

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN PUTAT JAYA IV/380 SURABAYA**

**Putri Roudhotul Jannah**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
[Putriroudhotuljannah18@gmail.com](mailto:Putriroudhotuljannah18@gmail.com)

**Meilantifa**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
[Meilantifa\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:Meilantifa_fbs@uwks.ac.id)

**Nurul Aini**

SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya  
[Nurulaini99@guru.sd.belajar.id](mailto:Nurulaini99@guru.sd.belajar.id)

**Abstract**

*This study aims to evaluate the improvement in student learning outcomes through the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model in the Indonesian language subject, focusing on the use of the pe-an affix, in Class V at SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya. The research was motivated by previously low student achievement in this subject area. The study employed a Classroom Action Research approach and was conducted in Class V-A, involving 29 students. Data were collected through teacher assessments and observational notes during the learning process. The research was carried out over two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The results indicated a significant improvement in student learning outcomes. From Cycle I to Cycle II, the percentage of students achieving the learning objectives increased from 76% to 86%, showing a 10% improvement. These findings demonstrate that the use of the TGT learning model effectively enhanced the students' understanding of the pe-an affix and exposition texts in the Indonesian language subject.*

**Keywords:** Team Game Tournament, Learning Outcome, Indonesian Language

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi imbuhan pe-an di kelas V SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya. Penelitian ini dilatar belakangi karena hasil belajar peserta didik yang rendah pada kegiatan pembelajaran. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan yang dilaksanakan di kelas V-A dengan jumlah peserta didik 29 anak. Data dikumpulkan melalui nilai guru dan observasi saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan tahapan-tahapan di tiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V-A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi imbuhan

pe-an dan teks eksposisi dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Terdapat peningkatan sebesar 10% dari siklus I ke siklus II, dengan persentase sebesar 76% dan 86% tiap siklusnya. Hasil persentasi ini menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas V-A mengalami peningkatan.

**Kata Kunci :** Team Game Tournament, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan atau usaha dalam belajar untuk meningkatkan potensi yang terdapat di dalam diri masing masing peserta didik, dimana pendidikan diwujudkan dengan suasana serta proses pembelajaran yang dapat memberikan siswa ilmu pengetahuan, jasmani, serta akhlak yang cukup berguna bagi masa depan peserta didik. Beberapa ahli juga menyebutkan bahwa pendidikan ialah proses dala m mengubah sifat serta tingkah laku seseorang atau sekelompok melalui sebuah pengajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara(Nasional, 2003). Menurut Sukmadinata dalam (Hermawan et al., 2020) mengatakan bahwa kurikulum memiliki pengertian kumpulan mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Pendidikan tentunya memiliki permasalahan permasalahan, permasalahan dalam pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari tiap tahun nya, mulai dari proses pembelajarannya, tenaga kerja yang tidak maksimal dalam mengajar, fasilitas yang berbeda antara sekolah kota dan sekolah desa serta faktor lain nya yang membuat anak tidak dapat menerima materi pembelajaran secara keseluruhan.

Standar Kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia didasari oleh konsep pembelajaran bahasa, yaitu belajar berkomunikasi dan menghargai sebuah karya orang lain (Susetyo Rukmi et al., 2023). (Tarigan, 2008) mengatakan bahwa di dalam kurikulum, terdapat empat aspek keterampilan dlam berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar (SD), yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pada kenyataannya peserta didik tampak pasif dalam mengikut kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, akibatnya materi yang diajarkan oleh guru tidak semua masuk dan dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut membuat nilai peserta didik menjadi rendah terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan di mana peserta didik memperoleh sejumlah pengetahuan baru dan pengalaman belajar, serta dari proses belajar tersebut akan didapatkan hasil belajar yang menunjukkan gambaran perubahan kemampuan peserta didik. Menurut (Rachmawati, 2021) menjelaskan hasil belajar merupakan deskripsi hasil yang harus dicapai pada tujuan-tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Ini merupakan hasil dari proses belajar. Proses belajar ialah kegiatan peserta didik mendapatkan sejumlah pengetahuan baru dan pengalaman belajar. Dari proses belajar akan didapatkan hasil belajar untuk menunjukkan gambaran perubahan kemampuan peserta didik. Hasil belajar juga dapat merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan yang memungkinkan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran peserta didik telah tercapai atau tidak. Terdapat tiga komponen yang memengaruhi hasil belajar, menurut (Syarifuddin, 2019) diantaranya faktor stimulus yang berkaitan dengan apa yang merangsang peserta didik untuk belajar, faktor pengajaran yang digunakan oleh guru, dan faktor individual yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Penentu dalam ketercapaian pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan menanggapi jawaban yang dapat dilihat dari tes tulis dan tes lisan (Rahman Jarre & Bachtiar, 2017).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan, hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas V-A masih kurang dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil tersebut diperkuat dengan nilai pra siklus yang terjadi pada peserta didik kelas V-A yang menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada persentase 66% sebelum diberikan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Selain itu, terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan guru. Berdasarkan hasil observasi, guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered* atau berpusat pada guru, dimana peserta didik hanya duduk dan mendengarkan materi yang diberikan oleh guru dalam bentuk ceramah, dll. Selain itu penggunaan model pembelajaran belum spesifik sehingga tidak ada sintaks dalam pembelajaran yang terstruktur. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membangun kegiatan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Pengertian model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) menurut (Rochmana, S., & Shobirin, 2017) ialah salah satu pembelajaran kooperatif dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, karena dituntut untuk berkompetisi atau bersaing antar kelompok dalam menjawab pertanyaan, tentunya jawaban yang diberikan harus tepat.

Kajian terhadap penelitian yang berkaitan dengan model *Team Game Tournament*, menyatakan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, keterampilan kolaborasi, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik (Samuel & Santosa, 2018). Penelitian dari Nur Maghfiroh tentang “Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Games Tournament* dalam

pembelajaran (Maghfiroh et al., 2024) Penelitian dari Hartanto tentang “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)” menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran (Hartanto & Mediatati, 2023)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru, berawal dari permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan tahapan-tahapan tertentu untuk meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas (Nurulanningsih, 2023). Penelitian dilakukan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelas V-A dengan jumlah partisipan sebanyak 29 anak. Penelitian terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan tes kognitif. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan dijadikan data terhadap suatu penelitian (Romadona, 2024). Tes kognitif merupakan nilai rata-rata dari tes yang diberikan dan ketuntasan belajar individu dan kelas pada setiap siklusnya. Sementara tes kognitif dilaksanakan di akhir pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Nilai rata-rata diambil dari nilai rata-rata dari tes yang diberikan dan ketuntasan belajar dilakukan secara individu dan klasikal pada setiap siklusnya. Rumus menentukan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut (Ramadhani, 2020):

$$P = \frac{\text{Jumlah semua nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Ketuntasan belajar siswa

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah menentukan ketuntasan belajar siswa. Jika seorang siswa menerima nilai yang berada dalam kategori baik (skor 79-89) atau sangat baik (skor 90-100), mereka dianggap tuntas belajar. Jika nilainya berada di bawah kategori ini, yaitu dalam rentang cukup (69-78) atau membutuhkan bimbingan (0-68), maka dianggap belum tuntas belajar.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

Data Deskripsi	Kategori
0-68	Perlu Bimbingan
69-78	Cukup

79-89	Baik
90-100	Sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan melibatkan 29 peserta didik kelas V-A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi imbuhan pe-an. Berdasarkan latar belakang hasil belajar peserta didik yang tergolong cukup dan cenderung rendah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan menggunakan 2 siklus, yaitu mencakup pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada kegiatan pra-siklus data didapatkan dari nilai guru yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori cukup. Observasi menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan variasi metode pembelajaran ataupun penggunaan media serta tidak terlihatnya penggunaan model pembelajaran yang spesifik dan jelas.

Tabel 2. Data Pra-siklus Hasil Belajar

Data Deskripsi	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-68	Perlu bimbingan	5	17%
69-78	Cukup	5	17%
79-89	Baik	10	34%
90-100	Sangat baik	9	31%
Jumlah		29	100%

Berikut merupakan data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya pada siklus I :

Tabel 3. Data Persentase Nilai Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

Data Deskripsi	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-68	Perlu bimbingan	2	7%
69-78	Cukup	5	17%
79-89	Baik	10	34%
90-100	Sangat baik	12	41%
Jumlah		29	100%

Fokus bahasa Indonesia pada siklus I adalah imbuhan pe-an. Pada pertemuan I yang dibahas terkait pengertian imbuhan, macam-macam imbuhan serta contoh

imbuhan dalam sebuah kalimat. Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
0-78	Tidak tuntas	7	24%
79-100	Tuntas	22	76%
Jumlah		29	100%

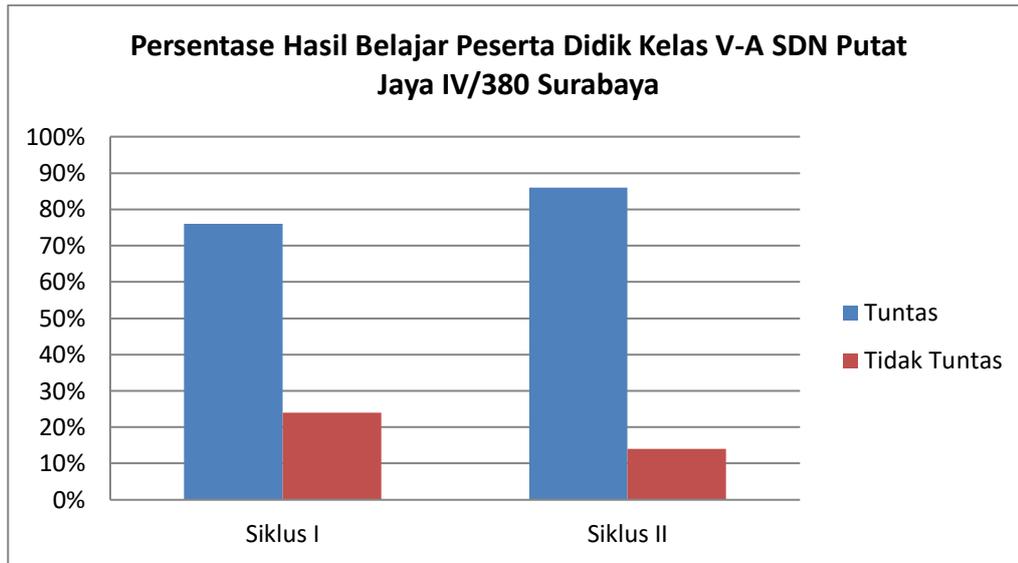
Tabel 5. Data Persentase Nilai Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II

Data Deskripsi	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-68	Perlu bimbingan	0	0%
69-78	Cukup	4	14%
79-89	Baik	6	21%
90-100	Sangat baik	19	65%
Jumlah		29	100%

Fokus materi pada siklus II adalah teks eksposisi dengan gabungan materi imbuhan pe-an. Adapun ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Data Deskripsi	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
0-78	Tidak tuntas	4	14%
79-100	Tuntas	25	86%
Jumlah		29	100%



Gambar 1. Diagram Nilai ketuntasan Peserta Didik Kelas V-A

Hasil analisis data yang diperoleh dari 2 tahap siklus pembelajaran menunjukkan perkembangan signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380, nilai tes akhir diklasifikasikan dalam dua kategori utama: tuntas dan tidak tuntas. Peserta didik dikategorikan tuntas jika mendapatkan nilai antara 79 sampai 100, dan dikategorikan tidak tuntas jika mendapatkan nilai antara 0 sampai 78. Untuk memberikan pemahaman yang lebih spesifik terhadap capaian siswa, nilai juga diklasifikasikan ke dalam empat kategori: (1) Kategori Perlu Bimbingan untuk nilai 0-68, yang menunjukkan peserta didik belum memahami materi dan memerlukan pendampingan intensif; (2) kategori Cukup untuk nilai 69-78, yang menunjukkan pemahaman dasar terhadap materi namun belum mencapai ketuntasan minimal; (3) kategori Baik untuk nilai 79-89, yang menunjukkan peserta didik telah memahami materi dengan baik dan mencapai standar ketuntasan; serta (4) kategori Sangat Baik untuk nilai 90-100, yang menunjukkan penguasaan materi secara menyeluruh dan mendalam.

Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada materi imbuhan pe-an. Hasil evaluasi menunjukkan bahawa dari 29 peserta didik, sebanyak 2 siswa (7%) berada dalam kategori Perlu Bimbingan dengan nilai dibawah 68, dan 5 peserta didik (17%) dalam kategori Cukup dengan nilai rata-rata 69-78. Artinya, terdapat 7 peserta didik (24%) yang belum tuntas belajar. Sementara itu, 5 peserta didik (17%) berada dalam kategori Baik dan 10 peserta didik (34%) dalam kategori Sangat Baik, sehingga total peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (nilai  $\geq 79$ ) adalah 22 peserta didik (76%). Meskipun mayoritas peserta didik telah mencapai ketuntasan, masih terdapat proporsi yang cukup signifikan dalam pemahaman materi yang kurang baik.

Setelah mengevaluasi proses pembelajaran di siklus I, strategi pembelajaran diubah di siklus II dengan fokus pada peningkatan keaktifan peserta didik dengan peningkatan hasil belajar dengan materi yang berbeda. Pada siklus II materi yang digunakan berupa teks eksposisi yang mana di dalamnya mengandung imbuhan pe-an. Tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 68, yang berarti kategori Perlu Bimbingan tidak muncul. Hanya 4 peserta didik (14%) yang berada pada kategori cukup (nilai 69-78), sehingga termasuk dalam kategori tidak tuntas. Sementara itu, 6 peserta didik (21%) berada pada kategori Baik (nilai 79-89), dan 19 peserta didik (65%) dalam kategori Sangat Baik (nilai 90-100), menjadikan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 25 peserta didik (86%).

Peningkatan ketuntasan dari 76% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berdampak nyata terhadap pemahaman peserta didik. Ini juga mengindikasikan bahwa peserta didik yang sebelumnya berada dalam rentang nilai rendah mampu meningkat ke dalam kategori yang lebih tinggi. Selain itu peningkatkan jumlah peserta didik dalam kategori Sangat Baik dari 12 menjadi 19 peserta didik memperkuat bahwa pembelajaran pada siklus II tidak hanya memberikan pengaruh pada peserta didik yang lemah, tetapi juga mendorong peserta didik yang sudah baik menjadi lebih unggul. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Hasil ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar dan diperkuat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas V-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya mengalami peningkatan hasil belajar dari penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi imbuhan pe-an dan teks eksposisi. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 76%. Pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 86%. Hal ini membuktikan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 10% dari siklus I ke siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>

- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 34. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.4720>
- Maghfiroh, N., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya Universitas Wijaya Kusuma Surabaya , Indonesia. *Jurnal Arjuna*, 2(6), 84–96.
- Nasional, U. S. P. (2003). UUD Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Nurulanningsih. (2023). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SEBAGAI PENGEMBANGAN PROFESI GURU BAHASA INDONESIA. *Didactique Bahasa Indonesia*, 4(1), 50–61. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/13805>
- Rachmawati. (2021). *Teori dan Konsep Pedagogik*. Insania.
- Rahman Jarre, A., & Bachtiar, S. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Meningkatkan Melalui Penerapan Model Jigsaw. *Jurnal Biologi & Pembelajarannya*, 4(1), 26–33.
- Ramadhani, S. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Audio Visual Di Kelas Iv Sdn Manggarai 09 Pagi Jakarta Selatan. *Inspiratif Pendidikan*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i2.15655>
- Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). 3, 91–106.
- Romadona, S. (2024). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Susetyo Rukmi, A., Istiq'faroh, N., Nur Azizah, A., Putri Pramudita, A., Aprilia, V., & Lin Tien-Hsiang, M. (2023). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 132–142. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p132-142>
- Syarifuddin, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(1), 51–66. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i1.1657>
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.