. Tidak hanya dari segi proses, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal juga menunjukkan kategori sangat baik, memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang sama. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan, peneliti mengambil keputusan untuk menghentikan penelitian pada siklus ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

No	Klasifikasi	Siklus 1	
		Jumlah	Presentase
1	Tuntas	21	91%
2	Tidak tuntas	2	8,7%

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik Kelas IV SDN Banjarbendo setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada observasi awal (pra-siklus), ketuntasan belajar siswa sangat rendah, hanya mencapai 14%, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) $\geq 80\%$. Model TGT dipilih karena secara teoritis efektif untuk materi terstruktur seperti tata bahasa dan mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Meskipun pada Siklus I terdapat kendala seperti alokasi waktu yang kurang dan suasana kelas yang gaduh, yang menyebabkan ketuntasan klasikal baru mencapai 40%, perbaikan tindakan reflektif pada Siklus II berhasil mengatasi masalah tersebut. Hasilnya, persentase ketuntasan klasikal melonjak drastis hingga 91,30%, dengan rata-rata hasil belajar mencapai 83,91, dan persentase pelaksanaan pembelajaran juga mencapai 91% (kategori sangat baik). Pencapaian ini menegaskan bahwa TGT efektif

dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh metode konvensional yang cenderung membuat siswa pasif.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Banjarbendo pada materi kalimat majemuk menggunakan kata “dan”. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dari kondisi awal (pra-siklus) yang hanya mencapai 14% ketuntasan klasikal. Setelah dilakukan perbaikan tindakan, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar pada Siklus II mencapai kategori sangat baik dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$). Secara spesifik, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada Siklus II mencapai 91,30%, dan pelaksanaan pembelajaran mencapai 91%. Dengan tercapainya seluruh kriteria keberhasilan yang ditetapkan, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

Aje, A.U. (2022) *Model pembelajaran kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.

Annas, A.N. (2017) ‘Manajemen Peserta Didik Berbasis Kecerdasan Spiritual Pendidikan Islam’, *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.30603/tjmpi.v5i2.399>.

Linggasari, E. and Rochaendi, E. (2022) ‘Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model’, *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1).

Machali, I. (2022) ‘Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?’, *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), pp. 315–327. Available at: <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.

Nurhasanah, N. (2017) ‘Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia’, *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.47007/edu.v2i02.1830>.

Rahmawati, S. (2025) *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kolaborasi Siswa: Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Sawahlega 02 Cicalengka Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Sarqawi, I. (2024) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPA Kelas V di MIN 3 Padangsidimpuan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.