

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Laila Mar'atus Sholihah¹, Taufik Taufik¹, Nur Izzati Chumairah², Nur Romdlon Maslahul Adi¹

¹PGMI FTK Universitas Islam Negeri sunan Ampel Surabaya

²SD Islam Al-Chusnaini

taufiksiraj@uinsa.ac.id, maraatussholihahlaila@gmail.com,

ABSTRACT

Art and Culture education plays an important role in fostering students' creativity, aesthetic appreciation, and character. However, observations showed that several students still scored below the Minimum Mastery Criteria (KKM) and had low motivation due to conventional teaching methods that made them passive. This study aims to improve students' learning outcomes and motivation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) method. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design with two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were elementary school students in an Art and Culture class. Data were collected through achievement tests, motivation questionnaires, observation sheets, and teacher field notes. The findings revealed that the average score improved from 85.37 (88.9% mastery) in the pre-cycle to 89.59 (96.3%) in Cycle I, and 92.52 (96.3%) in Cycle II. Beyond cognitive gains, students' motivation, participation, and collaboration also increased. Thus, TGT is effective for enhancing learning outcomes and motivation in Art and Culture education.

Keywords: Student Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) Method, Art and Culture Learning, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

ABSTRAK

Pembelajaran Seni Budaya berperan penting dalam mengembangkan kreativitas, apresiasi estetika, dan karakter siswa. Namun, hasil observasi menunjukkan masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan kurang termotivasi karena metode pembelajaran konvensional yang membuat mereka pasif. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui penerapan metode Teams Games Tournament (TGT). Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas Seni Budaya sekolah dasar, dengan instrumen tes hasil belajar, angket motivasi, lembar observasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 85,37 (ketuntasan

88,9%) pada pra-siklus menjadi 89,59 (96,3%) pada siklus I, dan 92,52 (96,3%) pada siklus II. Selain peningkatan kognitif, motivasi, partisipasi, dan kerja sama siswa juga berkembang. Dengan demikian, TGT efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pembelajaran Seni Budaya

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Metode *Teams Games Tournament* (TGT), Pembelajaran Seni Budaya, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

A. Pendahuluan

Pendidikan di era abad ke-21 menuntut bahwa kompetensi peserta didik tidak hanya mencakup penguasaan konten akademik, melainkan juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi. Guru dan lembaga pendidikan menghadapi tantangan besar untuk mengubah model pembelajaran yang sebelumnya dominan metode ceramah menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. dalam konteks ini, pencapaian hasil belajar siswa menjadi tolok ukur utama keberhasilan proses pembelajaran. Namun ketanyaannya, di banyak sekolah, hasil belajar siswa masih belum optimal karena kurangnya keterlibatan aktif dan motivasi belajar yang rendah. Studi tentang motivasi dalam pendidikan seni menemukan bahwa faktor internal seperti minat, perhatian guru, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar sangat mempengaruhi hasil

belajar dan partisipasi siswa dalam pelajaran seni budaya (Sitepu, 2023)

Mata pelajaran Seni Budaya memiliki peran penting dalam mengembangkan rasa estetika, apresiasi budaya, ekspresi kreatif, dan keterampilan praktik siswa. Selain itu, seni budaya juga berperan dalam pembentukan karakter dan identitas budaya siswa serta pemahaman nilai-nilai sosial melalui karya seni. Namun dalam beberapa penelitian lokal diketahui bahwa minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran seni budaya masih rendah, terutama karena metode pembelajaran yang kurang memicu kreativitas dan interaksi. Misalnya, penelitian "Student Learning Outcomes and Motivation on Arts and Skills Education Course in PGSD Study Program of STKIP Taman Siswa Bima" menunjukkan bahwa aspek motivasi sangat berkorelasi dengan capaian pembelajaran seni dan keterampilan, dimana siswa yang termotivasi menunjukkan hasil yang lebih baik daripada yang tidak (Ifniati

dkk., 2024). Kondisi ini menuntut intervensi metode pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi estetik dan apresiatif siswa.

Salah satu masalah yang muncul dalam pembelajaran Seni Budaya adalah sikap pasif siswa dalam kelas. Siswa sering kali hanya mendengarkan guru, sementara kegiatan praktik, kreasi, atau diskusi kreatif kurang mendapat porsi yang memadai. Motivasi belajar siswa menjadi rendah karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang memfasilitasi interaksi, umpan balik, maupun kompetisi yang sehat. Penelitian mengenai persepsi dan motivasi siswa dalam pembelajaran musik karawitan di SMA menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap materi dan guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar; sebaliknya, kurangnya variasi metode dan peluang praktik menyebabkan siswa kurang tertarik (Adhaninggar & Minarto, 2024). Oleh karena itu, intervensi yang memperbaiki kondisi motivasi siswa sangat diperlukan agar proses pembelajaran Seni Budaya lebih efektif dan hasilnya meningkat.

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar Seni Budaya masih belum konsisten mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari catatan penilaian, rata-rata nilai siswa dan tingkat ketercapaian kompetensi sering berada di bawah standar yang ditetapkan sekolah. Selama pembelajaran berlangsung, terlihat sebagian siswa kurang antusias mengikuti kegiatan, terutama saat diminta untuk praktik seni. Mereka cenderung pasif, lebih banyak menunggu instruksi guru, dan kurang menunjukkan minat dalam berpartisipasi. Hal ini mengindikasikan bahwa rendahnya motivasi belajar serta keterbatasan variasi metode pengajaran menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, lingkungan kelas yang tidak mendukung, media pembelajaran yang kurang variatif, dan kurangnya penghargaan terhadap kreativitas juga memperburuk keadaan. Penelitian "Fostering Students' Cognitive Abilities Using Teams Games Tournament (TGT)" di Jambi menunjukkan bahwa sebelum intervensi, ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan kognitif sangat rendah (di bawah KKM), dan

perbaikan signifikan terjadi setelah penerapan metode TGT, yang juga meningkatkan motivasi siswa (Fussalam dkk., 2023)

Metode pembelajaran konvensional misalnya ceramah, demonstrasi satu arah, atau tugas individu yang minim interaksi sudah terbukti memiliki keterbatasan dalam membangkitkan kreativitas dan motivasi siswa. Dalam pelajaran yang sangat bergantung pada aspek praktik dan ekspresi seperti Seni Budaya, metode semacam itu sering tidak cukup efektif untuk membuat siswa terlibat sepenuhnya. Pengalaman belajar menjadi kurang menarik, dan siswa cenderung pasif atau hanya mengikuti instruksi tanpa berpikir kritis atau kreatif. Penelitian tentang penggunaan media puzzle dalam metode TGT pada materi IPAS di Surabaya menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif bersama pendekatan TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara nyata dibanding metode biasa (Agustina dkk., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mencari dan menerapkan metode yang mampu memperbaiki kelemahan metode konvensional tersebut.

Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pelajaran yang menuntut kreativitas dan ekspresi seperti Seni Budaya. Salah satu inovasi yang terbukti efektif adalah penerapan metode kooperatif seperti Teams Games Tournament (TGT), yang menggabungkan aspek kompetisi, kolaborasi, dan permainan. Penelitian “Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV” menemukan bahwa penerapan TGT secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibanding kondisi sebelum perlakuan (Meliani & Sati, 2023). Selain itu, (Efendi, Anggrayani, & Atlia 2025) dalam penelitian pada pembelajaran IPAS juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkan metode TGT dibanding sebelum perlakuan (Efendi dkk., 2025). Oleh karena itu, model pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan turnamen seperti TGT memiliki potensi tinggi untuk diterapkan dalam Seni Budaya guna mengangkat motivasi dan hasil belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) sebagai model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tahapan seperti presentasi kelas, pembentukan kelompok heterogen, permainan antar tim, dan turnamen, yang masing-masing memberi kesempatan bagi siswa untuk bekerjasama, berkompetisi secara sehat, dan menerima umpan balik dari sesama siswa serta guru. Keaktifan siswa dalam TGT terletak pada tanggung jawab individu dan kelompok untuk memahami materi agar timnya bisa berhasil dalam tahapan turnamen. Penelitian di TOFEDU: The Future of Education Journal oleh Efendi, Anggrayni, & Atlia (2025) menunjukkan bahwa selisih rata-rata skor pretest dan posttest pada pembelajaran IPAS setelah penerapan TGT mencapai peningkatan sebesar 9,17 poin, secara statistik signifikan (Efendi dkk., 2025). Studi lain "Fostering Students' Cognitive Abilities Using Teams Games Tournament (TGT): An Action Research" juga memperlihatkan bahwa setelah dua siklus intervensi, ketuntasan kognitif siswa meningkat dari sekitar 34,62 % pada tahap awal menjadi 84,6 % pada siklus pertama dan mencapai 92,3 % pada siklus

kedua (Fussalam dkk., 2023). Hal-hal tersebut memperkuat bahwa TGT tidak hanya teoritis tetapi praktis mampu meningkatkan hasil belajar.

Keunggulan TGT tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif seperti motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, Ningrum, Rhosyida, & Mulyantoro (2024) menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV (Ningrum dkk., 2024). Selain itu, penelitian "Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Media Sticky Notes Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media pendukung dalam TGT memperkuat keterlibatan siswa dan mempertinggi minat belajar serta kemampuan berpikir kritis (Vista dkk., 2023). Studi lainnya, "Pengaruh Metode Cooperative Learning dan Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif" memperlihatkan bahwa TGT lebih berhasil dibanding STAD dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif siswa, terutama bagi mereka yang memiliki persepsi kinestetik tinggi (Maharani, 2020). Dengan demikian, TGT berpotensi

menghasilkan pembelajaran yang lebih menyeluruh: memperbaiki hasil kognitif dan juga aspek motivasi dan afektif siswa.

Relevansi metode TGT terhadap pembelajaran Seni Budaya sangat kuat apabila materi disesuaikan dengan karakter bidang seni (musik, rupa, tari, drama) dimana aspek praktik seni dan apresiasi menjadi inti. Keaktifan siswa dalam praktik kreatif, apresiasi estetika, dan kerja kelompok memungkinkan mereka merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian “Motivasi Belajar Siswa pada KD Keterampilan Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Masa New Normal di Kelas VIII” menemukan bahwa situasi pembelajaran setelah masa pandemi (new normal) menunjukkan perhatian lebih terhadap motivasi siswa yang berkaitan dengan kesempatan praktik seni rupa serta dukungan media yang memadai (Melati dkk., 2023). Demikian pula, Rahmania & Ferdian (2024) dalam penelitian “Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Kelas VIII di SMP Negeri 15 Padang” menemukan perbedaan motivasi belajar siswa tergantung pada cara guru mendesain aktivitas musik yang menarik dan

konteks pembelajaran yang mendukung (Rahmania & Ferdian, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan konteks praktik seni memiliki peran vital dalam keberhasilan pembelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan rangkaian temuan empiris dan identifikasi masalah pada konteks pembelajaran Seni Budaya, penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Teams Games Tournament dalam pembelajaran Seni Budaya, serta untuk mengetahui sejauh mana metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks Seni Budaya. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi pengaruh tiap tahapan metode TGT (seperti pembentukan tim, media pendukung, turnamen/permainan, dan penghargaan) terhadap aspek motivasi dan hasil belajar, khususnya pada indikator kreativitas, apresiasi seni, keterampilan praktik, dan pemahaman teori seni budaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi praktis bagi guru Seni Budaya untuk merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan holistik, yang

tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa tetapi juga membangkitkan minat dan motivasi mereka secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus, yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus penelitian direncanakan sebanyak dua siklus, karena berdasarkan literatur dua siklus umumnya sudah cukup untuk memperlihatkan perubahan signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa (Junaeni, 2022). Subjek penelitian adalah siswa kelas tertentu yang mengikuti pelajaran Seni Budaya di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Instrumen pengumpulan data akan meliputi: tes hasil belajar (pre-tes dan post-tes), angket motivasi siswa, lembar observasi keaktifan dan partisipasi siswa, serta catatan lapangan/refleksi guru. Data hasil belajar diolah secara kuantitatif (misalnya skor rata-rata, persentase ketuntasan, peningkatan antara pra-siklus dan pasca-siklus) dan data motivasi siswa serta keaktifan diolah secara deskriptif dan/atau analisis

statistik sederhana, misalnya uji t berpasangan jika sampel memungkinkan.

Tahapan pelaksanaan adalah sebagai berikut: pertama, perencanaan mencakup penyusunan materi Seni Budaya yang akan diajar, perancangan aktivitas TGT (pembentukan tim heterogen, perancangan permainan atau turnamen, dan penentuan penghargaan), serta persiapan media dan instrumen pengukur motivasi dan hasil belajar. Kedua, tindakan dilaksanakan dengan menerapkan TGT dalam kelas, dengan guru dan siswa mengikuti prosedur yang sudah disusun. Ketiga, observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan untuk mengamati keaktifan, motivasi, interaksi antar siswa, dan kendala pelaksanaan; keempat, refleksi guru bersama peneliti untuk mengevaluasi apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki sebelum siklus selanjutnya. Proses ini diulang pada siklus kedua dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama (Puspitasari dkk., 2024).

Indikator keberhasilan penelitian mencakup peningkatan hasil belajar siswa dalam Seni Budaya (skor tes post-tes lebih baik dari pra tes,

persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal meningkat), peningkatan motivasi belajar siswa (skor angket motivasi meningkat), dan peningkatan partisipasi/keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan juga diukur dari perubahan aspek afektif seperti minat dan apresiasi terhadap seni. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dan pengujian statistik sederhana jika memungkinkan, serta disertai analisis kualitas proses dari catatan observasi dan refleksi guru (Fatah & Utami, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum diterapkannya metode Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya masih menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Beberapa siswa bahkan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), seperti Siswa A yang hanya mencapai skor 49 pada nilai harian dan Siswa B dengan nilai 70 pada daily test. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang bersemangat mengikuti

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (Yang, 2023) yang menegaskan bahwa model pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif, sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga belum optimal, terlihat dari rendahnya nilai harian maupun STS. Fakta ini sejalan dengan penelitian Rambe dan Nasution (2025) yang menemukan bahwa tanpa adanya interaksi kelompok yang intens serta pengalaman kompetitif dalam proses belajar, kemampuan kerja sama dan prestasi siswa belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan melibatkan siswa secara aktif, salah satunya dengan menerapkan metode TGT (Rambe & Nasution, 2025).

Pada pelaksanaan siklus I, kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap perencanaan, di mana guru menyiapkan perangkat pembelajaran Seni Budaya, menyusun soal turnamen, dan membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan awal. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tindakan, guru

membuka pelajaran dengan apersepsi, menjelaskan tujuan, dan memberikan materi secara singkat. Setelah itu, siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan Teams Games Tournament (TGT), yang terdiri atas beberapa langkah: guru menyampaikan materi pokok, siswa berdiskusi dalam kelompok, kemudian mengikuti permainan akademik berupa kuis, dan diakhiri dengan turnamen antarkelompok.

Selama proses pembelajaran, guru dan peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa. Terlihat sebagian besar siswa mulai menunjukkan rasa antusias ketika kegiatan permainan dimulai, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan cenderung bergantung pada anggota kelompok lain. Interaksi antaranggota kelompok mulai terbangun, namun belum merata di semua tim. Guru memberikan dorongan dan arahan agar setiap siswa berpartisipasi, serta mencatat kendala yang muncul, seperti keterbatasan waktu dalam turnamen dan kurangnya pemahaman beberapa siswa terhadap aturan permainan. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana guru bersama

peneliti mengevaluasi jalannya kegiatan.



Pada siklus I penerapan metode Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar siswa mulai menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya permainan dan kompetisi kelompok, sehingga siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi. Beberapa siswa mengalami peningkatan nilai, seperti Siswa C yang meningkat dari 80 pada daily test menjadi 88 pada STS, serta Siswa D yang naik dari 71 menjadi 81. Selain itu, beberapa siswa yang sebelumnya berada di bawah KKM juga mulai mencapai standar ketuntasan, meskipun masih ada sebagian yang membutuhkan pengulangan dan bimbingan untuk beradaptasi dengan sistem permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra dan Wahyudi (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa meskipun pada

tahap awal diperlukan adaptasi, serta penelitian Nurtianingsih, Hidayat, dan Sukmayadi (2023) yang menemukan bahwa TGT dan NHT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa SD, meskipun siswa awalnya membutuhkan penyesuaian dalam proses pembelajaran kooperatif.

Meskipun hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai dan keaktifan siswa, refleksi pelaksanaan mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, seperti keterbatasan waktu saat turnamen, pemahaman aturan permainan yang belum merata, serta masih adanya siswa yang pasif dalam diskusi kelompok. Oleh karena itu, pelaksanaan siklus II diperlukan untuk memberikan kesempatan perbaikan, khususnya dalam mengoptimalkan manajemen waktu, memperjelas instruksi, serta memotivasi siswa agar seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurtianingsih dkk., 2023) yang menekankan bahwa efektivitas TGT pada tahap awal sering terkendala adaptasi siswa sehingga diperlukan tindak lanjut untuk mencapai hasil maksimal.

Temuan ini juga didukung oleh (Tran & Lewis, 2012) dalam International Education Studies yang menunjukkan bahwa keberhasilan cooperative learning, termasuk TGT, sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif semua siswa, sehingga perbaikan berkelanjutan melalui siklus tambahan diperlukan untuk memastikan peningkatan hasil belajar yang konsisten.

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan pengarahan yang lebih jelas, pengaturan waktu yang lebih efektif, serta penekanan pada sportivitas dan kerja sama antarsiswa. Perbaikan ini berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, ditandai dengan hampir seluruh siswa mencapai atau melampaui KKM. Misalnya, nilai Siswa A yang semula 49 pada daily test meningkat menjadi 70 pada SAT, Siswa B naik hingga 88, bahkan beberapa siswa memperoleh nilai sempurna, seperti Siswa E yang meraih skor 100. Selain peningkatan nilai, partisipasi siswa dalam diskusi dan turnamen kelompok juga semakin aktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif dan kompetitif. Hasil ini sejalan dengan penelitian

(Riswana dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta didukung oleh temuan (Rahman dkk., 2025) yang menegaskan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Statistika Desakriptif Nilai Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Ta ha p	Me an	Me dia n	Mo dus	Maksi mum	Mini mun
Pra- -	85. 37	87. 0	89	96	49

Sik lus					
Sik lus I	89. 59	92. 0	92	97	58
Sik lus II	92. 52	94. 0	96	100	70

Dari tabel terlihat bahwa rata-rata (mean) meningkat secara konsisten dari pra-siklus (85,37) ke siklus I (89,59) dan siklus II (92,52). Nilai minimum juga naik (dari 49 menjadi 70), menunjukkan perbaikan signifikan pada siswa dengan nilai rendah.

Perbandingan antara hasil belajar pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten baik dari segi rata-rata kelas maupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) terbukti tidak hanya meningkatkan aspek kognitif berupa hasil belajar akademik, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial seperti motivasi, keaktifan, komunikasi, serta kerja sama di antara siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi maupun kompetisi kelompok yang membuat suasana kelas lebih kondusif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan

dengan pendapat (Boke dkk., 2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian (Nariswari & Wiyasa, 2024) yang menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan crossword puzzle pada mata pelajaran IPA mampu mempercepat peningkatan nilai sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode TGT dalam pembelajaran Seni Budaya berhasil meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti, penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menarik, dan 'hidup'. Ketersediaan siswa untuk belajar, partisipasi aktif dalam kegiatan, serta fokus saat pembelajaran berlangsung menunjukkan perkembangan yang nyata. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa belajar melalui permainan dan kompetisi kelompok

lebih menyenangkan serta membantu mereka memahami materi Seni Budaya, khususnya terkait aspek estetika, keragaman budaya, dan interpretasi seni yang sebelumnya terasa abstrak. Hasil ini selaras dengan penelitian Shalahudin dan Wati (2021) yang menemukan bahwa penggunaan TGT pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dari sekitar 61% di siklus awal menjadi 93% pada siklus berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Budaya, baik dari aspek kognitif maupun afektif, sekaligus layak direkomendasikan sebagai metode pembelajaran alternatif.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 85,37 dengan persentase ketuntasan 88,9%, sehingga masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil

belajar ini juga diiringi dengan motivasi dan keterlibatan siswa yang kurang optimal selama pembelajaran, karena metode yang digunakan sebelumnya cenderung konvensional dan membuat siswa pasif.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata menjadi 89,59 dan ketuntasan mencapai 96,3%. Suasana pembelajaran berubah lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan dan kompetisi kelompok. Siswa terlihat lebih antusias, meskipun sebagian masih membutuhkan adaptasi dalam mengikuti aturan permainan.

Perbaikan yang dilakukan guru pada siklus II melalui penjelasan aturan yang lebih jelas, pengaturan waktu yang lebih efektif, dan penekanan pada sportivitas semakin memperkuat hasil yang dicapai. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 92,52 dengan persentase ketuntasan tetap stabil di angka 96,3%. Hampir seluruh siswa berhasil melampaui KKM, bahkan beberapa memperoleh nilai sempurna. Selain aspek kognitif, aspek afektif siswa juga mengalami perkembangan, terlihat dari meningkatnya motivasi, kerja sama,

dan keberanian mereka dalam berdiskusi maupun berkompetisi secara sehat.

Secara keseluruhan, penerapan metode TGT berhasil meningkatkan hasil belajar Seni Budaya, baik dari sisi pencapaian akademik maupun perkembangan sikap dan motivasi siswa. Model ini menciptakan suasana kelas yang lebih kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran Seni Budaya yang dapat membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Adhaninggar, H., & Minarto, S. W. (2024). Perceptions And Motivation of Students in Learning Javanese Music Karawitan In Cultural Arts Learning At State Senior High School 1 Batu (SMA Negeri 1 Batu). *IRDH International Journal of Social Sciences & Humanities*, 1(3), 1–8.

- <https://doi.org/10.64515/irdhijs.ch.v1i3.65>
- Agustina, N. P., Zuhdi, U., Sutiana, S., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle. *Journal of Comprehensive Science*, 3(10), 4716–4725. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i10.2386>
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.733>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i2.3432
- Fussalam, Y. E., Silvia, R., Rahmawati, S., Sartika, D., Aprillitavivayarti, A., & Marlina, L. (2023). Membina Kemampuan Kognitif

Mahasiswa	ilities	https://doi.org/10.52436/1.jpti.1
Menggunakan Tim Permainan	64	
Turnamen (TGT): Sebuah	Maharani, S. (2020). Pengaruh	
Penelitian Aksi. <i>Jurnal</i>	Metode Cooperative Learning	
<i>Penelitian Indonesia Dalam</i>	Dan Persepsi Kinestetik	
<i>Pendidikan [IRJE]</i> , 7(2), 407–	Terhadap Hasil Belajar Gerak	
419.	Dasar Manipulatif. <i>Visipena</i> ,	
Ifniati, N., Mulyanto, & Sumartono, B.	11(1), 99–115.	
(2024). Student Learning	https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1092	
Outcomes and Motivation on		
Arts and Skills Education	Melati, D., Iriaji, I., & Rini, D. R. (2023).	
Course in PGSD Study	Motivasi Belajar Siswa pada	
Program of STKIP Taman	KD Keterampilan Mata	
Siswa Bima. <i>Jurnal Multidisiplin</i>	Pelajaran Seni Budaya Bidang	
<i>Madani</i> , 4(1), 140–151.	Seni Rupa Masa New Normal	
https://doi.org/10.55927/mudima.v4i1.7460	di Kelas VIII. <i>JoLLA Journal of</i>	
	<i>Language Literature and Arts</i> ,	
Junaeni, S. (2022). Metode Team	3(12), 1848–1865.	
Game Tournament untuk	https://doi.org/10.17977/um064v3i122023p1848-1865	
Meningkatkan Hasil Belajar		
Siswa Materi Metabolisme	Meliani, F., & Sati, S. (2023).	
Kelas XII MIPA SMA Negeri 1	Implementation Of Character-	
Waled. <i>Jurnal Pendidikan dan</i>	Building Education In Inclusive	
<i>Teknologi Indonesia</i> , 2(4),	Schools. <i>Jurnal Cakrawala</i>	
163–170.	<i>Pendas</i> , 9(4), 698–710.	

- <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i4.6497>
- Nariswari, A. A. S. R., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan Crossword Puzzle. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 480–488. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74417>
- Ningrum, S. P., Rhosyida, N., & Mulyantoro, P. (2024). Implementasi model teams games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(2), 72–85. <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i2.138>
- Nurtianingsih, I., Hidayat, O. S., & Sukmayadi, D. (2023). The Influence Of TGT And NHT Cooperative Learning On Improving Science Learning Outcomes Of Elementary Students. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(2), 230–241. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7960>
- Puspitasari, D., Budiyo, B., & Komariyatun, E. (2024). Efektivitas Metode Teams Games Tournament Menggunakan Puzzle Warna Nusantara dalam Meningkatkan Kerjasama Siswa di SMPIT Bakti Ibu Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42680–42687.
- Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA

WORDWALL	TERHADAP	<i>Subject of Elementary School.</i>
HASIL BELAJAR SISWA		5.
KELAS IV PADA MATA		Riswana, R., Khaerunnisa, K., &
PELAJARAN IPAS. <i>Jurnal</i>		Annisa. (2024). Penerapan
<i>Muassis Pendidikan Dasar,</i>		Model Teams Games
4(1),	1–7.	Tournament (TGT) Dalam
https://doi.org/10.55732/jmpd.v		Meningkatkan Hasil Belajar
4i1.995		Siswa. <i>Lempu PGSD</i> , 1(2),
Rahmania, T. P. A., & Ferdian, R.		139–147.
(2024). Motivasi Siswa dalam		https://doi.org/10.70713/lempu.
Pembelajaran Seni Budaya		v1i2.3348
(Musik) Kelas VIII di SMP		Sitepu, A. (2023). Identifying
Negeri 15 Padang. <i>Misterius :</i>		Elementary Students’
<i>Publikasi Ilmu Seni Dan Desain</i>		Motivation Of Art Education
<i>Komunikasi Visual.</i> , 1(2), 95–		Learning Process. <i>Jurnal</i>
104.		<i>Review Pendidikan Dan</i>
https://doi.org/10.62383/misteri		<i>Pengajaran</i> , 6(2), 111–114.
us.v1i2.124		https://doi.org/10.31004/jrpp.v6
Rambe, K. B., & Nasution, S. (2025).		i2.17728
<i>The Influence of the</i>		Tran, V. D., & Lewis, R. (2012). Effects
<i>Cooperative Learning Model of</i>		of Cooperative Learning on
<i>the Team Game Tournament</i>		Students at An Giang
<i>(TGT) Type on Students’</i>		University in Vietnam.
<i>Collaborative Learning Abilities</i>		<i>International Education</i>
<i>in the Indonesian Language</i>		<i>Studies</i> , 5(1), p86.

<https://doi.org/10.5539/ies.v5n>

1p86

Vista, E. R. B., Setiawan, A., &
Nugroho, W. (2023). Pengaruh
Teams Games Tournament
Berbantuan Media Sticky Notes
Terhadap Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa Sekolah
Dasar. *Jurnal Riset Madrasah
Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 17–
24.

<https://doi.org/10.32665/jurmia>.

v3i1.537

Yang, X. (2023). A Historical Review
of Collaborative Learning and
Cooperative Learning.
Techtrends, 1–11.

<https://doi.org/10.1007/s11528>

-022-00823-9