



Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 3 November 2025

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
 three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
 Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
 Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Murid Slow-Learner Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Banyu Urip VI/367 Surabaya

Pungki Dwi Oktavianti¹, Ardia Agustin², Tantri Inggrit Galuh H.M³, Neta Tabhita
 Partika⁴, M. Navis Roihan Daru N⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata hubung terhadap murid *slow-learner* kelas II di SDN Banyu Urip VI/367 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian 22 murid kelas II-A S. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi observasi, wawancara, tes kognitif pretest dan posttest, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat kepada murid, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar posttest setelah diberikan model pembelajaran *Team Games Tournament* didapatkan nilai maksimal 96 dan sebanyak 68% murid mencapai kategori tuntas dengan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain meningkatkan hasil belajar, model *Team Games Tournament* (TGT) juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan kepercayaan diri murid melalui kerja sama kelompok dan kompetisi bermain bersifat edukatif. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, inovatif dan mendukung pembelajaran inklusif di sekolah dasar.

Kata Kunci

Team Games Tournament, Slow Learner, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Corresponding Author:

dwivianti24@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan pondasi penting bagi pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan hidup murid. Di jenjang sekolah dasar, murid tidak hanya belajar mengenal angka dan huruf, tetapi juga mulai belajar mengenal diri, mengasah kepekaan rasa, dan menumbuhkan kreativitas yang menjadi bekal untuk menghadapi masa depan. Pendidikan merupakan salah

satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Najmi et al., 2021). Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kurikulum 2013 tidak hanya mengajarkan suatu *hardskill* pada murid namun juga mengajarkan *softskill* (Fauzi, 2023).

Hasil observasi dan wawancara langsung dengan pihak sekolah, peneliti menemukan beberapa kendala pada SDN Banyu Urip VI/367 Surabaya, diantaranya: adanya murid *slow-learner* dikelas II, kurangnya efektivitas waktu pembelajaran, kurangnya fasilitas yang memadai guna mendukung proses pembelajaran, dan kurangnya pengetahuan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif saat proses pembelajaran. Salah satu fokus utama dalam penelitian ini yaitu perkembangan keterlibatan aktif murid *slow-learner* pada proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penerapan sistem pembelajaran bergilir (*shift*) yang memisahkan jam belajar untuk murid kelas 1-2 dengan kelas 3-6. Sistem ini mungkin diperlukan karena kondisi tertentu, ternyata membawa dampak signifikan, terutama bagi murid yang membutuhkan perhatian lebih seperti murid *slow-learner*.

Akibat dari kendala yang dialami oleh SDN Banyu Urip VI/367 Surabaya, masih ditemukan beberapa murid yang belum lancar membaca terutama pada murid yang dikategorikan *slow-learner*. Kemampuan membaca yang lancar dan *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) yang baik seharusnya sudah menjadi bekal yang diharapkan dan sudah terbentuk pada jenjang usia mereka. Menurut Chaplin (2006), dijelaskan bahwa pengendalian diri atau *self-control* merupakan sebuah kemampuan yang digunakan untuk membimbing tingkah laku diri sendiri, serta kemampuan yang digunakan untuk menekan atau menghalangi timbulnya tingkah laku yang impulsif secara tiba-tiba. Oleh karena itu, harapan peneliti untuk menyikapi permasalahan tersebut dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) ini adalah solusi yang dapat membantu peningkatan semangat belajar pada anak *slow-learner*. Menurut Merti (2020) model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan suatu turnamen akademik dengan

menggunakan kuis-kuis untuk mengetahui kemajuan individu murid melalui sistem skor, dimana para murid berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya setara seperti mereka.

Jhonson (dalam Amin, 2023) menambahkan tujuan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yakni memaksimalkan hasil belajar murid dan meningkatkan minat belajar murid. Minat belajar adalah suatu faktor yang membuat seorang individu ikut serta secara aktif dalam pelaksanaan suatu kegiatan belajar. Oleh karena itu, Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis serta mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan kendala yang dihadapi guru dalam mengelola pembelajaran bagi murid *slow-learner*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan agar peneliti mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang fenomena yang diteliti serta memberikan informasi lengkap tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyu Urip VI/367 yang beralamat di Simo Katrungan Kidul V No.4, RT. 05/ RW. 01, Banyu Urip, Kec. Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 November 2025 dengan subjek penelitian seluruh murid kelas II-A yang berjumlah 22 murid.

Penelitian menggunakan sumber data primer kuisisioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses tertentu. Dan sumber data sekunder modul ajar. Proses pengumpulan data diawali dengan observasi, wawancara dengan guru kelas, dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi tahap pendahuluan, pemberian prettest, kegiatan inti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), pemberian posttest, dan penutupun pembelajaran.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sebagai uji kredibilitas. Triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang perspektif yang berbeda (Denzim, Norman K). Penelitian ini menerapkan dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber

dilakukan melalui wawancara dengan guru dan murid dan triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan angket, tes untuk mengkaji keterlibatan dan peningkatan hasil belajar murid *slow-learner*. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, tes kognitif (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi selama penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata hubung di kelas II-A SDN Banyu Urip VI/367 Surabaya. Penelitian ini melibatkan 22 murid dengan karakteristik heterogen, termasuk murid *slow-learner* yang memerlukan pendampingan belajar secara khusus.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) masih didominasi oleh metode konvensional. Murid cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan minat belajar yang rendah, khususnya pada murid *slow-learner*. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid yang terlihat dari nilai *pretest*, di mana seluruh murid belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), terjadi perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Murid terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta berani menjawab pertanyaan selama permainan dan turnamen berlangsung. Murid *slow-learner* menunjukkan peningkatan keterlibatan, baik dalam menyampaikan pendapat maupun dalam bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena adanya unsur permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Hasil tes kognitif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Nilai *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan nilai *pretest*, dengan nilai maksimal mencapai 96. Sebanyak 68% murid telah mencapai kategori tuntas dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) mampu membantu murid memahami materi kata hubung secara lebih baik, termasuk murid *slow-learner* yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep bahasa secara abstrak.

Selain peningkatan hasil belajar kognitif, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) juga memberikan dampak positif terhadap aspek sosial dan

afektif murid. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, murid menjadi lebih percaya diri, berani tampil, dan tidak ragu untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Murid *slow-learner* yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam kegiatan kelompok dan permainan. Kerja sama antar murid juga semakin baik, terlihat dari sikap saling membantu dan menghargai pendapat teman dalam kelompok.

Hasil wawancara dengan murid dan orang tua menunjukkan bahwa murid merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Murid menyatakan bahwa belajar melalui permainan membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Orang tua juga mengungkapkan adanya perubahan perilaku belajar di rumah, di mana murid menjadi lebih semangat belajar dan sering menceritakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar murid secara kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, serta kepercayaan diri murid *slow-learner*. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inklusif, menyenangkan, dan berpusat pada murid.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata hubung terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif murid *slow-learner* kelas II. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, ditandai dengan nilai *posttest* maksimal mencapai 96 dan sebesar 68% murid mencapai ketuntasan di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi dan wawancara mengungkapkan peningkatan partisipasi, kerja sama, dan kepercayaan diri murid selama proses pembelajaran.

Implikasi temuan ini menunjukkan bahwa model TGT dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan inklusif bagi murid dengan kebutuhan belajar beragam di sekolah dasar. Model ini realistis untuk digunakan guru karena mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik, mendorong interaksi sosial positif, serta mendukung peningkatan hasil belajar dan motivasi murid secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi murid *slow-learner*, karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar murid. Sekolah

diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran kooperatif melalui penyediaan sarana pendukung dan pelatihan guru. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan subjek dan cakupan materi yang lebih luas serta menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk menguji efektivitas model TGT secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Murid. Yogyakarta: Deepublish.
- Berk, L. (1995). Child Development. Boston: Allyn and Bacon.
- Hallahan, D. P., & Kauffman, J. M. (2006). Exceptional Learners: An Introduction to Special Education. Pearson Education.
- Ibrahim, M., dkk. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi di Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kirk, S., & Gallagher, J. (1989). Education of Exceptional Children. Boston: Houghton Mifflin.
- Merti, D. (2020). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45–53.
- Nurfadhillah, dkk. (2022). Pemahaman Guru terhadap Anak Slow-Learner di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 25–31.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.
- Tarigan, H. G. (2011). Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Triani, & Amir. (2013). Anak Lamban Belajar dan Strategi Pembelajarannya. Jakarta: Direktorat Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Murid. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Efrida Br Simangunsong, Hasudungan Simatupang, Damayanti Nababan, Lustani Samosir, & Ronny Simatupang. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Murid Kelas IX SMP Negeri 2 Sipolohon Tahun Pembelajaran 2025/2026. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 7527–7538.

- Toifur, Ahmad; Kurniawan, Wahyu Dwi. Efektivitas metode pembelajaran teams games tournaments (TGT) terhadap kemampuan komunikasi murid. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 2022, 11.2: 148.
- Wahyudi, Achmad Basari Eko; Maigina, Ain. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Murid Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2022, 10.1.
- Wahyuni, N. & Nabila. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPAS Murid Kelas VI A. *Edukasia -Jurnal Pendidikan*, Januari 2025, 1 (3): hal 69-74