

Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT pada Peserta Didik Kelas VII D di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya

Nur Fitriyah
Universitas Muhammadiyah Surabaya
Email: ftria242@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks resensi fiksi dan nonfiksi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian mencakup angket minat belajar, tes hasil belajar, dan lembar observasi aktivitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan baik pada minat maupun hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran telah terbukti memiliki dampak positif. Metode ini tidak hanya membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat dan keaktifan mereka, tetapi juga membantu mereka memahami materi melalui diskusi kelompok dan pertimbangan bersama. Kesimpulannya, model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui suasana pembelajaran yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Kata kunci: minat belajar, hasil belajar, teks resensi, *Teams Games Tournament* (TGT).

Abstract

This study aims to improve students' interest and learning outcomes in Indonesian language lessons, particularly on the topic of reviewing fiction and non-fiction texts, through the implementation of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT). The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles in class VII-D of SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research instruments include a learning interest questionnaire, a learning outcome test, and an observation sheet of learning activities. The results of the study showed a significant increase in both student interest and learning outcomes after the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) model. The application of TGT in learning proved to have a positive impact. This method not only helps students develop their interest and engagement, but also aids in understanding the material through group discussions and collaborative decision-making. In conclusion, the *Teams Games Tournament* (TGT) model is effective in improving students' interest and learning outcomes by creating a competitive, collaborative, and enjoyable learning environment.

Keywords: Learning interest, learning outcomes, review text, *Teams Games Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul, adaptif, dan mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam ranah pendidikan formal, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan berbahasa, serta pemahaman budaya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap membosankan oleh sebagian besar peserta didik, terutama ketika materi bersifat teoritis seperti teks resensi. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi, antusiasme, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, khususnya di kelas VII-D, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka cenderung kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan kelas. Ketika pendidik menyampaikan pertanyaan atau meminta pendapat, hanya beberapa peserta didik yang menunjukkan respons, sementara yang lain lebih banyak diam atau menunjukkan ekspresi tidak tertarik. Berdasarkan wawancara singkat dengan peserta didik, diketahui bahwa salah satu penyebab utama dari rendahnya keterlibatan tersebut adalah metode pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang interaktif.

Permasalahan ini menjadi tantangan nyata yang harus segera diatasi agar proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara administratif, tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara substantif. Dalam konteks inilah, pendidik perlu menghadirkan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur kerja sama tim dan kompetisi akademik dalam bentuk permainan. Melalui TGT, peserta didik diajak untuk belajar dalam kelompok heterogen, memahami materi secara bersama, dan mengikuti turnamen akademik yang menekankan semangat kebersamaan dan sportivitas.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks resensi fiksi dan nonfiksi, diyakini dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif. Melalui proses diskusi kelompok dan kompetisi berbasis kuis atau teka-teki, peserta didik didorong untuk memahami struktur teks, membedakan resensi fiksi dan nonfiksi, serta menyusun resensi secara kritis dan terstruktur. Tidak hanya aspek kognitif yang dikembangkan, tetapi juga aspek afektif dan sosial, seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya. Adapun fokus utama dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan TGT dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan menyenangkan, serta apakah model ini mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara nyata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dalam materi teks resensi di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya?

2. Apakah model TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?
3. Apakah model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks resensi fiksi dan nonfiksi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang selama ini cenderung dianggap kurang menarik. Penerapan model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks resensi, baik dari segi pemahaman isi maupun kemampuan menyusun resensi secara sistematis dan kritis.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Model TGT memberikan ruang bagi guru untuk mengelola pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat. Bagi peserta didik, penerapan model ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong peserta didik untuk berani berpendapat, bekerja sama, dan memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya reflektif dan solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks resensi fiksi dan nonfiksi, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian tindakan kelas dipilih karena memberikan ruang bagi pendidik sebagai praktisi sekaligus peneliti untuk secara reflektif mengidentifikasi masalah pembelajaran, merancang solusi melalui tindakan nyata di kelas, mengamati hasilnya, dan melakukan refleksi guna perbaikan lebih lanjut. Pendekatan ini bersifat siklikal dan sistematis, mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan ini dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus guna memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelas terdiri dari 25 peserta didik dengan latar belakang

dan kemampuan akademik yang beragam. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu Maret hingga April 2025, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan tatap muka. Waktu yang digunakan untuk setiap pertemuan adalah 2 x 40 menit.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap perencanaan, di mana peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar tentang teks resensi, soal pretest dan posttest, angket minat belajar, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta instrumen turnamen TGT seperti kartu soal dan format penilaian. Selain itu, peneliti juga melakukan pengelompokan peserta didik secara heterogen berdasarkan hasil pretest dan karakteristik akademik. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pendidik melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Peserta didik dikelompokkan dalam tim kecil dan diberi kesempatan berdiskusi untuk memahami materi. Setelah diskusi, dilanjutkan dengan permainan edukatif berupa kuis atau teka-teki yang relevan dengan materi teks resensi. Meskipun peserta didik menjawab secara individu, skor dikumpulkan sebagai nilai tim untuk memupuk semangat kolaborasi dan kompetisi sehat.

Tahap selanjutnya adalah observasi yang dilakukan secara sistematis untuk mengamati aktivitas peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, partisipasi saat menjawab pertanyaan, dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi juga mencakup efektivitas pelaksanaan model TGT, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator yang berfungsi sebagai pengamat. Data tambahan juga diperoleh melalui angket minat belajar yang diisi peserta didik sebelum dan sesudah tindakan, serta melalui dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil pekerjaan peserta didik. Setelah observasi dilakukan, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas belajar siswa dan implementasi model pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model TGT, disusun dalam bentuk skala Likert dengan indikator seperti perhatian, ketertarikan terhadap materi, rasa senang, dan motivasi belajar. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat digunakan untuk menilai penguasaan peserta didik terhadap materi teks resensi, dan diberikan dalam bentuk pretest dan posttest pada setiap siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dengan indikator partisipasi, kerja sama, dan inisiatif; angket minat belajar berdasarkan teori motivasi belajar; soal tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi; serta catatan reflektif guru. Semua instrumen divalidasi secara sederhana melalui diskusi dengan guru pamong dan dosen pembimbing untuk memastikan keterpakaian dan kesesuaiannya dalam konteks kelas yang diteliti.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan persentase dan nilai

rata-rata, kemudian dibandingkan antara hasil sebelum dan sesudah tindakan pada masing-masing siklus. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan-temuan tersebut digunakan sebagai bahan refleksi dalam menyusun perencanaan siklus berikutnya.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini diukur berdasarkan kriteria peningkatan minat belajar siswa sebesar minimal 20% dari kondisi awal, pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 78 oleh minimal 80% peserta didik, serta peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagaimana tercermin dalam hasil observasi. Dengan desain dan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran konkret tentang efektivitas model TGT dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks resensi fiksi dan nonfiksi, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dan dalam pelaksanaannya mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi.

Pada **siklus I**, pembelajaran difokuskan pada pengenalan konsep teks resensi serta penerapan awal model TGT. Meskipun antusiasme peserta didik mulai tampak, keaktifan mereka masih relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi, hanya 12 peserta didik (48%) yang terlihat menunjukkan perhatian aktif terhadap materi. Selain itu, hanya 6 peserta didik (24%) yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan, 7 peserta didik (28%) yang mengemukakan pendapat saat diskusi, dan 5 peserta didik (20%) yang terlibat dalam penyelesaian masalah kelompok. Tes hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada akhir siklus I adalah 68, dengan tingkat ketuntasan sebesar 44% atau hanya 11 dari 25 siswa yang berhasil mencapai nilai minimal KKM yaitu 78.

Setelah melakukan refleksi, ditemukan beberapa kendala pada siklus I seperti kurangnya variasi permainan, kurang optimalnya pembagian peran dalam kelompok, serta minimnya motivasi internal peserta didik untuk bersaing sehat dalam turnamen. Oleh karena itu, dilakukan sejumlah perbaikan pada siklus II, seperti menyusun permainan yang lebih menarik, menyesuaikan tingkat kesulitan soal kuis, menambahkan sistem skor yang transparan dan kompetitif, serta memberikan reward sederhana bagi kelompok terbaik. Hasil dari tindakan perbaikan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tingkat keaktifan peserta didik selama siklus I ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1. Keaktifan Peserta Didik pada Siklus I

Indikator Keaktifan	Jumlah Peserta Didik	Presentase(%)
Menunjukkan perhatian	12	48%
Bertanya dan bertanggung jawab	6	24%
Mengemukakan pendapat	7	28%
Pemecahan Masalah	5	20%
Rata-rata keaktifan		30%

Tabel 4.2 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
Tuntas (≥ 78)	11	44%
Belum tuntas (< 78)	14	56%
Jumlah	25	100%
Rata-rata nilai	68	

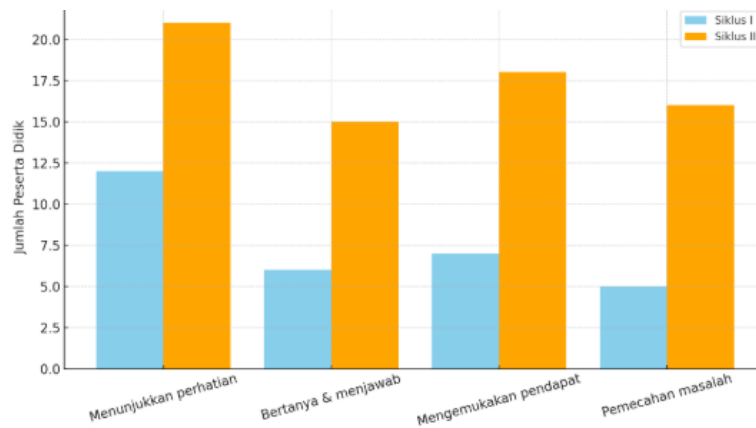
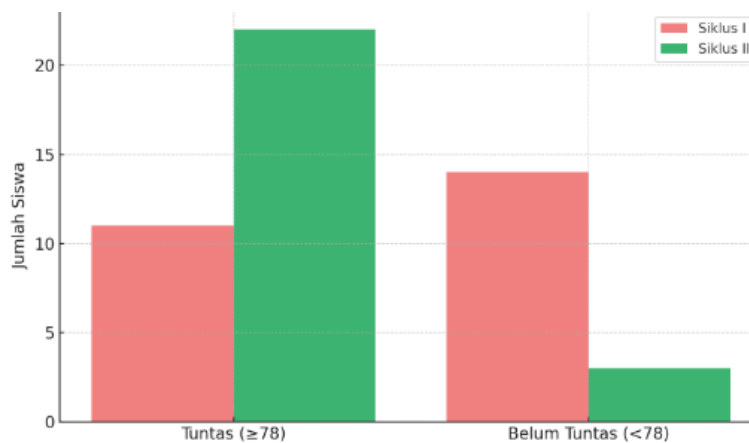
Pada **siklus II**, keaktifan peserta didik meningkat secara merata. Sebanyak 21 peserta didik (84%) menunjukkan perhatian penuh selama proses pembelajaran. Peningkatan juga terjadi pada indikator bertanya dan menjawab (15 peserta didik atau 60%), mengemukakan pendapat (18 peserta didik atau 72%), serta keterlibatan dalam pemecahan masalah (16 peserta didik atau 64%). Peningkatan ini juga tercermin dari hasil belajar, di mana rata-rata nilai meningkat menjadi 82, dan tingkat ketuntasan mencapai 88% atau 22 dari 25 siswa telah mencapai KKM. Selain itu, berdasarkan angket minat belajar yang dibagikan sebelum dan sesudah tindakan, terdapat kenaikan skor rata-rata dari 62% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.3 Keaktifan Peserta Didik pada Siklus II

Indikator Keaktifan	Jumlah Peserta Didik	Presentase(%)
Menunjukkan perhatian	21	84%
Bertanya dan bertanggung jawab	15	60%
Mengemukakan pendapat	18	72%
Pemecahan Masalah	16	64%
Rata-rata keaktifan		70%

Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)
Tuntas (≥ 78)	22	88%
Belum tuntas (< 78)	3	12%
Jumlah	25	100%

Diagram 2.1 Hasil Perbandingan Keaktifan Siklus I dan Siklus II**Diagram 2.2** Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif secara sehat, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif, dan peserta didik tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta mampu memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada kedua siklus tersebut berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dari aspek minat maupun hasil belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks resensi fiksi dan

nonfiksi. Peningkatan tersebut terlihat nyata ketika membandingkan data antara siklus I dan siklus II yang mencakup aspek keaktifan peserta didik, ketuntasan belajar, serta persepsi peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Pada pelaksanaan siklus I, meskipun model TGT telah mulai diterapkan, pembelajaran masih belum menunjukkan hasil yang optimal. Keaktifan siswa secara umum tergolong rendah. Dari 25 peserta didik, hanya 12 siswa (48%) yang menunjukkan perhatian penuh saat pembelajaran berlangsung. Jumlah peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pun hanya mencapai 6 orang (24%), mengemukakan pendapat sebanyak 7 siswa (28%), dan terlibat dalam pemecahan masalah sebanyak 5 siswa (20%). Data ini mengindikasikan bahwa suasana pembelajaran masih belum cukup membangun rasa percaya diri dan keterlibatan aktif siswa. Hasil belajar pun belum memuaskan, dengan hanya 11 siswa (44%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 78. Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 68, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengolah materi teks resensi.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan refleksi guru, ditemukan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami alur kerja model TGT. Beberapa kelompok tampak belum mampu bekerja sama secara efektif, dan belum semua siswa memahami pentingnya kontribusi individu dalam pencapaian skor tim. Selain itu, jenis permainan yang digunakan dalam turnamen akademik masih terlalu sederhana dan kurang menantang, sehingga tidak cukup mendorong motivasi belajar secara maksimal. Pengelolaan waktu dan pembagian peran dalam kelompok pun masih belum optimal.

Memperhatikan hasil tersebut, perbaikan strategi dilakukan pada siklus II. Pendidik menyusun kuis dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, memperjelas sistem penilaian tim, serta memberikan motivasi dan reward bagi kelompok yang menunjukkan kerja sama terbaik. Pendidik juga memberikan penjelasan ulang mengenai mekanisme turnamen dan pentingnya partisipasi aktif setiap anggota tim. Dengan intervensi tersebut, suasana pembelajaran berubah menjadi lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan. Hasilnya, keaktifan peserta didik meningkat secara menyeluruh. Sebanyak 21 peserta didik (84%) menunjukkan perhatian penuh, 15 peserta didik (60%) aktif bertanya dan menjawab, 18 peserta didik (72%) mengemukakan pendapat, dan 16 peserta didik (64%) terlibat aktif dalam pemecahan masalah kelompok.

Peningkatan ini berdampak langsung pada hasil belajar. Rata-rata nilai kelas pada siklus II naik menjadi 82, dan 22 dari 25 peserta didik (88%) berhasil mencapai KKM. Ini menunjukkan adanya hubungan positif antara peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran dengan pencapaian hasil belajar. Model TGT yang mengedepankan kerja sama tim dan kompetisi akademik terbukti mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik secara alami, tanpa paksaan. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa dilibatkan secara aktif, baik secara kognitif maupun emosional.

Keberhasilan model TGT dalam penelitian ini sejalan dengan pandangan Slavin (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan permainan

edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa tanggung jawab sosial, dan memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, aspek kompetisi dalam model TGT memberikan tantangan positif yang mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat demi mendukung timnya, bukan sekadar untuk pencapaian individu. Proses ini juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, komunikasi efektif, dan pengambilan keputusan bersama.

Dari sisi pendekatan pedagogis, penerapan TGT memberikan peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang bersifat *student-centered*. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi objek yang menerima materi dari guru, tetapi menjadi subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi, diskusi, dan evaluasi sejawat. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme, di mana belajar dipandang sebagai proses aktif dalam membentuk makna melalui pengalaman. Dalam konteks ini, permainan yang dimasukkan dalam pembelajaran bukan sekadar hiburan, melainkan alat untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam.

Perlu dicatat pula bahwa keberhasilan model TGT tidak terlepas dari dukungan guru sebagai fasilitator. Guru perlu merancang permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, membimbing proses diskusi dalam kelompok, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, penyediaan sumber belajar dan alat bantu visual (seperti kartu soal, papan skor, dan hadiah sederhana) juga turut memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia yang semula terkesan pasif dan membosankan dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan melalui penerapan model TGT. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari meningkatnya skor akademik, tetapi juga dari perubahan sikap dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak hanya mungkin dilakukan, tetapi juga sangat diperlukan untuk menciptakan pendidikan yang lebih hidup, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII-D SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi teks resensi fiksi dan nonfiksi. Pada siklus I, keaktifan peserta didik masih tergolong rendah dan hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan, dengan hanya 44% siswa yang mencapai nilai ≥ 78 . Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan: keaktifan belajar meningkat rata-rata dari 30% menjadi 70%, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai mencapai 82.

Model TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya berdampak pada capaian kognitif peserta didik,

tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, sportivitas, dan tanggung jawab. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan siswa dalam interaksi yang mendalam dengan materi dan dengan sesama anggota kelompoknya.

Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Bagi guru, model ini menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Bagi peserta didik, TGT mendorong keterlibatan aktif, kerja sama tim, serta pengembangan karakter seperti tanggung jawab dan sportivitas. Bagi sekolah, keberhasilan ini menegaskan pentingnya dukungan terhadap inovasi pembelajaran, baik melalui penyediaan fasilitas, pelatihan guru, maupun penguatan budaya belajar aktif. Secara kurikuler, temuan ini relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21.

Saran

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran TGT secara konsisten, terutama pada materi yang membutuhkan partisipasi aktif siswa. Sebelum pelaksanaan, penting untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa mengenai alur dan mekanisme model ini. Sekolah sebaiknya mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model TGT pada materi atau jenjang yang berbeda, serta menambahkan variabel lain guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamid, S. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.