

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT
MENGUNAKAN MEDIA KONKRET DI KELAS III
SD NEGERI 3 PENGADEGAN**

Diah Tri Lutfianti¹, Arifin Muslim²

^{1,2}PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto

¹diahlutfianti10@gmail.com, ²arifinmuslim@ump.ac.id

ABSTRACT

Initial observations serve as the basis for the implementation of this research. It was found that the majority of Grade III students at SD N 3 Pengadegan still lack communication skills, and the overall mastery level has not reached the predetermined KKM (Minimum Mastery Criteria), which is 65. This research was conducted using the classroom action research method consisting of two cycles through four stages of each cycle: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 21 Grade III students of SD N 3 Pengadegan. The research instruments used were observation, evaluation questions, and questionnaires. Data analysis shows that students' communication skills have significantly improved from the beginning (55%) to the end (95%), indicating a significant change in students' communication skills. Additionally, academic achievement also increased from 38.10% to 78.56%, with the overall average scores for each cycle being 60.31 and 76.74, respectively. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament model using concrete media in Grade III of SD N 3 Pengadegan can enhance students' communication skills and academic achievement.

Keywords: *Communication Skills; Academic Achievement; Team Games Tournament*

ABSTRAK

Pengamatan awal menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini. Ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan masih memiliki keterampilan komunikasi yang kurang dan tingkat ketuntasan keseluruhan belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus melalui empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, soal evaluasi, dan angket. Analisis data menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik telah meningkat secara signifikan dari awal (55%) hingga akhir (95%), menunjukkan perubahan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi peserta didik. Selain itu, prestasi belajar juga mengalami peningkatan dari 38,10% menjadi 78,56% dengan nilai rata-rata keseluruhan masing-masing siklus sebesar 60,31 dan 76,74. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* menggunakan media konkret di kelas III SD Negeri 3

Pengadegan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Keterampilan Komunikasi ; Prestasi Belajar ; *Team Games Tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai upaya manusia untuk membangun dan meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki sejak lahir, sesuai dengan nilai-nilai yang relevan dalam kehidupan sosial dan budaya. Dalam proses ini, pendidikan membantu siswa menjadi mandiri dalam menyelesaikan tugas dan memenuhi kewajiban mereka. (Pristiwanti, et al. 2022). Pendidikan menjadi suatu proses kehidupan untuk menjadi pribadi yang terdidik secara kognitif, afektif, dan psikomotor (Angga, et al., 2022). Salah satu langkah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik tentu dilakukan dengan sistematis berdasarkan kurikulum pendidikan. Kurikulum berperan sebagai suatu rencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, melalui proses pengajaran yang berkelanjutan dan terus-menerus dari masa ke masa (Hikmah, 2022). Kurikulum merupakan bagian dari komponen pendidikan dan merupakan desain

pedagogi untuk memajukan proses pendidikan (Nurfitri & Noviani, 2023).

Kurikulum yang saat ini diterapkan salah satunya adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk memberikan peserta didik berbagai kemampuan dan sifat yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan teknologi yang terus berkembang. (Rahayu 2023). Pada tingkat Sekolah Dasar, kurikulum 2013 berbasis tema sebagai dasar pelajaran. Pembelajaran tematik ini menitikberatkan pada proses belajar peserta didik yang sifatnya mengesankan (Putri & Suyadi, 2021). Pembelajaran tematik yang efektif dan efisien dapat meningkatkan pengalaman belajar, sehingga meningkatkan keterampilan peserta didik (Nahak, et al., 2019). Penggunaan kurikulum tematik yang terintegrasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 (Maulida, 2023).

Pembelajaran di kelas III SD Negeri 3 Pengadegan, peserta didik mengalami kesulitan dalam proses belajar. Wawancara dan pengamatan yang dilakukan di awal dengan guru kelas III menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik masih kurang, terutama dalam menyampaikan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar serta keberanian untuk berpendapat. Akibatnya, peserta didik lebih banyak diam ketika ditanya dan guru tidak mendapatkan respon balik pada saat pembelajaran. Peserta didik juga mengalami kesulitan memahami materi yang sedang dibahas, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai standar minimum yang diharapkan. Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru ketika menerangkan materi dan lebih memilih untuk bermain sendiri atau berbicara dengan teman. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan bagaimana keterampilan komunikasi masih kurang menjadi penyebab kesulitan belajar apa saja persoalan yang dihadapi oleh peserta didik dalam memahami materi yang sedang dibahas.

Hasil ASAS semester akhir tahun 2023/2024 menunjukkan bahwa siswa belum mencapai standar prestasi yang diharapkan, dengan rata-rata nilai yang jauh dari target KKM yang ditetapkan, yaitu 65. Pada muatan Bahasa Indonesia sebanyak 16 anak atau 76% dari total peserta didik belum memperoleh nilai ketuntasan dan 5 anak atau 24% memperoleh nilai tuntas. Sedangkan pada muatan matematika sebanyak 14 anak atau 67% belum memperoleh nilai tuntas dan 7 anak atau 33% dari total telah mencapai nilai ketuntasan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi perlu ditingkatkan. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT adalah model pembelajaran yang berbasis kerjasama tim untuk melakukan games akademik. (Muslim, 2020:12). TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mengembangkan kemampuan sosialisasi mereka dengan orang lain.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif, perlu dipilih model pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran yang inovatif. Media konkret merupakan suatu media pembelajaran visual yang diterapkan sebagai pendukung proses pembelajaran. Media konkret adalah media nyata yang disajikan pada saat proses pembelajaran (Setyawan, 2020). Media konkret dapat dijadikan suatu alat untuk mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi, penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 3 Pengadegan dengan fokus pada meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan memberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang memanfaatkan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik dan menganalisis peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media konkret.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart terdiri dari 4 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, sehingga total terdapat empat pertemuan. Observasi awal berlangsung pada bulan Oktober tahun 2024 yaitu pada semester ganjil. Penelitian dimulai dengan melakukan observasi langsung pada saat pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara dengan guru kelas III untuk memperkuat hasil observasi dan memahami lebih dalam tentang masalah yang ditemukan.

Penelitian ini berlangsung dari bulan Januari hingga Februari tahun 2024, semester genap. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan pada tahun ajaran 2023/2024, terdiri dari 21 peserta didik, dengan rincian 10 putra dan 11 putri. Pengumpulan data menggunakan metode eksperimental dan non-eksperimental. Alat pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru, lembar

observasi aktivitas peserta didik, dan lembar angket keterampilan komunikasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Keterampilan Komunikasi

Penelitian di kelas III SD Negeri 3 Pengadegan memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik telah meningkatkan kemampuan komunikasinya melalui pembelajaran yang langsung dilakukan oleh peneliti. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Team Games Tournament* yang berbasis media konkret. Keterampilan komunikasi peserta didik diukur menggunakan lembar angket, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut, yang menunjukkan perubahan signifikan pada siklus I dan II.

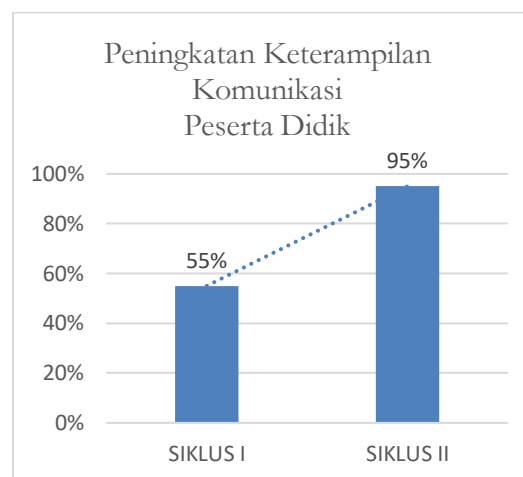
Tabel 1. Hasil Angket Keterampilan Komunikasi

Siklus	Presentase Skor Rata-rata	Kriteria
Siklus I	55%	Cukup
Siklus II	95%	Sangat Baik

Data dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat secara signifikan sebesar 40% antara siklus I dan II. Pada awal,

skor rata-rata sebesar 55%, dengan kriteria keterampilan komunikasi peserta didik yang cukup. Namun, pada siklus II, rata-rata presentase skor meningkat menjadi 95%, dengan kriteria keterampilan komunikasi peserta didik yang sangat baik.

Penggunaan lembar angket keterampilan komunikasi memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana peserta didik berkomunikasi selama diskusi, permainan, dan turnamen dalam pembelajaran di kelas yang menggunakan model TGT dengan media konkret. Grafik berikut menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik.



Grafik 1. Peningkatan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik

Grafik 1 menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik mengalami peningkatan yang

signifikan. Peningkatan sebesar 40% dari siklus I ke siklus II, dengan kriteria keterampilan komunikasi yang awalnya cukup meningkat menjadi sangat baik, menunjukkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* dengan media konkret dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan.

Keberhasilan TGT dalam meningkatkan keterampilan komunikasi didukung dengan adanya diskusi kelompok saat proses pembelajaran. Diskusi kelompok mampu meningkatkan semangat peserta didik dengan cara belajar dengan peserta didik lainnya (Giemaël, et al., 2022). Melalui diskusi kelompok peserta didik lebih sering untuk mengungkapkan dan menanggapi pendapat dari peserta didik yang lainnya. Dilanjutkan dengan hasil diskusi yang disampaikan di depan kelas dapat mendukung peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi yang mereka miliki.

Selain itu, peserta didik mampu berkomunikasi dengan lancar dan baik karena adanya keharusan untuk melakukan turnamen. Turnamen

adalah kegiatan peserta didik setiap kelompok saling berkompetisi dengan keterampilan sama dan menjawab pertanyaan (Mulyadi, 2022). Turnamen bisa meningkatkan keterampilan komunikasi karena peserta didik harus berinteraksi dengan teman tim, berbicara di depan kelas, serta menyusun jawaban untuk menjawab pertanyaan. Ini membantu peserta didik memperoleh kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi yang efektif.

Prestasi Belajar

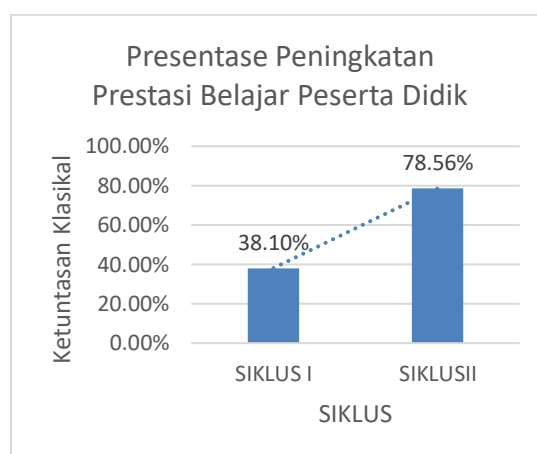
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan lembar evaluasi yang disediakan guru untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa setiap pertemuan. Data prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Pengadegan pada siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel berikut, menunjukkan perubahan yang signifikan dalam prestasi belajar.

Tabel 2. Hasil Prestasi Belajar

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P1	P2	P1	P2
KKM	65	65	65	65
Jumlah Peserta Didik	21	21	21	21
Jumlah Peserta Didik Tuntas	3	10	14	19
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	18	11	7	2
Rata – Rata	51,95	68,67	73,29	80,19
Ketuntasan Belajar	14,29 %	47,62 %	66,67 %	90,48 %
Ketuntasan Klasikal Siklus I dan Siklus II	38,10%		78,56%	

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus I, tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 38,10%, yang berada di bawah kriteria prestasi peserta didik yang kurang. Namun, berdasarkan data pada tabel 2, terjadi peningkatan signifikan di setiap pertemuan, serta jumlah peserta didik yang tuntas atau melebihi KKM terus meningkat. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada siklus II dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 78,56% artinya prestasi peserta didik baik. Analisis data tabel menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament yang menggunakan media konkret efektif dalam



Grafik 2. Presentase Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik

Grafik 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus I dan II. Pada pertemuan 1 siklus I, rata-rata nilai siswa sebesar 51,95 dengan 3 siswa yang telah mencapai target. Namun, pada

pertemuan 2 siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 68,67, dan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 10 orang. Sehingga presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 38,10% artinya prestasi belajar peserta didik masih kurang.

Hasil siklus II terjadi peningkatan, di mana rata-rata nilai pada pertemuan 1 yaitu 73,29 dengan 14 peserta didik yang tuntas. Pada pertemuan 2, rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 90,48, dan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 19 orang. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 78,56%, yang berarti prestasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pengadegan telah mencapai tingkat yang baik. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I masih terbilang rendah karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu lebih dari 75% dari jumlah peserta didik yang tuntas. Pada siklus II, ketuntasan belajar telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu lebih dari 75%.

Hasil belajar telah mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan, didukung oleh aktivitas guru dan peserta didik yang aktif selama proses

pembelajaran. Keberhasilan dalam aktivitas pembelajaran dinilai berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik setiap pertemuan. Pada awal, aktivitas guru mencapai 88% dengan kriteria baik sekali, sedangkan aktivitas peserta didik mencapai 80%. Pada siklus berikutnya, terjadi peningkatan signifikan pada aktivitas guru dan peserta didik dengan aktivitas guru mencapai 96% dan aktivitas peserta didik mencapai 92%. Jadi peningkatan presentase pada aktivitas guru sebesar 8% dan aktivitas peserta didik meningkat sebesar 12%.

Keberhasilan *Team Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik salah satunya karena penggunaan media konkret saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media konkret menjadi alternatif untuk meningkatkan pembelajaran karena menampilkan benda nyata (Destrinelli et al., 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media konkret mampu membuat peserta didik tertarik dan fokus terhadap penjelasan materi yang diberikan. Dengan begitu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* terdapat diskusi yang dilakukan oleh peserta didik. Diskusi memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar pikiran atau pendapat, memperluas pemahaman, dan melihat sudut pandang yang berbeda. Hal tersebut dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan memperdalam pemahaman materi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Selain itu, turnamen yang merupakan salah satu tahapan dalam model *Team Games Tournament* menjadi salah satu adanya peningkatan prestasi belajar. Turnamen dapat menciptakan lingkungan kompetitif yang mendorong peserta didik untuk berusaha lebih keras. Peserta didik memiliki rasa ingin lebih baik dan tertantang untuk mengalahkan lawan. Melalui persaingan dalam turnamen peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasinya.

Dalam *Team Games Tournament* perlu adanya penghargaan yang di berikan kepada peserta didik. Pemberian penghargaan dapat meningkatkan

minat peserta didik dalam belajar (Syahrani, 2021). Penghargaan memberikan pengakuan atas prestasi dan usaha keras peserta didik, yang dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih baik. Hal tersebut menciptakan lingkungan yang positif dan meningkatkan semangat untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model *Team Games Tournament* menggunakan media konkret di kelas III SD Negeri 3 Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga semester II tahun akademik 2023/2024 dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan prestasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* menggunakan media konkret ada peningkatan yang signifikan. Pembelajaran kelas III SD Negeri 3 Pengadegan tahun ajaran 2023/2024 telah berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi dan prestasi belajar peserta didik, sesuai dengan tujuan

dan standar yang telah ditetapkan. Pada awal, kemampuan komunikasi siswa mencapai 55% Presentase meningkat yaitu mencapai 95% pada siklus II. Penerapan model Team Games Tournament yang menggunakan media konkret dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sehingga mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65. Presentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 38,10%. Siklus II terdapat peningkatan presentase ketuntasan belajar yaitu 78,56%. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi dan prestasi belajar peserta didik telah mencapai standar keberhasilan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Muslim, A. H. (2020). Penerapan Model Cooperative tipe TGT Berbasis "ATONG". Purwokerto Selatan : CV. Pena Persada.

Jurnal :

Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>

Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>

Giemael, Amin, Habib Rahmansyah, and Sukriadi Hasibuan. 2022. "Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Siswa Di Sd Negeri 100950 Tolong." *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2(3):117–22. doi: 10.37081/jipdas.v2i3.161.

Maulida, K. S. (2023). Pembelajaran Tematik-Integratif Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 8.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.140>

Mariatul Hikmah. 2022. "Makna Kurikulum Dalam Perspektif Pendidikan." *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 15(1):458–63. doi: 10.55558/alihda.v15i1.36.

Mulyadi, D. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*.
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>

Nahak, Kristina E. Noya, I. Nyoman Sudana Degeng, and Utami Widiati. 2019. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan 4(6):785. doi: 10.17977/jptpp.v4i6.12527.

Nurfitri, R., & Noviani, D. (2023). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Open access under CC BY NC SA Peran Administrasi Kurikulum dalam Sebuah Pendidikan*. 1(1), 183–192.

<https://doi.org/10.00000/pjpi.v1n1.2023>

Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(1980):1349–58.

Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>

Rahayu, Yulia. 2023. “PROBLEMATIKA KURIKULUM DI SEKOLAH DASAR.” 5:1–14.

Setyawan, D. 2020. “Jurnal Bidang Pendidikan Dasar.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 4(2):155–63.

Syahroni, I. (2021). DAMPAK PENGHARGAAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/pip.351>