

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Pemahaman Kata Antonim Siswa Kelas 2

Rodotul Janah¹, Linda Astriani²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

raudlatuljannah196@gmail.com

Abstrak. Latar belakang penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang monoton di ruang kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournaments* terhadap pemahaman kata antonim, mengetahui pemahaman peserta didik selama proses belajar menggunakan model *teams games tournaments*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Definisi penelitian tindakan sebagai jenis penelitian yang melibatkan refleksi diri oleh peserta di lingkungan sosial (seperti dalam konteks pendidikan) dengan tujuan untuk meningkatkan praktik mereka. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Untuk masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Benda Baru 03 yang beralamat Jl. Mendut Raya Jl. Borobudur Raya No.11, Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2 yang berjumlah 38 Peserta didik, terdiri dari 23 Peserta didik laki-laki dan 15 Peserta didik perempuan. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kata Antonim dengan hasil pada siklus I sebesar 81% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 88%. Berkat metode pengajaran yang lebih baik dan media pembelajaran guru, yang membuat materi lebih mudah dipahami siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournaments*, Antonim

1. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk membekali individu dengan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian khusus guna mengembangkan bakat dan kepribadiannya. Pembelajaran adalah bagian integral dari pendidikan: "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran." Proses pembelajaran ini dapat terjadi baik di dalam maupun di luar sekolah. Berkaitan dengan masalah pendidikan telah di sebutkan tujuan nasional dalam undang - undang republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3, yang berbunyi sebagai berikut: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Pengajaran dapat didefinisikan sebagai metode pengeluaran informasi selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, pengajaran adalah cara menyampaikan informasi dengan memperhatikan kebutuhan siswa atau pelajar dan diterapkan di ruang kelas dan lingkungan di mana pembelajaran terjadi. Kegiatan pembelajaran di kelas yang menumbuhkan kegembiraan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan adalah salah satu pendekatan. Peserta didik menghadapi tantangan dalam membedakan istilah-istilah yang hampir identik namun memiliki

konotasi yang berbeda. Karena kurangnya literasi membaca, siswa memiliki keterbatasan kosa kata, yang menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan antonim secara efektif, sehingga menghalangi pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, karena kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh pengajar (pembelajaran yang berpusat pada guru), siswa kurang terlibat secara langsung.

Selain itu, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah metode pengajaran yang kurang efektif. Dalam hal ini, guru diharapkan merancang pendekatan pengajaran yang menarik untuk melibatkan siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, strategi dan teknik baru serta kreatif dikembangkan agar anak-anak dapat dididik secara efektif. Berbagai model atau strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka setelah proses pembelajaran selesai. Penggunaan teknik TGT merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Indonesia. Dengan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti pendidikan dan kegiatan yang berpusat pada mereka, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses penguasaan bahasa Indonesia, sehingga hasil belajar mereka dapat optimal. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif, siswa harus dianggap lebih dari sekedar penerima informasi secara pasif. Mereka juga harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Masalah utama dengan proses belajar dan mengajar adalah siswa terlihat tidak aktif saat mendengarkan instruksi guru. Sangat penting untuk menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kreatif, seperti model tim Games Tournaments (TGT), yang memiliki banyak keunggulan. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah dapat meningkatkan pemahaman para peserta didik.

Pembelajaran adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan optimal. Menurut Abidin (2015: 3), pembelajaran melibatkan serangkaian proses yang dilakukan oleh guru agar siswa dapat belajar. Dari perspektif siswa, pembelajaran mencakup serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan kedua definisi ini, pembelajaran pada dasarnya merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai hasil belajar tertentu dengan bimbingan, arahan, dan motivasi dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristiantari (2010: 18) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses penyajian informasi dan aktivitas yang dirancang oleh guru untuk memudahkan peserta didik mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia mencerminkan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar ini didasarkan pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, dan belajar sastra adalah belajar menghargai karya manusia.

Dalam pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT), terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses belajar mengajar. Pada tahap awal, siswa belajar dalam kelompok dan menerima materi yang telah dirancang oleh guru. Selanjutnya, siswa berkompetisi dalam turnamen untuk meraih penghargaan bagi kelompok mereka. Selain itu, ada kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam bentuk permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan model ini diharapkan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, memberikan kontribusi signifikan kepada anggota kelompok lainnya, serta meningkatkan kepercayaan diri. Selain itu, model ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bekerja dalam tim dan komunikasi antar peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar, sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan McTaggart. Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan dalam lingkungan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kualitas hasil secara aktif. Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Fase-fase ini dilakukan dalam satu siklus studi dan diulangi pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan sebagai proyek penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tepatnya pada bulan Februari sampai dengan Mei 2024. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Benda Baru 03 Jl. Mendut Raya Jl. Borobudur Raya No.11, Benda Baru, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. 15415 Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Benda Baru 03 yang berjumlah 38 peserta didik 23 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sebagai cara untuk merefleksikan dan mengevaluasi keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam melihat hasil belajar siswa. Prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Setelah tahap refleksi, akan dilakukan perencanaan ulang yang menjadi dasar untuk menyelesaikan masalah berikutnya.

Penelitian tindakan ini direncanakan terdiri dari dua siklus yang saling berkaitan, di mana pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari refleksi siklus I. Siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, begitu juga dengan siklus II. Untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II, terlebih dahulu diberikan tes awal yang hasilnya digunakan sebagai skor dasar. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT), yang diharapkan dapat memotivasi siswa dan membuat mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan hasil belajar.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum diterapkan metode *Teams-Game Tournament* (TGT), pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dominan adalah penggunaan teknik ceramah dan sesi tanya jawab, yang seringkali mengurangi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 38 peserta didik kelas II SDN Benda Baru 03. Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus I hingga siklus II. Berikut ini adalah hasil belajar siswa kelas 2 pada pra siklus yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Tabel 1.

Hasil tes Siklus I Peserta didik Kelas 2 SDN Benda Baru 03

Skor Nilai	Hasil Belajar	
	Frekuensi	%
55-60	10	11%
65-70	4	8%

75-80	3	5%
85-90	8	28%
95-100	13	48%
Jumlah	38	100%

Hasil Siklus I pada tabel 1. dari 38 siswa, sebanyak 23 orang (24%) yang belum tuntas dan 24 siswa (81%) yang tuntas.

Berikut ini hasil tes siklus II siswa kelas 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.

Hasil Tes Siklus II Peserta Didik Kelas 2 SDN Benda Baru 03

Skor Nilai	Hasil Belajar	
	Frekuensi	%
65-70	5	12%
75-80	9	20%
85-90	14	42%
95-100	10	26%
Jumlah	38	100%

Dari Hasil Siklus II pada tabel 2. Dari 38 siswa, sebanyak 5 orang (12%) belum tuntas dan 33 siswa (88%) yang tuntas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Benda Baru 03, peneliti secara langsung menyaksikan aktivitas proses pembelajaran di kelas 2. Peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton dan satu arah, tanpa adanya umpan balik (feedback) dari siswa, yang menyebabkan siswa cepat bosan mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Sebelum memulai penelitian tindakan kelas, peneliti memberikan soal pretest untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa kelas 2 dalam memahami materi kata antonim (lawan kata). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran, sehingga pada siklus kedua dilakukan perbaikan atas masalah yang ada di siklus pertama. Penelitian ini dianggap berhasil jika siswa kelas 2 yang mengikuti aktivitas belajar dengan model pembelajaran TGT mencapai nilai sesuai dengan standar KKM, yaitu 78, atau jika persentase ketuntasan mencapai 100%.

Data hasil pengamatan dari aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* menunjukkan bahwa rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 81% dan pada siklus II sebesar 88%. Terjadi peningkatan sebesar 7% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru

memperbaiki media yang digunakan saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

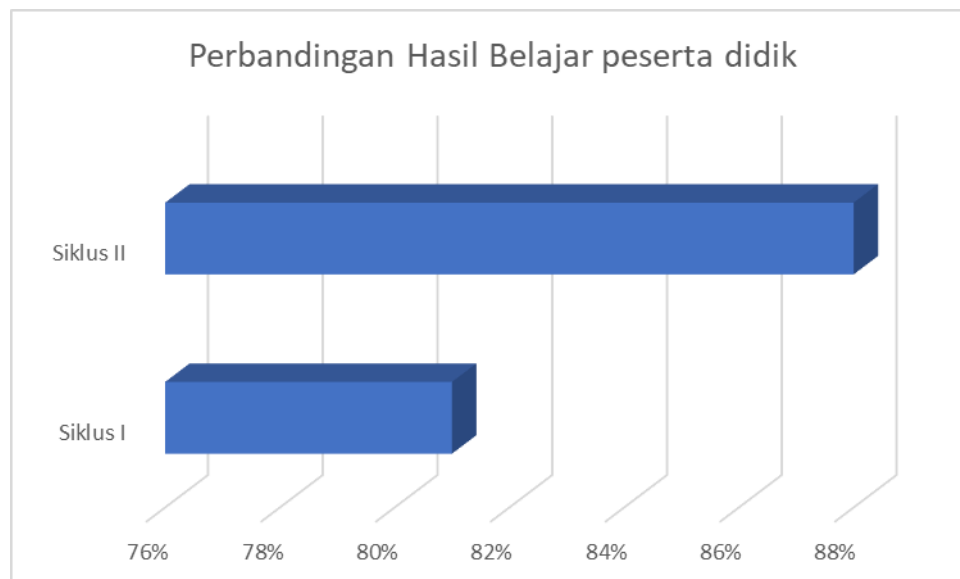
Tabel 3.

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II

<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Rata-Rata</i>
81%	88%	169%	84,5%

Gambar 1.

Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan Tabel diperoleh rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 81% dan pada siklus II sebesar 88%. Kemampuan siswa pada siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pemahaman kata antonim dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamnets* mengalami sebuah peningkatan, Selain mempengaruhi hasil belajar siswa di setiap siklus, juga meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran Hal ini terjadi karena guru secara optimal menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan langkah-langkah yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dengan guru pada siklus I berkategori cukup sedangkan siklus II berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa penelitian ini dapat membuktikan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pemahaman kata antonim.

Berdasarkan hasil penelitian dari awal hingga akhir, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti dalam menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT), antara lain:

- 1) Peserta didik masih belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT sehingga kurang berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Beberapa siswa merasa tidak nyaman dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan teman sekelompoknya yang biasa.
- 3) Masih ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Selain itu, kurangnya pengorganisasian dalam pembagian meja turnamen menjadi kendala saat ada siswa yang tidak hadir.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Benda Baru 03 meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Sebelum TGT digunakan, teknik pengajaran yang paling umum adalah ceramah dan tanya jawab, yang seringkali menyebabkan siswa tidak terlibat. Pengajaran yang monoton dan kurangnya umpan balik siswa memperparah hal ini. Siswa cepat bosan dan memiliki hasil belajar yang buruk. Namun, dari siklus I ke siklus II, hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan model TGT. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 81% menjadi 88%, berkat metode pengajaran yang lebih baik dan media pembelajaran guru, yang membuat materi lebih mudah dipahami siswa.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Guru sebaiknya lebih banyak mengembangkan model pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
- 2) Pihak sekolah perlu meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki proses belajar mengajar dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu Sekolah SDN Benda Baru 03 yang memberikan izin melakukan penelitian. Serta terima kasih kepada teman teman kelompok saya yang sudah bekerja sama dengan baik untuk menyelesaikan KKN PLP ini.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Kristiantari, R. (2010). *Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar Menulis Deskripsi Dan Narasi*. Yogyakarta: Media Ilmu.
- Mentari, M. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Gamestournaments (Tgt) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madsrah Ibtidaiyah Al-Amalul Khair Palembang (Doctoral Dissertation, Uin Raden Fatah Palembang)*. [Http://Eprints.Radenfatah.Ac.Id/Id/Eprint/1014](http://Eprints.Radenfatah.Ac.Id/Id/Eprint/1014)
- Ningsih, E. K. *Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa: Kuasi Eksperimen Di Sma Negeri 6 Kota Depok (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah)*. [Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/41964](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/41964)

Santoso, M. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams-Games Tournament*) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa.
[Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/1338](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/1338)