

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VC SDN 01 TAMAN MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT***

Sukma Dwi Meyrena<sup>1</sup>, Dewi Tryanasari<sup>2</sup>, Melina Jatmikawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan Universitas PGRI Madiun,

<sup>2</sup>PGSD Universitas PGRI Madiun,

<sup>3</sup>SDN 01 Taman Madiun,

[1dmrena7@gmail.com](mailto:1dmrena7@gmail.com), [2dewi@Unipma.ac.id](mailto:2dewi@Unipma.ac.id) ,

[3melinajatmikawati85@guru.sd.belajar.id](mailto:3melinajatmikawati85@guru.sd.belajar.id) ,

### **ABSTRACT**

*This research is a collaborative classroom action research conducted with class 5C teachers at SDN 01 Taman to determine the effectiveness of the game method in improving student learning outcomes in thematic learning. The research was carried out at SDN 01 Taman Madiun from February to April 2024 in the 2023/2024 academic year. The subjects of this research were 28 students in class V-C at SDN 01 Taman. This research consists of pre-cycle, cycle I and cycle II stages. Each of the two research process cycles has three stages, namely: planning, research implementation, observation, and reflection. The data analysis technique is to compare student learning outcomes before and after the actions in Cycle I and Cycle II. The research results show that the game method can improve student learning outcomes. This is proven by the increase in learning outcomes observed in both cycle 1 and cycle 2. In the pre-cycle the average value was 62.3, then in cycle 1 there was an increase, namely 71.1, while in cycle 2 there was a quite significant increase, namely 80,9.*

*Keywords: learning outcomes, learning model, team games tournament*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan bersama guru kelas 5C SDN 01 Taman untuk mengetahui efektivitas model team games tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Taman Madiun mulai bulan Februari hingga April 2024 pada tahun pelajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V-C di SDN 01 Taman. Penelitian terdiri dari tiga tahap: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus penelitian terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan penelitian, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi pada Siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar yang teramati baik pada Siklus I maupun Siklus II. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 62,3, kemudian

meningkat menjadi 71,1 pada Siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 80,9 pada Siklus II.

Kata Kunci: hasil belajar, model belajar, tim game turnamen

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah proses dinamis yang membutuhkan kolaborasi antara guru dan siswa untuk mencapai hasil yang optimal. Di tengah perubahan yang cepat ini dalam dunia pendidikan, tantangan terbesar yang dihadapi oleh para pendidik adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat, keterlibatan, dan pencapaian siswa yang signifikan. Guru memiliki peran sentral dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang memotivasi dan menarik bagi siswa, selain itu beberapa pandangan menyebutkan ada peran serta guru dalam menunjang keberhasilan belajar siswa.

Belajar merupakan proses di mana seseorang mengalami perubahan perilaku yang positif dan berlangsung dalam jangka waktu yang relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan aspek fisik, kepribadian, atau psikis individu tersebut. (Sariani dkk., 2021)

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh saat proses belajar mengajar. Menurut (Hamalik, 2009) hasil belajar didapatkan oleh seseorang apabila seseorang tersebut telah mengalami perubahan tingkah laku dan perubahan pengetahuan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dalam wacana akademis, ada pandangan luas bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada nilai yang didokumentasikan dalam laporan akhir akademik saja. Sebaliknya, tingkat pencapaian kognitif dapat diukur melalui hasil pembelajaran siswa selama pembelajaran itu berlangsung (Dakhi, 2020). Sejalan dengan hal tersebut maka, peran serta guru dalam menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan, hasil belajar siswa menjadi salah satu tolok ukur utama atas keberhasilan dan ketercapaian

sebuah pembelajaran di dalam kelas (Komara, 2016).

Adanya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan prestasi belajar. Kunci utama dalam adanya partisipasi siswa adalah memilih model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa.

Model secara harfiah diartikan sebagai “bentuk”, secara umum model merupakan bentuk interpretasi atas hasil dari proses pengamatan dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem yang telah dilakukan (Khairalina, 2022). Sedangkan dalam pembelajaran, menurut (Indrawati & Setiawan, 2009) model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah terstruktur dalam mengelola proses belajar siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta menjalankan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran ini mencakup berbagai pendekatan, teknik, dan strategi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif (Djalal, 2017).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan langkah penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Ketika memilih model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi pelajaran yang diajarkan (Anggraini, 2021). Sebuah model pembelajaran yang cocok dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan merangsang minat mereka untuk belajar. Sehingga tidak dapat disangkal bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam kelas memiliki dampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dapat menghambat pembelajaran, menurunkan motivasi siswa, dan mengurangi pencapaian akademis mereka.

Namun, seringkali dalam praktiknya, pembelajaran di kelas hanya berfokus pada transfer informasi tanpa memperhatikan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa. Dampaknya, siswa sering kehilangan motivasi belajar dan hasil

belajarnya menurun, terutama pada materi yang kompleks. Sehingga dalam mengatasi permasalahan tersebut guru dapat menerapkan inovasi pembelajaran berupa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, partisipasi dan keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan agar mereka dapat belajar secara langsung, bukan hanya dari pengajaran guru. (Hambari dkk., 2024). Oleh karena itu, untuk menggalakkan partisipasi siswa selama pembelajaran di kelas, diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah model Team Games Tournament (TGT). Dalam model TGT, siswa terlibat dalam proses pembelajaran di kelas melalui serangkaian permainan dengan anggota tim lainnya untuk mengumpulkan skor bagi tim masing-masing (Musimin & Suntoro, 2021).

Keberhasilan penerapan model pembelajaran ini dapat dicermati dari studi-studi sebelumnya, seperti yang

tercatat dalam penelitian berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jenis Team Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Belajar Siswa". Dalam penelitian tersebut, berhasil terlihat bahwa skor prestasi belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 77,4, sementara di kelas kontrol hanya mencapai 57,6 (Fauzi & Masrupah, 2024).

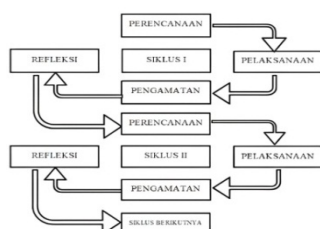
Dalam penelitian lain berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jenis TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PPKN di Kelas V SDN Pajurangan", penerapan model TGT digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN. Hasilnya, keberhasilan siswa dalam mencapai skor prestasi belajar mencapai 80% (Handayani dkk., 2024).

Oleh karena itu penulis mencoba menguraikan permasalahan yang ada di dalam kelas melalui penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VC SDN 01 Taman Melalui Model *Team Games Tournament*.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Menurut (Arikunto dkk., 2021).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam konteks kelas. Metode penelitian tindakan yang digunakan adalah Model Kemmis & MC. Taggart yang mencakup beberapa tahap, yakni 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. (Eko Sigit Purwanto, 2023). Adapun tahapan ini berjalan selama 2 siklus yang sama secara berulang untuk mendapatkan hasil yang optimal dan stabil dalam perkembangan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas

Sumber (Arikunto dkk., 2021)

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V-C SDN 01 Taman Kota Madiun yang berjumlah 28 orang. Data penelitian didapatkan dengan menggunakan alat tes berupa observasi atau pengamatan langsung di dalam kelas dan post test sebagai instrumen pengukuran hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk merumuskan hasil belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar secara klasikal

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum menerapkan model Team Games Tournament, situasi di kelas menunjukkan bahwa kurang dari 50% hasil belajar siswa tidak mencapai nilai minimal yang dibutuhkan, yaitu 70. Hal ini disebabkan oleh tingkat kepadatan materi tematik, terutama dalam muatan IPS dan Bahasa Indonesia, sehingga siswa kesulitan memahami konsep dasar materi yang diajarkan.

Peneliti menganggap hal ini sebagai tantangan dalam pembelajaran tematik, dan karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar mereka.

### **Pembelajaran Tematik dengan Model Team Games Tournament**

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus dimulai dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pengamatan dan refleksi. Secara umum, implementasi dari dua siklus yang telah dilakukan tersebut sama, namun terdapat perbedaan pada perencanaan siklus kedua dimana hasil refleksi dari siklus pertama menjadi patokan untuk merencanakan perbaikan di siklus kedua.

Tahap perencanaan dalam kegiatan PTK ini terdiri dari kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mana dalam hal ini peneliti merencanakan RPP pembelajaran tematik di kelas V-C menggunakan model Team Games Tournament. Dalam mempersiapkan aktifitas pembelajaran tersebut guru menyusun langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks model Team

Games Tournament, menyusun lembar observasi siswa, dan menyusun soal tes evaluasi hasil belajar tematik di setiap akhir pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disiapkan dalam RPP. Secara keseluruhan, dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan langkah-langkah berikut: 1) mengelompokkan siswa ke dalam lima kelompok dengan jumlah anggota antara lima hingga enam siswa yang memiliki karakteristik yang beragam, 2) memberikan penjelasan materi melalui presentasi menggunakan PowerPoint atau video pembelajaran interaktif, 3) siswa diberi tugas untuk mendiskusikan soal-soal dalam lembar kerja yang telah disusun sembari belajar secara berkelompok, 4) Melakukan permainan dan turnamen dengan mengirimkan delegasi masing-masing kelompok, 5) Melakukan perhitungan skor, 6) memberikan penghargaan dan apresiasi terhadap masing-masing tim.

Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan yaitu mengobservasi aktivitas belajar siswa selama proses

pembelajaran berlangsung, mencatat permasalahan-permasalahan yang ditemui setiap proses pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa, sebagian besar siswa antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Data ini diperoleh dari pengumpulan data refleksi belajar setiap akhir pembelajaran yang mana 90% siswa merasa pembelajaran dengan permainan sangat menarik dan tidak membosankan. Sedangkan dalam mengamati hasil belajar siswa, peneliti dapat memaparkan hasil temuan seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Hasil Belajar Tematik**

No	Komponen	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Terendah	25	40	40
2	Nilai Tertinggi	90	100	100
3	Rata-rata	62,3	71,1	80,9
4	Ketuntasan	43%	71%	86%

Berdasarkan hasil observasi mengenai hasil belajar tematik, terdapat peningkatan signifikan sebesar 28% dalam tingkat pencapaian ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan sebelumnya pada tahap pra-siklus. Pada tahap pra-siklus, hanya 12 siswa yang

mencapai standar ketuntasan, sementara pada akhir siklus 1, jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan meningkat menjadi 20 siswa. Meskipun tingkat ketuntasan pada akhir siklus 1 hanya mencapai 71%, ini dianggap sebagai awal yang cukup memuaskan karena terjadi peningkatan meskipun belum signifikan.

Pada akhir siklus kedua, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 80,9, dengan tingkat ketuntasan mencapai 86%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model Team Games Tournament berhasil membantu siswa meningkatkan prestasi belajar mereka.

Pada tahap terakhir yaitu refleksi. Dalam kegiatan refleksi, seluruh rangkaian prosedur penelitian tindakan kelas ditinjau ulang mulai dari aktivitas perencanaan, pelaksanaan kegiatan, hingga observasi. Dalam tahapan refleksi ini dapat dimanfaatkan untuk melihat kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung, selain itu dalam kegiatan refleksi peneliti dapat meninjau ulang perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan apakah telah sesuai rencana atau belum sehingga

pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan dalam siklus berikutnya dapat diperbaiki dan menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil refleksi di siklus 1 peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa 1) sebagian besar siswa masih mempunyai stigma yang sama bahwa pembelajaran tematik muatan IPS dan Bahasa Indonesia membosankan, 2) siswa acuh terhadap penyampaian materi yang diberikan oleh guru di awal pembelajaran, 3) siswa belum faham dengan aturan atau model pembelajaran yang digunakan, 4) siswa belum semua faham dengan kesepakatan permainan, 5) sebagian besar siswa masih belum faham dengan materi yang diajarkan dan dimaksudkan dalam evaluasi akhir pembelajaran, 6) sebagian besar siswa antusias dalam poses pembelajar. Sedangkan di akhir siklus 2, berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa 1) siswa mulai termotivasi untuk memperhatikan penyampaian materi oleh guru, 2) sebagian besar siswa mulai mengerti dengan model pembelajaran TGT, 3) seluruh siswa antusias dalam pembelajaran, 4)

seluruh siswa faham dengan aturan permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas VC SDN 01 Taman. Peningkatan ini terjadi karena tingkat partisipasi yang lebih aktif dari siswa selama pembelajaran, meningkatnya minat siswa dalam proses belajar secara berkelompok, dan peningkatan prestasi belajar siswa pada akhir pembelajaran.

Beberapa kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan di siklus 1 telah diperbaiki dalam siklus 2, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik bagi siswa kelas V-C di SDN



01 Taman. Hal ini terbukti dengan peningkatan antusiasme siswa selama proses pembelajaran di kelas, serta peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat pada akhir pembelajaran. Awalnya, hanya 43% siswa yang mencapai tingkat ketuntasan, namun setelah adanya tindakan, angka ini meningkat menjadi 71%. Hasil belajar terus meningkat hingga mencapai 86% pada akhir siklus kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament berhasil mengatasi rendahnya hasil belajar siswa di kelas dalam pembelajaran tematik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(2), 468–468.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i1.115>
- Eko Sigit Purwanto. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Eureka Media Aksara.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hambari, A. A., Puspita, D. R., & Fadhillah, D. (2024). ANALISIS KESULITAN GURU DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA MASA NEW NORMAL DI MI AL-MUHAJIRIN JAKARTA UTARA. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4289>
- Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V SDN Pajurangan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), Article 2.

- <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10106>
- Khairalina, K. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X IPA 2 MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION DI SMA NEGERI 1 SYAMTALIRA BAYU. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v6i2.2781>
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *JURNAL PSIKOPEDAGOGIA*, 5(1).
- Musimin, M., & Suntoro, S. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU SMP DALAM MELAKSANAKAN KBM MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) MELALUI SUPERVISI AKADEMIK KEPALA SEKOLAH. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v5i2.2032>
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Jumadi, Suradi, A., Satria, R., & Indrawati. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. EDU PUBLISHER.