

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 SUKOREJO MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI TEKS PERSUASI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Saskia Fitasari¹⁾, Panji Kuncoro Hadi²⁾, Triani Puji Astuti³⁾

^{1),2)}Universitas PGRI Madiun, ³⁾SMPN 2 Sukorejo

Email: ¹⁾saskiafita7@gmail.com

²⁾panjikuncorohadi@unipma.ac.id

³⁾trianiastuti09@guru.smp.belajar.id

Abstrak

Proses pembelajaran dapat dikatakan telah berhasil, apabila peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memenuhi ketuntasan standar sekolah. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas pada kali ini akan membahas mengenai model pembelajaran kooperatif yaitu model *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak dua siklus pada materi teks persuasi dengan kelas tujuan yang sama yaitu di kelas VIII D. Hasil penerapan model pembelajaran TGT dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase peserta didik tuntas KKM yaitu meningkat 40,5% (siklus I 47% dan siklus II 89,5%). Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi teks persuasi.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran, *team game tournament*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan tentu akan terikat pada kegiatan belajar karena kegiatan belajar ini merupakan kegiatan pokok dalam pendidikan. Dengan ini, proses belajar peserta didik menjadi patokan untuk mencapai tujuan pendidikan. Unsur yang berpengaruh dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah adalah kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, serta media belajar yang digunakan. (Siti K, dkk. dalam Sugiata, 2018).

Proses belajar yang menjadi patokan tercapainya tujuan pendidikan harus berhasil melaksanakan unsur-unsur yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran akan mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, maka materi akan tersampaikan kepada peserta didik dengan maksimal. Sebaliknya, apabila peserta didik tidak aktif atau kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, maka materi tersampaikan dengan tidak maksimal.

Keberagaman model pembelajaran menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Terlebih lagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mana mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang tergolong dianggap mudah oleh peserta didik. Padahal hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia mereka tidak dapat membuktikan anggapan peserta didik tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keaktifan, keterampilan sosial, aspek kognitif, dan aspek sikap peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai macam metode pembelajaran yang mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran.

Peserta didik akan diberi kesempatan untuk saling berinteraksi pada model pembelajaran kooperatif ini, sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan dan tercipta ketergantungan positif, interaksi tatap

muka, penilaian individu, pengembangan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa harga diri dan kepercayaan diri. (Anatri, dkk. dalam Sugiata, 2018).

TGT (Team Games Tournament) menjadi salah satu contoh dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT terdiri dari beberapa langkah, yaitu: tahap penyajian kelompok kelas, belajar dalam kelompok, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Pada model pembelajaran ini dapat menjadikan peserta didik yang kurang aktif menjadi aktif, karena model pembelajaran TGT ini adalah kegiatan pembelajaran dengan adanya permainan.

TGT ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik yang satu kelompoknya terdiri dari tiga sampai empat peserta didik, yang mana satu peserta didiknya yang memiliki skor tinggi dari hasil tes diagnostik). Satu peserta didik ini menjadi tutor belajar pada tahap belajar dalam kelompok. aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT ini dimungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks dengan menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran pembelajaran TGT akan menjadi model belajar sambil bermain. Kegiatan model pembelajaran TGT pada materi teks persuasi kelas VIII mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dipilih menjadi penelitian tindakan kelas.

KAJIAN TEORI

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang diadakan di dalam kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan tindakan-tindakan

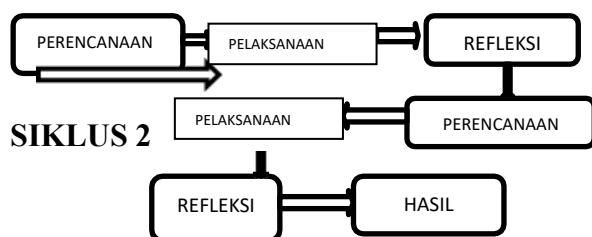
untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini juga berguna untuk meningkatkan profesionalitas seorang guru. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya. Perbedaan ini bisa dilihat dari jalannya pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif (Hasanah dan Ahmad, 2021).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif di mana dalam Teams Games Tournament pada peserta didik dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, peserta didik belajar dalam kelas dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu peserta didik memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya (Slavin dalam Hamdani, dkk., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 2 Sukorejo tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 32. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada Gambar 1

SIKLUS 1



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian

Sebagai keperluan analisis, maka data- data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar berupa skor tes yang diperoleh melalui tes tertulis bentuk pilihan ganda setiap akhir pertemuan siklus dengan penerapan model pembelajaran TGT. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai tes bahasa Indonesia pada materi teks persuasi dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Data dikumpulkan dan dianalisis secara deskriptif. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mencapai KKM 78 dengan perhitungan jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dikali seratus.

Lima taraf keberhasilan skor peserta didik dikategorikan menjadi lima yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Skor Peserta Didik	Taraf Keberhasilan	Nilai dengan Huruf
81-100	Sangat Baik	A
70-80	Baik	B
55-69	Cukup	C
30-54	Kurang	D
0-29	Sangat Kurang	E

Tabel 1 Taraf Keberhasilan Skor Peserta Didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini akan membahas mengenai tahapan-tahapan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, yaitu 1) tahap perencanaan pembelajaran dengan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT), 2) tahap pelaksanaan/ observasi pembelajaran dengan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT), 3) tahap refleksi pembelajaran dengan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT).

Hasil

Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada 17 Mei 2023. Pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* dilaksanakan pada siklus 1 ini melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/ observasi, dan refleksi. Tiga tahapan tersebut dapat diketahui sebagai berikut.

1. Perencanaan Pembelajaran Siklus I
Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut, a) Menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang disesuaikan dengan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT), menyusun LKPD, dan soal tes akhir; b) Mengonsultasikan perangkat pembelajaran yang disusun kepada guru pamong dan dosen pembimbing PPL; c) Membentuk kelompok belajar peserta didik berdasarkan hasil tes diagnostik yang dilakukan pada pembelajaran sebelumnya.
2. Pelaksanaan/observasi Pembelajaran Siklus I

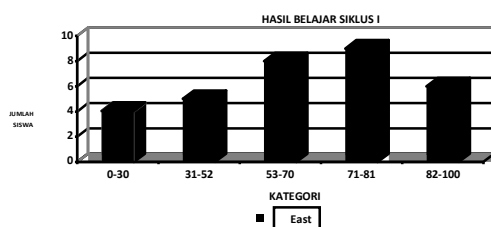
Pada kegiatan tahap dua ini, peneliti melaksanakan atau mengimplementasikan hasil perencanaan yang telah disusun ke dalam kelas pembelajaran. Dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi konsep dan ciri-ciri teks persuasi di kelas VIII D dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 anak. Pembelajaran diawali dengan pembagian kelompok belajar yang telah disiapkan oleh peneliti. Kemudian setiap kelompok menerima LKPD yang harus mereka selesaikan. Sebelum mengerjakan LKPD tersebut, peneliti mengajak seluruh kelompok untuk mengerjakan soal yang terdapat di papan (peneliti sudah menyiapkan media

pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT)). Setelah seluruh kelompok selesai mengerjakan soal yang ada di papan tulis, di balik jawaban mereka juga sudah terdapat jawaban/ penjelasan dari soal yang dikerjakan. Ketua kelompok mengambil seluruh jawaban/ penjelasan yang telah disediakan dibalik soal di papan tulis untuk dipelajari bersama kelompoknya. Setelah itu mereka dapat mengerjakan LKPD yang telah dibagikan di awal pembelajaran. Berdasarkan tes akhir, hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), diperoleh data sebagai berikut.

Si klu s ke-	Ju mla h pes erta did ik	Sko r tere nda h	Sko r terti ngg i	Ra ta- rat a	% Ketu ntasa n
I	32	30	100	73	47%

Tabel 2 siklus ke-I

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar pada siklus I terdapat 15 anak atau 47%. Data hasil belajar siklus I ini juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I, maka dilanjutkan dengan pembuatan revisi perencanaan yang akan

Pembuatan revisi tersebut yaitu a) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran agar lebih dikontrol, sehingga waktu pembelajaran lebih efektif digunakan, b) Peserta didik diberikan soal-soal mengenai materi yang diajarkan untuk dikerjakan di rumah, sehingga sebelum mereka masuk kelas mereka setidaknya sudah membaca bab yang akan dipelajari, c) Peserta didik lebih diingatkan kembali bahwa pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* ini adalah pembelajaran yang harus saling bekerja sama dalam anggota kelompok, sehingga peserta didik tidak boleh ada yang egois dan harus membantu temannya yang mengalami kesulitan. Pelaksanaan siklus II ini di tanggal 22 Mei 2023. Materi yang diajarkan adalah menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi. Tahapan yang telah dilaksanakan pada siklus II ini yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini menggunakan model pembelajaran yang sama dengan siklus I yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Perencanaannya yaitu membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, dan tes akhir dengan materi kelanjutan dari siklus I yaitu menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II ini terdapat beberapa masukan yang

dimunculkan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini ada pertemuan pra siklus, yaitu kegiatan yang perlu disiapkan sebelum memasuki siklus II.

digunakan pada pembelajaran di siklus II.

Peneliti memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk membaca dan mengerjakan soal yang ada di buku paket pada materi struktur dan kaidah kebahasaan teks

persuasi. Peneliti juga menekankan bahwa model

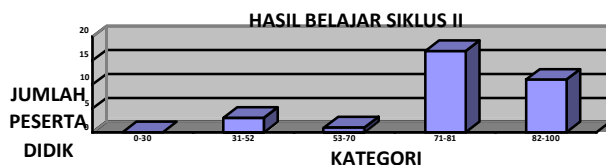
pembelajaran *Team Game Tournament* ini adalah kegiatan kelompok, sehingga peserta didik tidak boleh ada yang egois, peserta didik yang dapat memahami materi harus mengajarkan kepada peserta didik yang kurang memahami dalam anggota kelompoknya. Pada pelaksanaan siklus II, peneliti mengatur jalannya pembelajaran sehingga waktu yang digunakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pada siklus II ini, kelas yang digunakan dalam penelitian adalah kelas yang sama dengan siklus I. jumlah peserta yang hadir ada 32 anak.

Pembelajaran pada siklus II ini diharapkan mendapat hasil yang lebih baik dari siklus I. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), didapatkan data sebagai berikut.

Siklus ke-	Jumlah peserta didik	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
II	32	42	100	89,5	87,5%

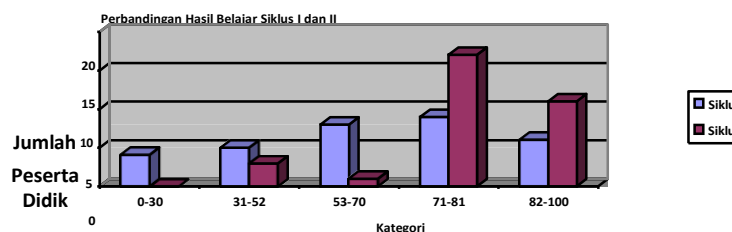
Tabel 3 Siklus ke-II

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II terdapat 28 anak atau 87,5%. Data hasil belajar siklus II ini juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Sebagai bukti bahwa adanya perubahan tingkat pemahaman peserta didik dari penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

Siklus ke-	Jumlah peserta didik	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
I	32	30	100	73	47%
II	32	42	100	89,5	87,5%



Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu meningkat 40,5%. Hal ini dibuktikan dengan adanya penurunan tingkat populasi peserta didik yang mendapat nilai rendah. Pada siklus I peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebanyak 15 anak, sedangkan pada siklus II sebanyak 28 anak. Hal tersebut dapat terjadi karena terdapat perbaikan dari refleksi yang dilakukan pada siklus I. Sehingga pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mendapatkan ide-ide baru agar berjalan sesuai yang diharapkan dan ada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus pada kelas yang sama. Pada bab pembahasan ini, peneliti akan membahas rangkaian pelaksanaan penelitian. Siklus I

dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023 di kelas VIII D dengan materi awal yaitu konsep teks persuasi. Kegiatan ini diawali dengan perencanaan yaitu membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, LKPD, dan tes akhir yang dikerjakan dengan bimbingan dari dosen pembimbing lapangan dan guru pamong PPL. Modul ajar yang dibuat menggunakan pendekatan TaRL yaitu pendekatan yang menyesuaikan level

tingkatan peserta didik. Dalam hal ini peneliti menggunakan tes diagnostik pengetahuan untuk mengukur level tingkatan peserta didik. Dari hasil tes diagnostik ini, peneliti kemudian menyusun kelompok belajar yang akan dilaksanakan pada siklus I. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti mengawasi kegiatan dengan berdoa dan mengabsen kehadiran peserta didik. Peserta didik yang hadir dalam pembelajaran sebanyak 32 anak. Kemudian peneliti menjelaskan konsep pembelajaran dan membagi kelompok yang telah disusun berdasarkan tes diagnostik. Setelah peserta didik sudah berkumpul dengan kelompoknya, peneliti membagikan LKPD konsep teks persuasi kepada setiap kelompok. sebelum kelompok mengerjakan LKPD tersebut, peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan *Team Games Tournament* (TGT). Kegiatan ini adalah peserta didik mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh peneliti di papan tulis secara berkelompok dan dilakukan bergantian. Soal harus dikerjakan sampai selesai agar dapat membaca kunci jawaban yang disediakan. Setelah kegiatan *game* selesai, setiap kelompok mengerjakan LKPD dari peneliti yang materinya sesuai dengan soal yang ada dalam *game*. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan soal tes akhir untuk menguji kepaahaman peserta didik, dan menghasilkan 47% peserta didik yang nilainya tuntas KKM. Pada siklus I ini tidak dilakukan pendalaman materi dari peneliti karena waktu pembelajaran telah selesai.

Pelaksanaan siklus II pada tanggal 22 Mei 2023. Sebelum memasuki pembelajaran siklus II, peneliti melakukan refleksi kegiatan siklus I sehingga menghasilkan ide-ide perbaikan yang dapat dilakukan di siklus II. Seluruh rangkaian kegiatan hamper sama dengan siklus I. Hanya saja terdapat kegiatan pra siklus, kegiatan ini dilakukan untuk mengarahkan peserta didik agar mengerjakan soal-soal di buku paket

terkait materi yang akan dipelajari sebelum pelaksanaan siklus. Peneliti menekankan bahwa model pembelajaran ini dilakukan dengan kerja kelompok, sehingga setiap anggota kelompok harus dapat saling bergotong royong untuk menyelesaikan tugas. Peneliti juga melakukan perencanaan waktu agar pelaksanaan siklus II sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun. Pada siklus ini, karena peneliti sudah melakukan perencanaan waktu, pelaksanaan siklus II diakhiri dapat diakhiri dengan penjelasan dari peneliti sebagai penguatan materi kepada peserta didik. Hasil tes di akhir pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapat nilai tuntas KKM adalah sebanyak 87,5%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 40,5%.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik telah berhasil. Hal ini dibuktikan bahwa 89,5% peserta didik telah mencapai ketuntasan KKM 78 (standar sekolah) dalam materi teks persuasi.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disarankan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat digunakan di dalam pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi teks persuasi kelas VIII.

REFERENSI

Azizah, A. (2021). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran*. Auduna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3 (1), 15-22.

<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>

Dakhi, dkk. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Tapanuli Selatan: Jurnal Education and development* E-ISSN.2614-6061, P-ISSN.2527-4295, Vol. 8, No. 2, 2020 (Hal.468-470). Tersedia pada <https://journal.ipts.ac.id>

Hasanah, dkk. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. Jombang: Jurnal Studi Kemahasiswaan p-ISSN: - e-ISSN: -, Vol. 1, No. 1, 2021. Tersedia pada <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>

Khoirifah, Siti, dkk. (2013). *Pengaruh Pendekatan Problem Solving Model Seach, Solve, Create, and Share (SSCS) Berbantuan Modul Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis*. Semarang: Seminar Nasional 2nd Lontar Phystics Forum 2013. Tersedia pada <http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/lp2013/lpf2013/paper/view/136/87>

Sugiata, I Wayan. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Team Gmae Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Malang: Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia p-ISSN: 2087-9040, e-ISSN: 2613-9537, Vol. 2, No. 2, 2018 (Hal.78-87). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPK/index>

Slavin dalam Hamdani, dkk.,. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi* Jurnal ilmiah sekolah dasar, Vol. 3, No. 4, Tahun 2019, pp, 440-447. P-ISSN: 2579-3276

E-ISSN: 2549-6174
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ISD/index>

Hasanah dan Ahmad. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. ISRYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No.1, April 2021
<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>

LL,

