

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Majas Siswa Kelas V

Rahmada Salsabillah Nurul Izzaty¹, Machfudzil Asror^{1*}

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

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai majas di SDN Karangtanjung melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami jenis-jenis majas dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil nilai belajar yang rendah pada pra-siklus serta kurangnya partisipasi aktif siswa saat belajar. Penelitian ini merupakan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini mencakup 29 siswa kelas V di SDN Karangtanjung. Teknik untuk mengumpulkan data terdiri dari observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif guna mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap materi majas. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dan prosentase ketuntasan belajar dari pra-siklus ke siklus I, yang selanjutnya meningkat lagi pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$ siswa memperoleh KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jenis pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan pemahaman majas di kalangan siswa sekolah dasar.

Kata kunci

Bahasa Indonesia; Pemahaman majas; Penelitian Tindakan Kelas; *Teams Games Tournament*

Abstract

The objective of this study was to improve the understanding of figurative language among fifth-grade students at SDN Karangtanjung through the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model. The study was motivated by the students' low proficiency in identifying and comprehending various types of figurative language during Indonesian language lessons. This issue was evidenced by poor academic performance during the pre-cycle stage and a lack of active student participation during instruction. This research took the form of classroom action research conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, implementation of action, observation, and reflection. The study involved 29 fifth-grade students at SDN Karangtanjung. Data collection techniques included observation, learning outcome tests, and documentation. Data analysis employed a descriptive-quantitative approach to evaluate improvements in student learning outcomes. The findings indicate that implementing the TGT model enhanced student learning engagement and their comprehension of figurative language concepts. This was demonstrated by an increase in

Korespondensi
Machfudzil Asror
machfudzilasror.pgsd@unusida.ac.id

average scores and the percentage of students achieving mastery—rising from the pre-cycle to Cycle I and further improving in Cycle II—until the established success indicator was met: at least 80% of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM). Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament cooperative learning model is effective in improving elementary school students' understanding of figurative language.

Keywords

Indonesian language; understanding figures of speech; Classroom Action Research; Teams Games Tournament

Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar serta meningkatkan rasa penghargaan siswa terhadap sastra. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, fokus tidak hanya terletak pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pada pemahaman elemen bahasa, termasuk majas atau gaya bahasa. Majas adalah materi penting yang harus dikuasai oleh siswa karena berperan dalam memperindah bahasa, memberi penekanan pada makna, dan meningkatkan sensitivitas estetika saat memahami karya sastra (Dinita, Haryadi and Wahyudi, 2025). Tanpa pemahaman yang baik mengenai majas, siswa mungkin akan mengalami kesulitan dalam menafsirkan pesan, makna tersirat, serta nilai sastra dalam sebuah teks.

Dari observasi awal terhadap siswa kelas V di SDN Karangtanjung, tampak bahwa pemahaman siswa tentang majas masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi sebelum siklus yang menunjukkan bahwa banyak siswa belum mampu mengenali jenis-jenis majas dalam kalimat contoh dan masih bingung dalam membedakan satu jenis majas dengan yang lain. Selama pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dan belum menunjukkan motivasi belajar yang memadai. Banyak dari mereka yang bersikap pasif, hanya menunggu penjelasan guru, dan jarang ikut serta dalam diskusi atau menjawab pertanyaan yang diajukan. Keadaan ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif karena pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat membatasi partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rezeki, Kurniawati and Komaladewi, 2024).

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah metode pengajaran yang masih tradisional, berpusat pada guru, dan minim keterlibatan aktivitas. Penggunaan model ceramah yang terlalu sering membuat pembelajaran terasa membosankan, menyebabkan siswa cenderung pasif, dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep secara mandiri (Savitri and Meilana, 2022). Sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21, proses belajar harus mendorong pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis siswa (Rahayu, Iskandar and Abidin, 2022). Untuk itu, diperlukan suatu metode pengajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

Salah satu metode yang dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan ini adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Dengan cara ini, siswa belajar memahami materi bersama dalam kelompok, kemudian berpartisipasi dalam kompetisi edukatif antarkelompok untuk memperkuat pemahaman. Pembelajaran yang berbasis pada permainan dan kompetisi yang sehat dapat meningkatkan motivasi, percaya diri, interaksi sosial, serta keaktifan siswa dalam belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif (Lutfiyani, 2019).

Menanggapi permasalahan ini, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SDN Karangtanjung mengenai materi majas dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses belajar di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa dari setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teori maupun praktik. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif, membantu meningkatkan aktivitas serta partisipasi siswa dalam belajar, dan menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara signifikan.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan maksud untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus. Model PTK yang digunakan merujuk pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Aprilia *et al.*, 2025). Setiap siklus berfungsi sebagai langkah perbaikan berkelanjutan yang didasarkan pada hasil refleksi terhadap kelemahan dan permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Model dengan tahapan tersebut juga digunakan dalam penelitian PTK pada siswa sekolah dasar yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung di SDN Karangtanjung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian berjumlah 29 siswa kelas V, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Fokus dari penelitian adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi majas melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model TGT diambil karena mengombinasikan kegiatan pembelajaran kelompok, bermain akademik, dan kompetisi turnamen yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses perencanaan dilaksanakan dengan menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyediakan media pembelajaran seperti kartu majas dan papan turnamen, serta menyiapkan instrumen penelitian termasuk lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, soal tes hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan mengikuti langkah-langkah model TGT yang dimulai dengan penyampaian materi dasar, pembentukan kelompok belajar yang beragam, pelaksanaan permainan edukatif dalam format turnamen kelompok, hingga penentuan pemenang kelompok dan pemberian penghargaan.

Tahap observasi berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan tindakan guna memantau pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dalam kelompok, dan kontribusi dari setiap anggota kelompok menggunakan lembar observasi. Di samping itu, tes hasil belajar diberikan di akhir siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai berbagai jenis majas. Setelah itu, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan hasil tes, demi menentukan keberhasilan tindakan serta perbaikan yang diperlukan pada siklus yang akan datang.

Metode pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari nilai tes siswa yang dianalisis melalui perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, dengan ketentuan bahwa tindakan dianggap berhasil jika minimal 70% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang dianalisis dengan menggunakan persentase kategori penilaian (sangat baik, baik, cukup, dan kurang). Hasil analisis kedua jenis data ini digunakan untuk menilai efektivitas tindakan dan menentukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi majas menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kalangan siswa kelas V di

SDN Karangtanjung. Data yang diperoleh berasal dari pengamatan aktivitas guru dan siswa serta hasil ujian di akhir tiap siklus.

A. Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi majas masih tergolong rendah. Selama kegiatan belajar, tampak bahwa banyak siswa yang cenderung pasif dalam diskusi kelompok dan belum sepenuhnya mengerti cara bermain serta mekanisme turnamen pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada skor hasil belajar siswa pada evaluasi akhir siklus I.

Rata-rata nilai belajar siswa di siklus I berada di angka 49,48, dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 17,24%. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Selain itu, pengamatan menunjukkan aktivitas guru mendapat skor 83% dengan kategori sangat baik, sedangkan partisipasi siswa masih rendah akibat kurangnya keikutsertaan dan motivasi dalam belajar.

Melalui refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa masalah, antara lain siswa yang belum terbiasa bekerja dalam kelompok, kurang percaya diri dalam menyampaikan jawaban, dan kurangnya pemahaman mengenai mekanisme turnamen TGT. Oleh karena itu, perbaikan direncanakan pada siklus II dengan memberikan penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, bimbingan lebih intensif dalam kelompok, serta peningkatan motivasi belajar siswa.

B. Hasil Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hal hasil belajar dan aktivitas siswa. Siswa tampak lebih bersemangat mengikuti turnamen, saling memberikan dukungan dalam kelompok, serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Penerapan model TGT berlangsung lebih efektif karena siswa sudah memahami prosesnya.

Hasil tes belajar menunjukkan kenaikan nilai rata-rata menjadi 73,79, dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 65,51%, yang termasuk dalam kategori cukup. Peningkatan ini menandakan keberhasilan penerapan model TGT dalam membantu siswa memahami materi majas. Di samping itu, aktivitas guru meningkat menjadi 96%, yang menunjukkan peningkatan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran, sementara aktivitas siswa berada dalam kategori sangat baik dengan keterlibatan aktif hampir seluruh siswa.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Rata Rata	49,48	73,79	+24,31
Ketuntasan	17,24%	65,51%	+48,27%
Aktivitas Guru	83%	96%	+13%
Aktivitas Siswa	Kurang Aktif	Sangat Aktif	Meningkat Signifikan

Pembahasan

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Tim Permainan Turnamen (TGT) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi majas di kelas V SDN Karangtanjung. Peningkatan pemahaman ini tercermin dari bertambahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa, individu yang mencapai ketuntasan, serta meningkatnya aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus pertama, hasil tes belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 49,48 dan persentase ketuntasan sebesar 17,24%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kurang memahami materi majas dengan baik. Siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam diskusi kelompok dan masih mengalami kesulitan dalam membedakan berbagai jenis majas. Keadaan ini disebabkan oleh ketidakbiasaan siswa dalam menggunakan pendekatan kooperatif serta pemahaman yang kurang mengenai mekanisme turnamen akademik melalui permainan kartu majas. Rendahnya keaktifan siswa pun berkontribusi pada tingkat pemahaman yang minim.

Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, baik dalam hal penjelasan aturan permainan, penguatan peran kelompok, dan peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 73,79 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 65,51%. Selain itu, aktivitas siswa menunjukkan kemajuan yang sangat baik, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan, dan antusiasme dalam mengikuti turnamen TGT. Peningkatan aktivitas guru juga terlihat, dengan skor observasi mencapai 96%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan sintaks model TGT.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin, yang berargumen bahwa pembelajaran kooperatif jenis TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui persaingan yang sehat, kolaborasi kelompok, serta penghargaan akademik. Melalui integrasi elemen bermain yang edukatif dan persaingan antar kelompok, siswa terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik, tidak hanya demi kepentingan pribadi tetapi juga untuk kelompok mereka. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa merasa tidak terbebani dalam mengulang pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih tangguh.

Di samping meningkatkan hasil belajar, penerapan TGT juga memberikan efek positif pada keterampilan sosial siswa, termasuk kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan sportivitas. Hal ini menunjukkan bahwa TGT tidak hanya berkontribusi pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan sosial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa TGT dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi abstrak seperti majas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berhasil meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi majas serta berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, model pembelajaran ini pantas diterapkan sebagai strategi inovatif dalam peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi majas di kelas V SDN Karangtanjung, dapat ditarik kesimpulan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai majas. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai siswa di siklus I adalah 49,48 dengan persentase ketuntasan sebesar 17,24%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 73,79 dengan persentase ketuntasan 65,51%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai jenis majas setelah mengikuti pembelajaran dengan TGT. Selain itu, terdapat pula peningkatan dalam aktivitas dan motivasi belajar siswa. Mereka menjadi lebih aktif dalam diskusi, lebih berani untuk menyampaikan pendapat, dan lebih antusias dalam mengikuti turnamen akademik yang merupakan bagian dari sintaks TGT. Aktivitas guru juga meningkat dari 83% di siklus I menjadi 96% di siklus II, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan rencana.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar mengenai materi majas.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Karangtanjung dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Aprilia, G. *et al.* (2025) 'Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet melalui Media Wordwall di Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 9(6), pp. 1748–1758. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10819>.
- Dinita, D.R., Haryadi and Wahyudi, B. (2025) 'Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Bermajas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38325>.
- Lutfiyani, A.H. (2019) 'Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), p. 142. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17760>.
- Rahayu, R., Iskandar, S. and Abidin, Y. (2022) 'Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia', *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 2099–2104. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rezeki, W.S., Kurniawati, R.P. and Komaladewi, R. (2024) 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 8(6). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>.
- Savitri, O. and Meilana, S.F. (2022) 'Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 7242–7249. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457>.