JURNAL PENDIDIKAN WIDYASWARA INDONESIA
E-ISSN 3109-7618
Volume 2; Nomor 4; November 2026; Hal 968-974
Website : https://journal.widyaswara.ac.id/index.php/jpwi

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo

Triksi Tahya[1*], Afrimon[2], Lili Ratnasari[3]
[*1,2,3]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[1*]triksitahya27@gmail.com, [2]afrimon1972@gmail.com, [3]liliratnasari26@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo, Solok Selatan. Solusi yang diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT).* Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas tersebut. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo semester 1 tahun ajaran 2025/2026. Data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif (hasil belajar) dan data kualitatif (lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan. Ketuntasan hasil belajar peserta didik melonjak dari 72% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II (naik 20%). Aktivitas guru meningkat dari 52,77% (pertemuan 1) menjadi 72,22% (pertemuan 2) pada siklus I, lalu naik dari 77,77% menjadi 88,88% pada siklus II. Sementara itu, aktivitas peserta didik meningkat dari 51,51% menjadi 69,69% pada siklus I, serta naik dari 78,78% menjadi 87,87% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *TGT* efektif meningkatkan proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.
Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Abstract

This research was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 08 Batang Lolo, South Solok. The solution implemented to address this issue was the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study aimed to improve the Indonesian language learning process and outcomes of the students in that class. This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The subjects of the research were the third-grade students of SD Negeri 08 Batang Lolo in the first semester of the 2025/2026 academic year. The collected data included quantitative data (learning outcomes) and qualitative data (observation sheets of teacher and student activities). The results showed a significant improvement. The students' learning mastery surged from 72% in cycle I to 92% in cycle II (an increase of 20%). Teacher activity increased from 52.77% (meeting 1) to 72.22% (meeting 2) in cycle I, and then rose from 77.77% to 88.88% in cycle II. Meanwhile, student activity increased from 51.51% to 69.69% in cycle I, and rose from 78.78% to 87.87% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that the TGT model is effective in improving the Indonesian language learning process and outcomes of the students.
Keywords: *Indonesian Language; Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat atau suatu sistem rencana dan pengaturan tentang bahan pembelajaran yang dapat dipedomani dalam aktivitas belajar. Kurikulum juga adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakansebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan, Sifat kurikulum adalah dinamis. Kurikulum selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat kecerdasan peserta didik, kultur, sistem nilai, serta kebutuhan masyarakat (Rahayu, 2023).

Menurut (Maharani, 2023), kurikulum merdeka adalah metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Para pelajar dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin dipelajari sesuai kemampuan yang dimilikinya. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka juga diterapkan di SD Negeri 08 Batang Lolo. Menurut Slameto dalam (Suarim & Neviyarni, 2021) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksinya terhadap lingkungan. Menurut (Tumulo, 2022) hasil belajar peserta didik yang diharapkan adalah suatu kemampuan yang berada dalam kawasan ranah kognitif yang paling bawah sampai dengan hasil belajar menunjukan bahwa peserta didik tellah melakukan perbuatan yang pada umumnya meliputi pengetahuan dan sikap sikap yang diharapkan tercapai oleh peserta didik. Menurut (Adryannisa et al., 2023) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai peserta didik melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar .

Menurut (Ali, 2020) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Menurut Saddono dalam (Mailani et al., 2022) ragam Bahasa Indonesia lebih memperhatikan tatanan dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar, karena dengan menguasai Bahasa Indonesia akan lebih mudah untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Sabtu 19 Juli 2025 penulis melakukan wawancara. Adapun informasi yang penulis dapatkan adalah bahwa salah satu hasil belajar peserta didik yang rendah yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alasannya peserta didik masih memiliki kemampuan membaca yang rendah. Sehingga tingkat kemapuan memahami juga rendah. Senin 21 Juli 2025 penulis melakukan pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan guru kelas 3. Adapun dari hasil pengamati penulis peroleh data meliputi; (1) guru tidak berpedoman kepada modul ajar, (2) pembelajaran dilakukan dengan tidak sistematis, (3) pengelolaan kelas kurang optimal, (4) perhatian peserta didik dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah di uraikan di atas, peneliti menyadari perlunya perbaikan dalam proses belajar mengajar. Salah satu langkah yang diyakini mampu mengatasi kendala-kendala tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, peneliti memandang bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan yang sangat relevan dan potensial untuk dijadikan solusi dari permasalahan ini.

Menurut Slavin dalam (Masnur, 2023) model pembelajaran adalah seperangkat lengkap komponen strategi yang dapat memberikan hasil lebih baik dibawah kondisi tertentu. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Fathurrohman, 2022) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, diskusi kelompok, kegiatan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan penghargaan kelompok.

Metode pembelajaran untuk *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Slavin dalam (Fathurrohman, 2022) yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Penyajian Kelas *(Class Presentation)*
2. Belajar dalam Kelompok *(Teams)*
3. *Games Tournament*
4. Penghargaan Kelompok *(Team Recognition)*
5. Pemberian penghargaan

Susana dalam (Hasanah et al., 2020) menyatakan kelebihan *Teams Games Tournment (TGT)* yaitu lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan permainan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih, bersosialisasi, dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Menurut Slavin dalam (Fathurrohman, 2022) model pembelajaran Teams Games Tournament *(TGT)* memiliki tiga kekurangan utama, yaitu sulitnya guru memetakan kelompok akademik yang heterogen, banyaknya waktu yang tersita untuk diskusi siswa hingga melewati batas, serta kendala bagi siswa berkemampuan tinggi yang belum terbiasa menjelaskan materi kepada temannya. Namun, kelemahan-kelemahan ini dapat diatasi jika guru bertindak cermat dan memegang kendali penuh dalam pembagian kelompok, mampu menguasai kelas secara menyeluruh untuk mengatur waktu, serta aktif membimbing siswa berprestasi tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya dengan baik kepada anggota kelompok lain.

Penelitian yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* telah dilakukan oleh banyak peneliti sebelumnya, seperti yang berikut. Pertama, studi yang dilakukan oleh Kitra Hadi Maulana dari STKIP Widyaswara Indonesia pada tahun (2018) berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas V SD Negeri 19 Sapan Salak Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan" menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari 50% menjadi 75% persen. Ketercapaian ketuntasan sebesar 75% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah dipenuhi. Penelitian tersebut menggunakan model *Teams Games Tournamen (TGT)*. Namun, ada perbedaan. Peneliti sebelumnya melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika pada tahun 2018 di SD Negeri 19 Sapan Salak, sementara peneliti ini akan melakukannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun 2025 di SD Negeri 08 Batang Lolo.

Kedua, karya Melisa Aidillah Ritonga dari UIN Sumatra Utara pada tahun (2020) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan." Dalam penelitian ini, persamaannya adalah penggunaan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; pada siklus I, peserta didik mencapai ketuntasan 50% dan pada siklus II, mereka mencapai ketuntasan 85%. Meskipun ada perbedaan, peneliti sebelumnya menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* pada sekolah MIN 3 Penantian Labuhan Batu Selatan, sedangkan penulis pada peserta didik kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik menggunakan model *Teams Game Tournamen (TGT)* di kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). penelitian tindakan kelas adalah penelitian reflektif dilakukan di dalam kelas dengan memeberikan suatu tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang bermuara pada peningkatan hasil belajar. Menurut Arikunto (Arikunto, 2015), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas guru dalam menilai daya

serap, mengevaluasi kurikulum sekolah, metode dan teknik pembelajaran, serta menilai hasil belajar dan perkembangan akademik peserta didik di sekolah.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2025/2026. Jadwal pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pelaksanaan pembelajaran di kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini melibatkan 25 orang peserta didik di kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo di Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan, terdiri dari 14 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes untuk mengukur penguasaan materi, lembar pengamatan guru untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran, lembar pengamatan murid untuk mengukur keterlibatan murid dalam pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu teknik tes untuk mengukur hasil belajar murid. Teknik pengamatan untuk menilai aktivitas guru dan murid. Dokumentasi untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan II

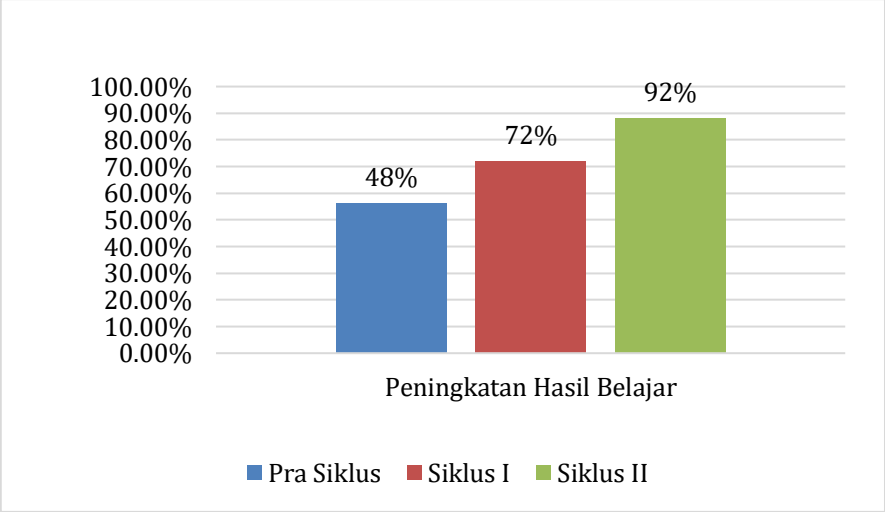
Berdasarkan hasil analisis data empiris yang dihimpun selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik Kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo, Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh, Kabupaten Solok Selatan, diperoleh indikasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang positif dan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1.
Data Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo Kecamatan Koto Parik Gadang Di ateh Kabupaten Solok Selatan
Siklus 1 dan Siklus II

No	Kode	KKTP	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	AMP	70	63	67	Meningkat
2.	AG		71	60	Menurun
3.	AN		67	75	Meningkat
4.	AFN		75	84	Meningkat
5.	AV		63	71	Meningkat
6.	AHI		87	92	Meningkat
7.	AZD		71	92	Meningkat
8.	ADA		92	100	Meningkat
9.	CPA		67	96	Meningkat
10.	DAA		67	75	Meningkat
11.	FAM		71	84	Meningkat
12.	FPS		71	87	Meningkat
13.	FRZ		67	71	Meningkat
14.	FYH		92	100	Meningkat
15.	FEP		87	96	Meningkat
16.	IYZ		84	92	Meningkat
17.	JZ		92	100	Meningkat
18.	LYP		75	87	Meningkat
19.	MDS		84	92	Meningkat

20.	MAA		75	84	Meningkat
21.	MZAF		92	100	Meningkat
22.	N		75	84	Meningkat
23.	NAS		84	87	Meningkat
24.	RA		87	92	Meningkat
25.	VA		63	67	Meningkat
Jumlah			**1.922**	**2.135**	
Tertinggi			**92**	**100**	
Terendah			**63**	**67**	
Rata-rata			**76,88**	**85,4**	
Persentase			**72%**	**92%**	

Berdasarkan tabel 1 di atas, di kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo Kecamatan Koto Parik Gadang Di ateh, Kabupaten Solok Selatan, hasil belajar Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui Turnamen Tim Games *(TGT)*. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1.
Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dari Siklus I ke Siklus II

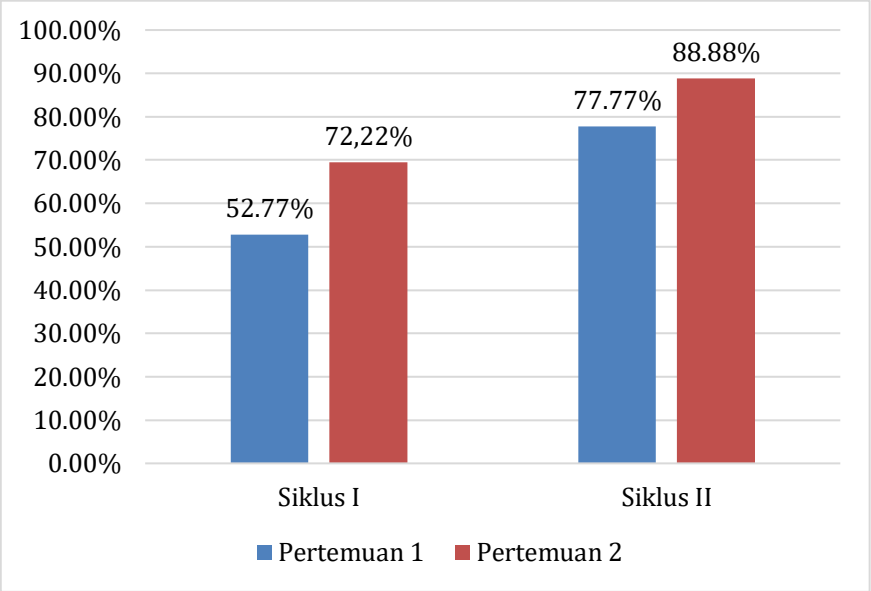
2. Data Peningkatan Proses Pembelajaran Siklus I dan II

Peningkatan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.
Data Peningkatan Proses Pembelajaran

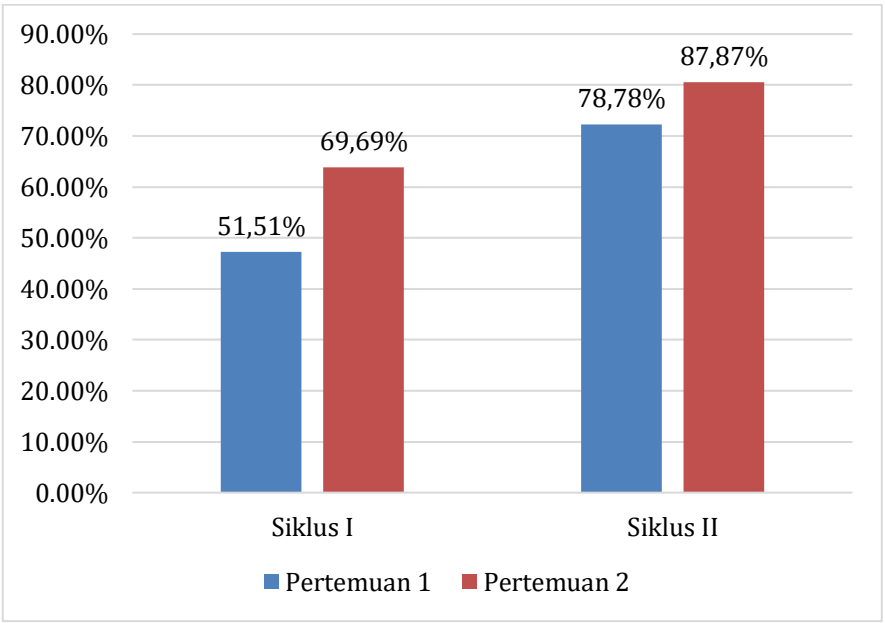
Aktivitas	Siklus I		Peningkatan	Siklus II		Peningkatan
	P1	P2		P1	P2	
Guru	52,77%	72,22%	19,45%	77,77%	88,88%	11,11%
Peserta Didik	51,51%	69,69%	18,18%	78,78%	87,87%	9,09%

Berikut digambarkan grafik peningkatan proses pembelajaran pada aktivitas guru dari siklus I ke siklus II.



Gambar 2.
Data Peningkatan Aktivitas Guru dari Siklus I ke Siklus II

Proses pembelajaran yang lebih baik untuk aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II digambarkan pada grafik berikut.



Gambar 3.
Data Peningkatan Aktivitas Peserta Didik dari Siklus I ke Siklus II

KESIMPULAN

Bab IV skripsi ini membahas tentang bagaimana model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik di kelas III SD Negeri 08 Batang Lolo Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh Kabupaten Solok Selatan. Kesimpulan ini dapat ditarik dari diskusi yang dilakukan di bab ini. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sejumlah 52,77% dan meningkat pada pertemuan 2 sejumlah 72,22%. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan 1 sejumlah 51,51% dan meningkat pada pertemuan 2 sejumlah 69,69%. nilai hasil

pengamatan aktivitas guru pada siklus II pertemuan I sejumlah 77,77% dan meningkat pada pertemuan II sejumlah 88,88% dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus II pertemuan 1 sejumlah 78,78% dan meningkat pada pertemuan 2 sejumlah 87,87%.

DAFTAR PUSTAKA

Andryannisa, dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, *2*(3), 44.

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik*, *3*(1), 35-44.

Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

Fathurrohman, Muhammad. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *3*(2), 104-111.

Maharani, D. (2024). *Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan Kurikulum Merdeka Belajar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri).

Mailani, dkk. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, *1*(2), 1-10.

Masnur, M. (2023). *Pengaruh Pemahaman Konsep Matematis dan Kepercayaan Diri Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SNP Negeri 3 Alu* (Doctoral Dissertation, Universitas Sulawesi Barat).

Rahayu, Y. (2023). Problematika Kurikulum di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 3176-3187.

Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 75-83.

Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, *2*(2), 437-446.