

ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD NEGERI 101812 NAMO TUALANG

Zelya Margarena Br Barus¹, Indah Permadani², Rahma Adinda Sahara³,
Umi Kalsum⁴, Alza Delia⁵, Vierca Cantika Budi⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

e-mail : zelyamargarenabrbarus@gmail.com¹, indahpermadani30@gmail.com²,
rahmaadinda9786@gmail.com³, umiikalsumm843@gmail.com⁴,
deliaalza20@gmail.com⁵, viercacb2@gmail.com⁶

ABSTRACT

This research aims to analyze students' active learning using the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Indonesian language subjects in class IV of SD Negeri 101812 Namo Tualang. Active learning is an important aspect that determines the success of the learning process. The research method used is a qualitative method with a descriptive approach. Data was obtained through observation, questionnaires, structured interviews and documentation. The research results show that the TGT learning model is effective in increasing student learning activity. Students become more involved in the learning process, both intellectually and emotionally, through group discussions, asking questions, and problem solving. This learning model also helps teachers create a fun and interactive learning atmosphere, so that students are more motivated to take Indonesian language lessons.

Keywords: active learning, Teams Games Tournament (TGT), Indonesian, cooperative learning, class IV students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang. Keaktifan belajar menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, angket, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara intelektual maupun emosional, melalui diskusi kelompok, bertanya, dan pemecahan masalah. Model pembelajaran ini juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: keaktifan belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Bahasa Indonesia, pembelajaran kooperatif, siswa kelas IV.

A. Pendahuluan

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan mendasar yang harus dipahami oleh setiap guru.

Siswa tidak akan merasa cukup jika hanya mendengarkan dan mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru, tetapi siswa juga harus memberikan umpan balik ataupun

memberi respon saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional.

Lingkungan sekolah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa dan keaktifan belajar siswa. Lingkungan fisik seperti keadaan ruang kelas, pencahayaan, suhu, dan kebersihan ruangan juga dapat mempengaruhi konsentrasi dan kenyamanan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nunu dan Atang, 2021) "Lingkungan sekolah memiliki peranan penting dalam pembentukan perilaku sosial siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud dengan maksimal". Lingkungan sekolah juga yang menjadi salah satu wadah dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar menurut (Drs. Sinar, M.Ag, 2018) bahwa Kegiatan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa ada yang berkaitan dengan keterampilan, ada pula yang tidak, contohnya minat dan keinginan untuk belajar. Minat dan keinginan belajar dapat diciptakan melalui usaha dan situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang diciptakan guru tidak hanya dapat mempengaruhi minat belajar tetapi juga mempengaruhi keaktifan belajar.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di sekolah khususnya Sekolah Dasar (SD) secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan

apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu disiplin ilmu yang terdiri atas objek dari keterampilan bahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis yang sangat luas dan selalu berkembang dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan berbahasa agar mereka mampu mempelajari dan memahami konsep bahasa Indonesia dari lingkungan sekitar.

Menurut (Yuliawati, 2021) Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam TGT, pembelajaran diatur dalam bentuk permainan yang menarik, yang melibatkan kelompok-kelompok siswa yang terdiri dari 3-5 orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk secara heterogen, baik dari segi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model pembelajaran ini adalah adanya game dan turnamen akademik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Melalui TGT, siswa dapat belajar dalam kelompok kecil yang membuat mereka lebih terfokus dan nyaman dalam melakukan diskusi serta memecahkan 3 masalah. Selain itu, siswa juga dapat saling berbagi informasi dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan saling melengkapi. Dengan begitu, TGT tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101812 Namo Tualang, bahwa banyak siswa yang merasa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, seperti; siswa lebih memilih berbicara dengan temannya daripada harus mendengarkan guru menjelaskan materi, dan siswa beranggapan bahwa pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan sehingga saat proses pembelajaran tidak banyak siswa yang memberikan respon ataupun umpan balik seperti memberikan pertanyaan-pertanyaan pada materi yang belum dimengerti. Beberapa hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti; guru kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana yang kurang melibatkan siswa. Faktor-faktor tersebut yang menyebabkan siswa menjadi mudah bosan saat jam pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa masalah yang terdapat di SD Negeri 101812 Namo Tualang tersebut, perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Karena karakteristik siswa yang senang berinteraksi langsung dengan temannya, maka dari itu salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Dengan adanya model pembelajaran ini 4 siswa bisa berinteraksi langsung dan diharapkan dapat menarik keaktifan siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

KAJIAN TEORI

A. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan ini meliputi berbagai kegiatan seperti bertanya, berpikir kritis, berdiskusi, serta melaksanakan tugas-tugas yang diberikan. Keaktifan belajar memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, peningkatan prestasi belajar, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Keterlibatan siswa secara aktif mencerminkan antusiasme dan kesungguhan mereka dalam memahami materi, yang pada akhirnya dapat membentuk karakter pembelajar yang efektif serta mandiri.

B. Hakikat Model Pembelajaran

Hakikat model pembelajaran mengacu pada strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Model pembelajaran yang efektif dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu model yang banyak digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT). Pada model ini, siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan dan karakteristik mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah. Proses

pembelajaran melalui TGT terdiri dari beberapa tahapan, yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan untuk kelompok terbaik. Model ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar. Meskipun demikian, penerapannya membutuhkan persiapan matang dari guru terutama dalam pengelolaan waktu dan pembagian kelompok secara merata agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.

C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi siswa. Literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang menjadi dasar bagi siswa untuk berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dirancang untuk meningkatkan wawasan siswa, membentuk kepribadian, serta mengasah kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Aktivitas dalam mata pelajaran ini mencakup berbagai kegiatan seperti memahami teks, menyampaikan pendapat, menulis karangan, dan menyusun laporan. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga menanamkan kemampuan apresiasi terhadap karya sastra sebagai bagian dari budaya dan identitas bangsa. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang

terintegrasi, yang tidak hanya mendukung pembelajaran di sekolah tetapi juga berguna dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai mata pelajaran yang bersifat fundamental, Bahasa Indonesia berkontribusi besar dalam membentuk kemampuan komunikasi yang diperlukan siswa dalam berbagai aspek kehidupan.

D. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu mengenai minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai rujukan:

1. Yessi Margaretha, Agung Setyawan (2020)
Penelitian kualitatif deskriptif ini menunjukkan bahwa siswa kelas VI cukup antusias dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode ceramah, meskipun terkadang bersikap pasif. Keaktifan siswa dipengaruhi oleh metode penyampaian guru.
2. Almira Rachma Thalita et al. (2019)
Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan peningkatan keaktifan siswa kelas IV melalui model pembelajaran TGT, terlihat dari aktivitas bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas.
3. Novia Siti Syaripatul Ula et al. (2023)
Penelitian Tindakan Kelas ini menemukan bahwa penerapan model TGT meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu.

4. Alfajra Muliaty Puteri Zein et al. (2023)
Penelitian survei ini mengungkapkan bahwa minat siswa kelas VI terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia cukup baik, meskipun penggunaan media pembelajaran masih rendah.
5. Baiq Yova Rezisa Sutina et al. (2022)
Penelitian kualitatif deskriptif ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN 1 Wanasaba Daya merasa senang, memperhatikan penjelasan guru, dan tertarik pada materi Bahasa Indonesia yang dianggap mudah dimengerti.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif dilakukan pada kondisi yang alami untuk memahami fenomena secara mendalam. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dalam penelitian secara sistematis dan objektif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101812 Namo Tualang, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, dengan partisipan utama guru dan siswa kelas IV sebagai sumber data utama.

Instrumen penelitian mencakup observasi, angket, dan wawancara terstruktur. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator keaktifan belajar siswa, seperti memperhatikan guru, bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas

kelompok. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat keaktifan mereka selama pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan wawancara terstruktur dilakukan kepada guru untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta solusi yang diterapkan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dokumentasi berupa foto-foto juga digunakan untuk mendukung data penelitian. Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang relevan dipilih dan dirangkum untuk memberikan gambaran yang jelas, kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif, dan akhirnya disimpulkan untuk menjawab fokus penelitian terkait keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
- Margaretha, Y., & Setyawan, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- MUSPITA, W. (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) TERHADAP TINGKAT BERPIKIR KRITIS (Survei pada Mata Pelajaran Produk

- Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI RPL di SMK Medikom Bandung Tahun Ajaran 2023/2024) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Puspitaningdyah, D. O., & Purwanti, E. (2018). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 56–64.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ij/article/download/24188/13275>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–88.
<https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Royani, F., Sawiji, H., & Ninghardjanti, P. (2020). Pengaruh Keaktifan dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK N 1 Banyudono 2019/2020. *Jurnal Informasi dan Komunikasi*, 4(2), 112–122.
<https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/44326/28273>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187-193.
- Sutama, Hidayati, Y. M., & Novitasari, M. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Sutina, B. Y. R., Makki, M., & Safruddin, S. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 1 Wanasaba Daya Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1973-1978.
- Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. A., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170.
<https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.