E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1435-1451
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengembangan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Strategi *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa SD MIN 7 Bandar Lampung

Sariyah Astuti[1], Dian Puspita[2], Leni Anggraeni[3]

[1,2,3] Institut Bakti Nusantara
e-mail: ririastuti91@gmail.com, diantepuspita@gmail.com, leniarkanaanggraeni@gmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang wajib di setiap tingkat pendidikan, dimaksudkan agar siswa dapat menguasai Bahasa Indonesia dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Namun, dalam praktiknya, sering kali pembelajaran Bahasa Indonesia tidak mencapai tujuan yang diinginkan, mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan, khususnya di kelas II SD MIN 7 Bandar Lampung Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa di kelas II dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi Team Games Tournament (TGT) di SD MIN 7 Bandar Lampung Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis McTaggart, dilakukan dalam 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan analisis data interaktif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Kemudian analisis data merujuk pada tahapan dari model Kemmis McTaggart yaitu diagnosis masalah, perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian, evaluasi, dan refleksi. Partisipan penelitian ini adalah 25 siswa kelas II, dengan hasil menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Team Games Tournament dapat

meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa di SD MIN 7 Bandar Lampung Peningkatan kerja sama siswa dalam berkelompok terlihat pada setiap siklus, dengan presentase meningkat dari 45% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat, dengan presentase ketuntasan meningkat dari 12% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Team Games Tournament efektif dalam meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa di kelas II SD MIN 7 Bandar Lampung.

Kata kunci: *Hasil Belajar; Kerja Sama; Team Games Tournament.*

Abstract

Bahasa Indonesia is one of the mandatory subjects at every level of education, intended so that students can master Indonesian language well, both orally and in writing. However, in practice, Indonesian language learning often fails to achieve the desired goals, resulting in unsatisfactory learning outcomes, especially in the second grade of SD MIN 7 Bandar Lampung This study aims to improve cooperation and learning outcomes of students in the second grade in the subject of Indonesian language through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) strategy at SD MIN 7 Bandar Lampung This research uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis McTaggart model, conducted in 2 cycles which include planning, implementation, observation, and reflection with interactive data analysis. Data collection methods in this research used observation and interviews. Then data analysis refers to the stages of the Kemmis McTaggart model, namely problem diagnosis, action design, action implementation and event observation, evaluation and reflection. The participants of this study are 25 second-grade students, with the results showing that the use of the Team Games Tournament learning strategy can improve cooperation and learning outcomes of students at SD MIN 7 Bandar Lampung The increase in student cooperation in groups

is evident in each cycle, with the percentage increasing from 45% in the pre-cycle to 88% in cycle II. In addition, students' learning outcomes also increased, with the percentage of mastery increasing from 12% in the pre-cycle to 92% in cycle II. Thus, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament strategy is effective in improving cooperation and learning outcomes of students in the second grade of SD MIN 7 Bandar Lampung.

Keywords: *Learning outcomes; Cooperation; Team Games Tournament.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana di mana seseorang melakukan proses perubahan pendewasaan melalui kegiatan belajar terbimbing. Di mana pendidikan merupakan tempat seseorang membentuk sikap, tingkah laku, dan pengetahuan. Menurut Maulansyah et al., 2023) Pendidikan di Indonesia mengalami naik turun, terutama saat ini berbagai masalah pendidikan di Indonesia menjadi tantangan utama dalam mencapai pendidikan berkualitas. Hal ini guru sangat berperan penting dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks dengan seiring perkembangan zaman. Dari memahami setiap kepribadian siswa hingga memberikan pengajaran yang signifikan untuk mencapai pencapaian pembelajaran yang positif.

Abidah et al., (2022) menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan mengajar, menjadi agen pembelajaran dan perubahan di sekolah, serta menjalin hubungan dengan masyarakat untuk meningkatkan kualitas sekolahnya. Idealnya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu melaksanakan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Proses edukasi yang dapat dilakukan dengan mengajarkan muatanmuatan pelajaran sebagai hal yang penting di dalam pendidikan. Di tingkat pendidikan dasar, siswa memiliki beragam mata pelajaran yang harus dipelajari guna mengembangkan pengetahuan mereka, dan salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Selain mempelajari kaidah-kaidah bahasa, penting juga bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama dalam konteks Bahasa Indonesia. Menurut Hariandi et al., 2023 dalam Gusliana, (2021) Kerja sama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memfasilitasi siswa untuk berbagi ide, bertukar pandangan, dan menghasilkan solusi kreatif untuk tantangan yang dihadapi. Pembelajaran

Bahasa Indonesia memiliki tujuan di semua tingkatan pendidikan, termasuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, seperti kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.Pengembangan kemampuan ini krusial agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari secara menyeluruh dan mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi. Pentingnya pengajaran Bahasa Indonesia dari tingkat sekolah dasar sampai menengah tak terbantahkan karena kemampuannya yang sangat berguna dalam aktivitas sehari-hari, terutama dalam berinteraksi sosial. Behasa Indonesia adalah keterampilan yang penting untuk dikuasai dan dikembangkan sejak dini agar siswa dapat memperoleh sikap sosial yang baik di masa depan. Menurut Meneses, (2020) pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan efektif, baik secara verbal maupun tertulis, sekaligus juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan, termasuk dalam bahasa Indonesia, kepada siswa agar mereka dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Peran Bahasa Indonesia dalam pendidikan sangat vital karena berfungsi sebagai sarana komunikasi dan keterampilan dasar yang tak tergantikan seperti yang diutarakan oleh Handayani & Subakti, (2020) bahwa Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri siswa di sekolah dasar. Mengingat pentingnya kedudukan dan fungsi Bahasa Indonesia ini, peran pendidikan sangat penting dalam memastikan pelaksanaannya, terutama

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan kepada peserta didik (Hidayah, 2015).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan Bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, dengan memperhatikan norma-norma kebahasaan yang berlaku. Tujuan tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik dalam komunikasi lisan maupun tertulis (Ali, 2020).

Pada praktiknya, masih terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum mencapai tujuan yang diinginkan, terutama di kelas II SD MIN 7 Bandar Lampung Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran, peneliti mendapatkan data tentang aktivitas siswa dan guru. Guru masih menerapkan pendekatan yang monoton, mengajar dengan cara memberikan ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif atau mendorong mereka untuk berpikir kritis. Akibatnya, pembelajaran tersebut tidak memenuhisalah satu aspek keterampilan penting di abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis. Menurut Partono et al., 2021 dalam Jannah & Atmojo, (2022) kemampuan abad ke-21 atau 4C mencakup keterampilan dalam berpikir kreatif (Creative), berpikir secara kritis dan menyelesaikan masalah (critical thinking and problem solving), berkomunikasi (communication), serta berkolaborasi (Collaboration). Siswa tidak terlibat dalam aktivitas diskusi saat mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD); mereka hanya fokus pada pengerjaan soal yang ada di buku pegangan. Kegiatan ini tidak memungkinkan pengembangan keterampilan kolaboratif, yang merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan abad ke-21.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran berakibat pada rendahnya hasil belajar anak-anak kelas II, bahkan beberapa di antaranya berada di bawah KKTP.

Menurut Mutmainah, (2020) dalam kurikulum berbasis kompetensi, prinsip penilaian yang digunakan adalah menggunakan acuan kriteria yang mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, hasil evaluasi nilai pada

pencapaian pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menuliskan kata tentang benda beserta ciri-cirinya dan membuat kalimat berita dalam teks tulis, masih belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Dari jumlah siswa kelas II sebanyak 25 siswa, hanya 10 siswa atau 40% yang mencapai KKTP, sedangkan sisanya sebanyak 15 siswa atau 60% belum mencapainya. Aktivitas yang menarik juga perlu dilakukan ketika siswa melaksanakan pembelajaran, misalnya saat kegiatan berkelompok. Kerja sama merupakan sikap yang sangat penting dan dibutuhkan dalam aktivitas berkelompok, di mana setiap anggota kelompok akan saling berinteraksi secara timbal balik. Kerja sama adalah tindakan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama (Inten et al., 2019). Permasalahan ini ada pada kelas II ketika mayoritas siswa belum dapat berkolaborasi dalam tim dengan baik dan masih cenderung bekerja sendiri, yang mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di SD MIN 7 Bandar Lampung ditemukan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II masih banyak siswa yang tidak menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan berdiskusi saat berkelompok, selain itu ketika proses pembelajaran berlangsung siswa sulit untukdiajak kerja sama dengan guru. Oleh karena itu hal ini harus segera diatasi karena akan berdampak terhadap hasil belajar.

Untuk menghadapi permasalahan tersebut, ada beberapa opsi alternatif yang dapat diambil. Penelitian ini memilih untuk menerapkan strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Melalui penerapan Team Games Tournament (TGT), guru memiliki peluang untuk mengintegrasikan elemen kompetisi dalam lingkungan yang mendukung dan positif (Nuryanti, 2019). Strategi Team Games Tournament (TGT) yang memiliki ciri khas yaitu permainan ini mampu melatih kerja sama siswa lebih dalam dan dapat menciptakan warna positif di dalam kelas. Menurut Nisa & Amalia, (2021) strategi TGT ini dapat diterapkan dengan mudah karena melibatkan partisipasi aktif dari semua siswa tanpa memperhatikan perbedaan status sosial atau tingkat kecerdasan mereka. Jadi dengan menggunakan strategi ini siswa mampu

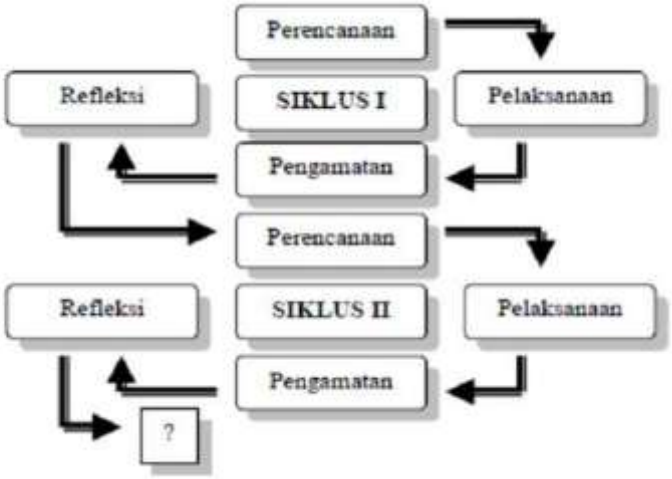
melatih kerja sama dan membangun pola berpikir kritis guna meningkatkan hasil belajar. Hasil pembelajaran adalah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui upaya dan proses yang melibatkan berbagai aspek seperti kognitif, afektif, psikomotorik, dan gabungan lainnya selama periode waktu yang cukup lama (Rahman, 2021). Peningkatan hasil belajar bisa diamati melalui perubahan perilaku dan peningkatan nilai peserta didik (Wati, 2021). Hasil belajar menjadi akhir dari upaya pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan hasil belajar adalah ketika peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh guru atau peneliti untuk mengeksplorasi dampak dari tindakan tertentu yang diterapkan pada subjek penelitian di lingkungan kelas tersebut. (Azizah, 2021). Menurut Astutik et al., (2021) Guru dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara individu untuk memperbaiki pembelajaran di kelasnya atau secara kolektif dalam satu mata pelajaran untuk meningkatkan pembelajaran di seluruh kelas atau bahkan oleh semua guru di sekolah untuk memperbaiki keseluruhan situasi sekolah. Oleh karena itu, PTK menjadi salah satu metode bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sebelumnya dianggap belum optimal. Penelitian ini dilakukan di SD MIN 7 Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengatasi masalah akademik di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD MIN 7 Bandar Lampung pada semester pertama tahun ajaran 2026/2027.

Penelitian tindakan kelas dilakukan peneliti dengan mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang merupakan perkembangan dari model yang diajukan oleh Kurt Lewin. Tahapan PTK model Kemmis dan McTaggart dalam Machali, (2022) meliputi: perencanaan (plan),

pelaksanaan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Jika digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Studi ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Siklus I terdiri atas dua pertemuan, sedangkan siklus II terdiri atas dua pertemuan juga. Pada fase perencanaan, peneliti menyiapkan materi pembelajaran termasuk modul pengajaran, LKPD, dan lembar evaluasi yang telah disesuaikan dengan strategi Team Games Tournament (TGT).

Pada tahap pelaksanaan berikutnya, peneliti menggunakan strategi pembelajaran Team Games Tournament. Proses pembelajaran ini terstruktur dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pengamatan, peneliti berperan sebagai pengamat bersama seorang rekan observer, yang bertujuan untuk memerhatikan jalannya proses pembelajaran, mengawasi penggunaan media, serta mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan strategi Team Games Tournament. Mereka juga memberikan pendapat dan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pada fase terakhir yang disebut refleksi, kegiatan ini dilakukan setelah peneliti melakukan intervensi dan mengamati hasil dari tindakan yang diambil oleh siswa. Pengamatan tentang kerja sama dan hasil belajar siswa

selama pembelajaran menjadi pedoman bagi peneliti untuk mengidentifikasi kelemahan yang mungkin muncul.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode observasi yang dilakukan oleh rekan sejawat sebagai pengamat. Pengumpulan data menggunakan instrumen yang disesuaikan dengan indikator yang dijelaskan oleh Sibarani (2018:19) dalam (Ibrahim et al., 2021) Instrumen penelitian ini digunakan untuk membuat lembar pengamatan yang terperinci, seperti yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kerjasama

Tabel 1. Indikator Kerjasama

Aspek Indikator	Aspek Indikator
Kerja Sama	Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan
	Saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran
	Mengerahkan kemampuan anggota secara maksimal

Dari hasil pengamatan menggunakan skala Leikert dengan pilihan jawaban Sangat Tinggi (4), Tinggi (3), Sedang (2), Rendah (1). Data kerja sama diklasifikasikan ke dalam tabel kategori. Penelitian ini menggunakan kriteria pengelompokan interval skor peserta didik dengan menghitung nilai rata-rata untuk menentukan tingkat kerja sama mereka. Hasilnya kemudian disusun berdasarkan kriteria klasifikasi skor kerja sama peserta didik (Syaifullah et al., 2023). Menurut Depila et al., (2023) metode analisis data yang digunakan untuk mengolah data observasi adalah dengan menghitung rata-rata skor, yang kemudian dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Kategorian Hasil Belajar

Interval Skor Akhir	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

(Sumber: Purwanto, 2016)

Penelitian ini mencatat hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan tingkat pencapaian nilai siswa. Kemudian, tes yang dilakukan

di awal dan akhir siklus dianalisis. Presentase nilai rata-rata dan tingkat pencapaian siswa dihitung sebagai berikut:

1. $Rata-rata = \frac{Jumlah\ nilai}{Jumlah\ peserta\ didik}$

2,$Ketuntasan\ \frac{Peserta\ didik\ di\ atas\ KKTP}{Jumlah\ peserta\ didik} x\ 100$

Dari analisis tes tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai perkembangan hasil belajar dari setiap siklus. Data tes tersebut nantinya digunakan untuk menentukan rata-rata kelas dan tingkat keberhasilan belajar siswa. Penjelasan juga akan mencakup metode pengumpulan data, sumber data, dan teknik analisis data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini mengikuti tiga fase, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Siklus I terdiri atas dua sesi pertemuan, begitu juga dengan siklus II. Dalam setiap siklus, peneliti bertindak sebagai guru dengan dukungan seorang observer dari rekan sejawat. Setiap siklus mencakup empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus 1 pertemuan ke 1 dan 2 peneliti menyampaikan pemebalajaran dengan strategi Team Games Tournament dengan materi memahami katakata tentang benda serta menuliskan nama benda dalam Bahasa Indonesia dan membuat kalimat tanya.

Strategi ini di pilih sebagai upaya dalam meningkatkan kerja sama siswa agar mendapat hasil belajar yang maksimal. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi Team Games Tournament pada setiap siklus tidak jauh berbeda antara setiap pertemuan. Secara umum pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut. Guru melaksanakan pembelajaran seperti pada umumnya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen dengan jumlah 5 kelompok terdiri atas 5 orang dalam setiap kelompok yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Siswa kemudian diminta untuk maju ke depan dan berbaris berbanjar sesuai dengan kelompoknya. Di sini

guru sudah menempel media di papan tulis yang nantinya digunakan untuk turnamen. Sebelum memulai turnamen guru akan menjelaskan aturan dan cara mainnya, sekaligus di sini siswa dapat menyusun strategi siapa yang akan maju pertama dan seterusnya. Setiap siswa nantinya akan maju satu per satu untuk menjawab pertanyaan yang ada secara bergiliran. Di saat salah satu siswa maju, siswa tersebut dapat bertanya kepada anggota kelompok yang lain jika merasa kesulitan dan anggota kelompok akan saling membantu namun tidak diperbolehkan untuk maju ke depan. Setelah orang pertama selesai menjawab kemudian kembali ke belakang barisan dan dilanjutkan oleh orang kedua. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai orang terakhir selesai menjawab.

Penggunaan Metode Pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT)

Dalam menerapkan strategi pembelajaran Team Games Tournament pada siklus I dan II, telah dilakukan berbagai penyesuaian serta peningkatan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Perbandingan antara siklus dalam penerapan strategi pembelajaran Team Games Tournament menunjukkan perbedaan yang dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Strategi Team Games Tournament

No	Hasil	Prasiklus	Siklus I		Siklus II	
			1	2	1	2
1	Rata-rata Penilaian	2,32	2,76	2,92	3,12	3,48
2	Presentase	68,2%	74,3%	80,2%	86,1%	90,5%
3	Keterangan	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik Sekali

Hasil analisis penulis terhadap beberapa majalah menunjukkan bahwa pendidikan dan sumber daya manusia merupakan dua faktor yang saling berhubungan. Pendidikan merupakan rangkaian prosesBerdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi Teams Games Tournament (TGT) yang dilakukan selama dua siklus terlihat pada tabel perbandingan antarsiklus menunjukkanadanya peningkatan. Menurut Suryani, (2022) langkah-langkah dalam

model pembelajaran kooperatif TGT adalah sebagai berikut: (1) Siswa dikelompokkan menjadi tiga hingga lima anggota dalam setiap kelompok. (2) Pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru, termasuk pemaparan masalah, penyediaan data, dan memberikan contoh. (3) Pemahaman konsep diperoleh melalui tugas-tugas kelompok yang diberikan kepada siswa. (4) Siswa berpartisipasi dalam pertandingan akademik dalam turnamen mingguan, dimana anggota kelompok tidak diperbolehkan untuk memberikan bantuan satu sama lain. (5) Hasil pertandingan dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya, dan poin diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. (6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai prestasi terbaik atau memenuhi kriteria tertentu.

Hampir sejalan dengan pandangan tersebut, peneliti juga melaksanakan proses yang serupa dengan yang disebutkan sebelumnya, namun dengan penyesuaian yang dimodifikasi untuk mencapai hasil yang optimal.

Peningkatan Kerja sama dan Hasil Belajar Siswa

a) Kerja sama siswa

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi Team Games Tournament dengan mengikuti langkah-langkah dan tahapan yang sesuai selama dua siklus dapat meningkatkan kerja sama siswa ketika berkelompok. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa telah menjalankan semua aspek yang diamati selama proses pembelajaran dengan hasily ang memuaskan pada setiap siklus. Ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata kerja sama siswa dari siklus ke siklus. Pada tahap awal pengamatan, nilai observasi proses pembelajaran adalah 42. Nilai ini meningkat menjadi 54 pada Siklus I, dan mencapai 84 pada Siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai target juga meningkat dari 10 siswa pada tahap awal pengamatan, menjadi 14 siswa pada Siklus I, dan kemudian mencapai 22 siswa pada Siklus II.

Detail peningkatan kerja sama ini dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Penilaian Kerja sama Siswa Antarsiklus

No	Tindakan	Rata-rata	Nilai Siswa			
1	Prasiklus	42	10	45%	15	55%
2	Siklus I	54	14	56%	11	44%
3	Siklus II	84	22	88%	3	12%

b) Hasil Belajar

Dari hasil evaluasi yang telah diperiksa oleh peneliti pada Siklus I dan Siklus II dengan menerapkan strategi Team Games Tournament, terjadi peningkatan pada kinerja siswa dalam pembelajaran. Perkembangan ini terdokumentasi dalam tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antarsiklus

Uraian	Prasiklus	Siklus I	Siklus I
Jumlah	1446	1739	2170
Rata-rata	57,84%	69,56%	86,8%
Ketuntasan	12%	48%	92%
Kategori	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel, analisis menunjukkan bahwa rata-rata presentase hasil belajar Bahasa Indonesia siswa adalah 57,84%. Namun, jika dibandingkan dengan kriteria penilaian, hasil belajar tersebut masuk dalam kategori rendah, dengan kisaran antara 55% hingga 59%. Meskipun begitu, hanya 12% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Dari total 25 siswa, hanya 3 yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara 22 siswa lainnya belum mencapai target nilai KKTP yang ditetapkan, yakni 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari analisis data pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus pertama, ditemukan bahwa rata-rata persentase hasil belajar peserta didik adalah 69,56%. Namun, ketika dibandingkan dengan standar hasil belajar, angka tersebut termasuk dalam kategori sedang, yang berkisar antara 60% hingga 75%. Meskipun demikian,

hanya 48% peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dari total 25 peserta didik, 12 berhasil mencapai tingkat ketuntasan, sementara 13 lainnya belum mencapai target tersebut.

Pada Siklus II, analisis data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menunjukkan rata-rata presentase belajar sebesar 86,8%. Hasil ini diklasifikasikan dalam kategori tinggi berdasarkan kriteria hasil belajar, dengan rentang antara 86% hingga 100%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 92%, dimana 23 dari total 25 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara 2 siswa lainnya belum mencapai target tersebut sesuai dengan nilai KKTP. Informasi ini bisa diilustrasikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari analisis data tentang prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa, ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar menggunakan strategi Team Games Tournament pada tahap awal pengamatan adalah 57,84%. Pada Siklus I, nilai tersebut meningkat menjadi 69,56%, dan pada Siklus II, mencapai 86,8%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan strategi Team Games Tournament (TGT).

Hal yang sama juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Dumilah et al., (2022) dengan judul Upaya Meningkatkan Sikap Kerja sama dan hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Min 6 Bandar Lampung. Tujuan dari studi ini

adalah untuk meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran PBL. Temuan dari penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 76, sementara pada Siklus II nilai rata-ratanya meningkat menjadi 82.

SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kerja sama dan pencapaian belajar siswa kelas II di SD MIN 7 Bandar Lampung menunjukkan peningkatan yang konsisten setiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah strategi Team Games Tournament. Terdapatpeningkatan yang signifikan dalam presentase kerja sama siswa, dari 56% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Demikian pula, terjadi peningkatan dalam rata-rata nilai hasil belajar siswa, dari 69 pada Siklus I dengan 48% siswa yang mencapai ketuntasan, menjadi 87 pada Siklus II dengan 92% siswa yang mencapai ketuntasan.

Dari analisis data yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berkontribusi pada peningkatan kerja sama dan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan strategi ini memungkinkan terbentuknya kerja sama yang lebih baik di antara siswa dalam pembelajaran. Dengan terciptanya kerja sama yang efektif, hasil belajar siswa juga meningkat secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada rekan-rekan yang telah berkonstribusi positif dalam penulisan artikel ini. Penulis berharap artikel ini dapat memberi manfaat bagi diri penulis sendiri maupun pihak lain yang membaca. Serta menjadi sumbangsih bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839

Astutik, S., Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat,* 1(1), 54–62. https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Depila, D., Mulyasari, E., & Riyanti, E. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas Iii Di Sdn 096 Sarijadi Selatan, Bandung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1459–1468. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.866

Dumilah, R., Rezkita, S., & Susanti, T. (2022). Upaya Meningkatkan Sikap Kerjasama Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri Kedungwaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru,* 1(1), 303-310. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/370

Gusliana, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–7. https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602

Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633

Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2,

190–204. https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291

Ibrahim, F. E., Djuhartono, T., & Sodik, N. (2021). Pengaruh Kerjasama Tim Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt Lion Superindo. *Jurnal Arastirma*, 1(2), 316. https://doi.org/10.32493/arastirma.v1i2.12369

Inten, K., Dewi, Hermawan, Ruswandi, & Kurniasih. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 4(3), 444–451. https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.23472

Mutmainah. (2020). Pendampingan Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimum (Kkm) Bagi Guru MI Arafah Bitung. *Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif Dan Humanis*, 2(2), 24–28. https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius/article/view/325

Nisa, C., & Amalia, F. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Co Op Co Op dan Teams Games Tournament (TGT). *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 9–18. https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.642

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0", November, 289–302. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076