

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Menggunakan Team Games
Tournament di MI Darul Ulum Way Dente Kabupaten Tulang Bawang
Tahun Ajaran 2025/2026.**

Istavia Aziz¹, Hasna Fitri Labibah², Neni Desi Fajarwati³

Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: istaa321@gmail.com¹

Abstract

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes through the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in sixth-grade students at MI Darul Ulum Way Dente, Tulang Bawang Regency. The problem found in class VI is the low learning outcomes caused by the use of conventional teaching methods that make students passive and less motivated. This research uses Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 23 sixth-grade students, and the instruments used included learning outcome tests, teacher activity observation sheets, and student activity observation sheets. The results showed a significant increase in learning outcomes. In the pre-cycle, only 43% of students achieved mastery. After applying the TGT model in cycle I, mastery increased to 70%, and in cycle II it increased to 91%. Student activity also increased from the "sufficient" category to the "very good" category. It can be concluded that the TGT model is effective in improving student learning outcomes in class VI MI Darul Ulum Way Dente in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Student learning outcomes, TGT model, Cooperative learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VI MI Darul Ulum Way Dente Kabupaten Tulang Bawang. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga siswa pasif dan kurang termotivasi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas VI. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar

hanya 43%. Setelah penerapan model TGT pada siklus I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II mencapai 91%. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dari kategori “cukup” menjadi “sangat baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Darul Ulum Way Dente tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci: Hasil belajar siswa, Model TGT, Pembelajaran kooperatif

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kemampuan guru mengelola kelas, memilih metode yang tepat, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Di tingkat sekolah dasar, kemampuan siswa dalam memahami materi sangat bergantung pada bagaimana guru mengemas pembelajaran agar menarik dan mudah dipahami. Kualitas pembelajaran yang meningkat akan berdampak langsung pada pencapaian akademik, kemampuan berpikir kritis, serta perkembangan karakter siswa (Novianti and Widiastuti 2025a).

Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Way Dente, hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI masih rendah dan belum mencapai standar yang ditetapkan sekolah. Ketuntasan belajar siswa jauh dari harapan, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep. Salah satu penyebab utama kondisi tersebut adalah dominannya penggunaan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa hanya mendengarkan tanpa dilibatkan dalam aktivitas yang mendorong interaksi, motivasi belajar cenderung menurun. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi, minimnya diskusi, serta kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat (Novianti and Widiastuti 2025b).

Kondisi tersebut diperparah dengan terbatasnya variasi metode pembelajaran yang digunakan. Guru di kelas VI lebih sering menggunakan pendekatan satu arah sehingga interaksi antar siswa menjadi sangat terbatas. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan kerja sama. Lingkungan belajar yang monoton menyebabkan kebosanan dan mengurangi efektivitas penyampaian materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menghadirkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa secara holistik. Penerapan model yang tepat

akan membantu siswa lebih mudah menyerap informasi dan mengembangkan keterampilan berpikir.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model yang terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model ini menggabungkan konsep kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang menumbuhkan suasana belajar kompetitif namun tetap menyenangkan. TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, saling membantu, serta memecahkan persoalan secara bersama-sama (Simbolon et al. 2025). Melalui turnamen yang diselenggarakan dalam setiap akhir kegiatan, siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk memahami materi agar dapat memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan percaya diri (Warisno 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Darul Ulum Way Dente. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas TGT dalam proses pembelajaran dan bagaimana model ini mampu meningkatkan interaksi, motivasi, serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

KERANGKA TEORITIK

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya diukur melalui kemampuan memahami materi secara teoritis, tetapi juga melalui perubahan sikap, minat, keterampilan, dan kemampuan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar sangat penting karena menjadi indikator keberhasilan guru dalam mengajar dan kemampuan siswa dalam menerima serta mengolah informasi. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai aspek internal maupun eksternal yang saling berkaitan. Oleh sebab itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi langkah penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain metode pembelajaran, media yang digunakan, lingkungan belajar, serta motivasi siswa. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa sering kali menyebabkan siswa kesulitan memahami materi secara mendalam. Media pembelajaran yang kurang menarik juga dapat menghambat perhatian siswa. Selain itu, lingkungan kelas yang tidak kondusif seperti suasana yang membosankan atau minimnya interaksi dapat menurunkan efektivitas pembelajaran. Di samping faktor-faktor tersebut, motivasi siswa memegang peran penting dalam keberhasilan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi akan lebih bersemangat mengikuti pelajaran, aktif bertanya, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dan telah banyak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif. TGT menekankan kerja sama kelompok serta kompetisi akademik melalui turnamen yang dirancang secara terstruktur. Model ini menggabungkan unsur permainan edukatif yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Simbolon et al. 2025). Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik berbeda, sehingga mereka dapat saling membantu dan membimbing untuk memahami materi. Pendekatan ini secara tidak langsung melatih siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap kelompoknya dan meningkatkan rasa percaya diri.

Komponen utama dalam model TGT meliputi presentasi kelas, kerja tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Presentasi kelas digunakan untuk memberikan pemahaman awal tentang materi yang akan dipelajari. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok untuk memperdalam materi melalui diskusi atau latihan. Permainan akademik digunakan sebagai sarana evaluasi yang dikemas dalam bentuk kompetisi yang menyenangkan. Turnamen dilaksanakan untuk menguji pemahaman siswa secara individual namun tetap membawa nama kelompoknya (Warisno and Hidayah 2022). Penghargaan kelompok diberikan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kekompakan siswa sehingga mereka merasa memiliki tanggung jawab bersama untuk mendapatkan hasil terbaik. Dengan mekanisme tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga melatih kerja sama, sportivitas, dan komunikasi.

Model TGT terbukti meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan rasa tanggung jawab siswa karena adanya unsur kompetisi dan kerja sama yang seimbang. Siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor tinggi pada saat turnamen, namun tetap dituntut bekerja sama dalam kelompoknya agar dapat saling mendukung. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis. Selain itu, TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena mereka dituntut untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal secara bersama. Dalam jangka panjang, penerapan TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri, membangun sikap positif terhadap pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis & McTaggart, di mana penelitian dilaksanakan melalui siklus berulang yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun rancangan tindakan yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, pemilihan materi, penentuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), serta pembuatan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes hasil belajar. Perencanaan yang matang diperlukan agar tindakan yang diberikan dapat berjalan efektif dan mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan langsung model pembelajaran TGT dalam kegiatan belajar mengajar di kelas VI. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai skenario yang telah disusun sebelumnya, mulai dari presentasi materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan akademik, hingga turnamen. Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi untuk memantau aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara sistematis melalui lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui sejauh mana model TGT diterapkan dan bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran. Observasi ini penting untuk memperoleh data nyata tentang perubahan perilaku dan partisipasi siswa selama tindakan berlangsung.

Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu proses menganalisis hasil observasi dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti dan guru mengevaluasi kelebihan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Hasil refleksi menjadi dasar untuk memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas VI MI Darul Ulum Way Dente Tahun Ajaran *Volume 1, Nomor 8 2025*

2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa, observasi aktivitas siswa untuk melihat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, observasi aktivitas guru untuk menilai kesesuaian pelaksanaan tindakan, serta dokumentasi sebagai bukti pendukung dalam pelaksanaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada tahap pra-siklus, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya mencapai 43%. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka jarang bertanya, tidak berinisiatif dalam menjawab pertanyaan guru, serta menunjukkan tingkat perhatian yang rendah terhadap materi. Rendahnya motivasi siswa juga terlihat dari kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, banyaknya siswa yang hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif, serta minimnya kerja sama antar siswa. Kondisi pra-siklus ini menjadi dasar perlunya diterapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pada siklus I, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mulai dilakukan. Hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 70%, yang berarti terdapat peningkatan signifikan dibandingkan pra-siklus. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari meningkatnya antusiasme mereka saat mengikuti presentasi materi dan kerja kelompok. Siswa tampak lebih berani bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam permainan akademik yang menjadi salah satu komponen model TGT. Meskipun demikian, pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif sepenuhnya. Sebagian siswa masih ragu-ragu untuk terlibat dalam diskusi kelompok atau mengikuti turnamen, sehingga keterlibatan mereka masih perlu ditingkatkan pada tahap berikutnya. Temuan ini mendorong peneliti dan guru untuk melakukan refleksi agar perbaikan dapat dilakukan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, perbaikan diterapkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pengaturan kelompok dibuat lebih merata dengan memperhatikan kemampuan akademik siswa agar kerja sama dalam kelompok lebih efektif. Selain itu, permainan akademik dibuat lebih variatif dan menarik sehingga memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk terlibat aktif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ketuntasan belajar mencapai 91%. Aktivitas siswa pada siklus II berada pada kategori sangat baik, *Volume 1, Nomor 8 2025*

di mana hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi, permainan, dan turnamen. Siswa tampak lebih percaya diri, lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal-soal akademik. Dengan demikian, penerapan TGT pada siklus II terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

B. Pembahasan

Penerapan model Team Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini mengedepankan kerja tim sebagai fondasi utama dalam pembelajaran. Melalui kerja sama kelompok yang heterogen, siswa saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa semua anggota memahami materi, sehingga tercipta budaya belajar yang kolaboratif. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi membantu teman yang kesulitan, sementara siswa dengan kemampuan sedang dan rendah memperoleh kesempatan untuk belajar melalui penjelasan yang lebih sederhana dari teman sebayanya. Interaksi ini tidak hanya mempercepat pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa seperti komunikasi, empati, dan sikap saling menghargai.

Selain itu, permainan akademik yang menjadi bagian integral dari model TGT mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Aktivitas permainan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Permainan akademik mendorong siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan memahami materi secara lebih mendalam karena mereka ingin tampil baik dalam permainan. Antusiasme siswa terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif, keberanian menjawab pertanyaan, serta keaktifan dalam bekerja kelompok. Turnamen yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran juga menumbuhkan kompetisi sehat di antara siswa. Kompetisi ini tidak mengarah pada rivalitas negatif, melainkan mendorong siswa untuk berusaha lebih optimal agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

Penghargaan kelompok menjadi aspek penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menghargai proses dan kerja sama. Kelompok dengan skor tertinggi memperoleh penghargaan yang membuat mereka merasa diakui atas usaha dan kerja keras yang telah dilakukan. Penghargaan ini menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap kelompoknya serta meningkatkan kekompakan dalam bekerja sama. Siswa terdorong untuk belajar

lebih giat agar kelompok mereka dapat meraih prestasi terbaik. Secara keseluruhan, penerapan TGT meningkatkan aktivitas siswa dalam diskusi, presentasi, dan pemecahan masalah. Aktivitas yang meningkat ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting dalam proses belajar seperti berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi. Dengan demikian, model TGT memberikan dampak positif secara menyeluruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Darul Ulum Way Dente. Peningkatan ketuntasan belajar yang semula hanya mencapai 43% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus I, dan kemudian melonjak hingga 91% pada siklus II menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh nyata terhadap pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Selain peningkatan nilai akademik, terjadi pula perubahan positif dalam perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya keaktifan, keberanian, dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut menguatkan bahwa TGT bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Unsur kerja sama tim, permainan akademik, dan kompetisi sehat yang menjadi ciri utama TGT mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dengan demikian, model TGT layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada konteks pembelajaran yang membutuhkan interaksi aktif, kerja sama, serta motivasi belajar yang tinggi.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Volume 1, Nomor 8 2025*

- Kemmis, Stephen & McTaggart, Robin. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Purwanto, Ngali. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novianti, Ratika, and Nur Widiastuti. 2025a. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI SISWA." *NURHIDAYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (1).
- — —. 2025b. "PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING) TERHADAP HASIL BELAJAR." *NURHIDAYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (1).
- Simbolon, Maruli, Siti Patimah, Andi Warisno, Nurul Hidayati Murtafiah, and A Gani. 2025. "Digital Learning Management in Madrasahs: Models, Implementation and Evaluation." *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion* 8 (3): 80–89.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Syamsu LN. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warisno, Andi. 2017. "Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Lulusan Pada Lembaga Pendidikan Islam Di Kabupaten Lampung Selatan." UIN Raden Intan Lampung.
- Warisno, Andi, and Nur Hidayah. 2022. "Investigating Principals' Leadership to Develop Teachers' Professionalism at Madrasah." *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6 (1): 603–16.