
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Materi Buku Fiksi dan Nonfiksi di Kelas VII 2 SMPN 11 Tanjungpinang

Arsy Zahra¹, Suhardi², Riawati³, Noor Faizah⁴

^{1,2}Universitas Maritim Raja Ali Haji, ^{3,4}SMPN 11 Tanjungpinang

arsy zahra000@gmail.com¹, suhardi.tp@gmail.com², riawati.irel@gmail.com³

ABSTRACT; *This study aims to improve students' learning outcomes in learning Indonesian on the material of Fiction and Nonfiction Books through the application of the Cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type in class VII 2 of SMPN 11 Tanjungpinang. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out for one month. The subjects of this study were 34 students. The results of the study showed an increase in learning outcomes. The average initial score of students was 62.50 with a completion rate of 26.5%. After the application of TGT, the average score increased to 70.00 in cycle I with a completion rate of 52.9%, and in cycle II it increased to 78.25 with a completion rate of 85.3%. The application of the TGT model can significantly improve students' learning outcomes.*

Keywords: *Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT), Fiction And Nonfiction Books, Learning Outcomes.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Buku Fiksi dan Nonfiksi melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas VII 2 SMPN 11 Tanjungpinang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama satu bulan. Subjek penelitian ini adalah 34 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata awal peserta didik sebesar 62,50 dengan tingkat ketuntasan 26,5%. Setelah penerapan TGT, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,00 pada siklus I dengan ketuntasan 52,9%, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,25 dengan ketuntasan 85,3%. Penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament (TGT), Buku Fiksi Dan Nonfiksi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting di SMPN 11 Tanjungpinang. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas VII 2, masih banyak peserta

didik yang mengalami kesulitan memahami materi Buku Fiksi dan Nonfiksi. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ulangan harian serta kurangnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan membaca dan menganalisis isi teks.

Peserta didik cenderung pasif, kurang berani bertanya, dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Sebagian besar peserta didik lebih terbiasa menerima materi secara satu arah tanpa banyak dilibatkan dalam kegiatan yang interaktif. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap teks fiksi dan nonfiksi menjadi rendah, dan hasil belajar mereka belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kondisi ini mencerminkan tantangan nyata yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, di mana peningkatan kualitas pendidikan menjadi suatu keharusan. Menurut Renstra Depdiknas (2005), permasalahan pendidikan di Indonesia tidak hanya mencakup rendahnya mutu, tetapi juga pemerataan dan pemanfaatan pendidikan yang masih kurang optimal. Berbagai faktor seperti keterbatasan jumlah dan kualitas tenaga pendidik, kurangnya sarana dan prasarana, hingga biaya pendidikan yang belum memadai turut berkontribusi terhadap permasalahan tersebut.

Dalam proses pembelajaran di kelas, beberapa faktor menjadi penyebab utama peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, di antaranya adalah: lemahnya pemahaman konsep, rendahnya motivasi belajar. Kesulitan-kesulitan ini, ditambah dengan citra pembelajaran yang kurang menarik, menunjukkan pentingnya peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran.

Minat dan kemauan belajar peserta didik sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu membangun suasana kelas yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kompetensi dan profesionalitas guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru memiliki kedudukan sebagai tenaga profesional yang bertugas di jenjang pendidikan dasar, menengah, dan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Untuk melaksanakan tugas profesional tersebut, guru harus memiliki bakat, minat, komitmen, kompetensi, serta tanggung jawab dalam meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan melalui pembelajaran sepanjang hayat.

Dalam menghadapi permasalahan ini, guru dituntut untuk mengembangkan strategi

pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi masalah ini adalah model Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Menurut Kunandar (2010:359) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Wena (2011:189), menambahkan melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya Model pembelajaran TGT dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif dan konstruktivis yang menekankan pada kerja sama, aktivitas bersama, pemecahan masalah, dan kompetisi sehat di dalam kelompok. Dengan penerapan model TGT, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif, antusias, serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka, khususnya pada materi Buku Fiksi dan Nonfiksi di kelas VII 2 SMPN 11 Tanjungpinang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VII 2 SMPN 11 Tanjungpinang selama satu bulan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahapan:

1. Perencanaan: Penyusunan perangkat pembelajaran berbasis TGT.
2. Pelaksanaan: Penerapan model TGT dalam pembelajaran Buku Fiksi dan Nonfiksi.
3. Observasi: Pengamatan aktivitas peserta didik dan proses belajar.
4. Refleksi: Analisis terhadap hasil pelaksanaan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian meliputi:

- Tes hasil belajar (pre-test dan post-test)
- Lembar observasi aktivitas peserta didik
- Angket respon peserta didik terhadap pembelajaran

Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan

belajar, serta secara kualitatif melalui observasi aktivitas peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model ini membuat peserta didik belajar secara kelompok dan bermain sambil belajar dalam bentuk turnamen. Penelitian dilakukan di kelas VII.2 yang terdiri dari 34 peserta didik.

Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Di akhir setiap siklus, peserta didik mengikuti tes untuk mengetahui apakah mereka sudah memahami materi atau belum.

Pada **Siklus I**, nilai rata-rata peserta didik adalah **70,00**. Dari 34 peserta didik, **18 orang (52,9%)** sudah mencapai nilai tuntas, dan **16 orang (47,1%)** belum tuntas. Walaupun sebagian peserta didik mulai aktif, masih banyak yang kurang fokus saat berdiskusi dan mengikuti permainan.

Setelah guru memperbaiki cara mengajar di **Siklus II** (misalnya dengan menjelaskan aturan permainan lebih jelas, memberi semangat, dan mengatur ulang kelompok), hasil belajar peserta didik meningkat. Nilai rata-rata naik menjadi **78,25**, dan **29 peserta didik (85,3%)** sudah tuntas, hanya **5 peserta didik (14,7%)** yang belum tuntas. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, dan peserta didik lebih semangat, aktif berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik. Pada awalnya, banyak peserta didik belum terbiasa dengan cara belajar kelompok dan permainan, sehingga hasil belajar mereka masih rendah.

Namun setelah dilakukan perbaikan, hasil belajar meningkat dengan pesat. Peserta didik tidak hanya mendapatkan nilai yang lebih baik, tetapi juga menjadi lebih aktif, lebih berani, dan lebih semangat dalam belajar. Mereka merasa belajar menjadi menyenangkan karena dilakukan sambil bermain.

Pembelajaran dengan model TGT membantu peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan bertanggung jawab atas hasil kelompoknya. Ini juga membantu mereka percaya diri dan terbiasa mengemukakan pendapat di depan teman-teman.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model TGT bisa dijadikan pilihan yang bagus untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi buku fiksi dan nonfiksi, menjadi lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tabel Ketuntasan Belajar Peserta Didik

	Siklus	Rata-rata Nilai	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
I	Siklus	70,00	34	18	16	52,9%
II	Siklus	78,25	34	29	5	85,3%

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Buku Fiksi dan Nonfiksi di kelas VII 2 SMPN 11 Tanjungpinang. Model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kompetitif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT layak dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2005). Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2006). Pedoman Pengembangan Model-Model Pembelajaran Untuk SMK/SMK. Jakarta: Direktorat PMPTK Depdiknas.
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Sitanggang, H. (2023). Upaya Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi di Kelas XI SMK Negeri 3 Medan. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4(2), 65–72. Diakses dari <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>
- Kuryani, T., & Lestari, H. (2023). *Modul mata kuliah Prinsip Pengajaran dan Asesmen II* (Cetakan ke-2). Direktorat Pendidikan Profesi Guru, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kunandar.2010. Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Wena, M. 2011. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Jakarta, PT. Bumi Aksara