

Optimalisasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Peace Education Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Najiyyatus Sadidah

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : najiyyatussadidah@gmail.com

Mohammad Fadil

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : fadilahmad802@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) yang berfokus pada Pendidikan Perdamaian di kelas I MI Nurul Hasan. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya keterlibatan siswa saat belajar, yang disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan latihan mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua putaran, setiap putaran terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data diambil melalui pengamatan dan tes hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan pada siswa kelas I MI Nurul Hasan. Penelitian ini dirangkai dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terstruktur dalam empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi meliputi evaluasi tertulis (pre-test dan post-test), lembar observasi, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, terlihat dari peningkatan partisipasi dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan semangat kompetitif yang positif. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan persentase kelulusan naik dari 52,6% pada putaran pertama menjadi 73,6% pada putaran kedua. Pengintegrasian nilai-nilai Peace Education seperti sportivitas, empati, dan toleransi dalam aktivitas belajar juga berkontribusi dalam pembentukan karakter positif siswa.

Dengan demikian, penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) yang berbasis pada Pendidikan Perdamaian terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mendorong guru untuk mengadopsi metode pembelajaran kooperatif yang berdasarkan nilai-nilai perdamaian untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif, harmonis, dan berkarakter.

Kata Kunci: Pendidikan Perdamaian, Teams Games Tournament (TGT), Keaktifan Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membangun dasar kemampuan berbahasa siswa. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran masih sering menghadapi kendala, terutama dalam hal keaktifan siswa selama kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi di MI Nurul Hasan, siswa kelas I cenderung pasif, kurang berani bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, serta belum menunjukkan partisipasi yang optimal. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penugasan individual, sehingga suasana kelas menjadi monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar. Menurut Lesmana dan Suarjana (2018), metode pembelajaran yang monoton berpotensi menurunkan minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.¹

Sasaran utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keaktifan Belajar Siswa adalah suatu kegiatan atau kesibukan untuk menguasai materi ilmu pengetahuan agar membentuk kepribadian seutuhnya. Oleh karena itu, pendidik harus selalu bisa menumbuhkan kreativitas dalam mencari ilmu dan khususnya menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan siswa². Keaktifan menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses belajar karena siswa yang aktif akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta komunikasi. Peningkatan keaktifan juga diharapkan mampu membentuk sikap tanggung jawab terhadap proses belajar itu sendiri. Dengan demikian, penelitian ini berfokus untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan mendorong siswa agar lebih terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan Peace Education. Team Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain³. Tujuan penerapan model ini adalah menumbuhkan semangat belajar dan kolaborasi, sekaligus mengembangkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, empati, dan menghargai perbedaan—nilai-nilai yang selaras dengan prinsip pendidikan perdamaian (peace education).

Target utama dari penelitian ini adalah peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Kedua aspek tersebut dipilih karena saling berkaitan erat—siswa yang aktif dalam proses belajar cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih baik. Penelitian oleh Puspita Sai'in, Yusrizal, dan Nazaruddin (2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.⁴ Dengan demikian, keaktifan siswa bukan hanya menjadi

tujuan antara, tetapi juga sarana untuk mencapai peningkatan prestasi akademik yang lebih baik.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di tingkat dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi sosial siswa. Melalui pembelajaran bahasa, siswa belajar mengekspresikan gagasan, memahami teks, serta membangun kesantunan berbahasa. Uno (2021) menegaskan bahwa penguasaan bahasa sejak dini akan menjadi landasan keberhasilan belajar di mata pelajaran lain.⁵ Oleh karena itu, penyelesaian permasalahan rendahnya keaktifan belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penting agar kegiatan belajar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformasional bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa.

Integrasi Peace Education dalam model TGT memperkuat nilai karakter dalam proses pembelajaran. Melalui kerja sama tim dan kompetisi yang sportif, siswa belajar mengembangkan sikap saling menghargai, toleransi, dan penyelesaian konflik secara damai. Penelitian yang dilakukan oleh Lupine Publishers (2020) menegaskan bahwa pendidikan perdamaian berperan penting dalam membentuk lingkungan belajar yang harmonis, di mana siswa tidak hanya berkompetisi untuk menang, tetapi juga belajar untuk memahami dan menghargai perbedaan.⁶ Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis Peace Education diharapkan mampu membentuk siswa yang aktif, cerdas, serta berkarakter damai dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan **pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** atau *Classroom Action Research* yang berorientasi pada perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.⁷ PTK dilaksanakan oleh peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru, dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Nurul Hasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas I MI Nurul Hasan pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Peace Education.

Siklus I

Pada tahap awal (Siklus I), pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sebagai pembandingan. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya cenderung diam dan tidak terlibat dalam kegiatan kelas. Hasil tes

belajar pada siklus ini menunjukkan bahwa dari 19 siswa, hanya 5 siswa (26,3%) yang memperoleh nilai antara 75–100, 5 siswa (26,3%) dengan nilai 60–74, dan 9 siswa (47,3%) masih berada di bawah nilai 60. Persentase ketuntasan belajar pada siklus ini hanya mencapai 52,6%, yang menunjukkan bahwa metode konvensional belum mampu mengoptimalkan keaktifan maupun hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil refleksi pada akhir siklus I, ditemukan bahwa rendahnya keaktifan siswa disebabkan oleh minimnya kegiatan interaktif dan kolaboratif di dalam kelas. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa belum terlibat aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dari hasil refleksi ini, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) yang dirancang untuk mendorong kerja sama, kompetisi sehat, serta suasana belajar yang menyenangkan.

Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model TGT berbasis Peace Education. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti turnamen permainan edukatif. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih antusias dan terlibat aktif. Mereka berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menunjukkan semangat kompetisi yang positif. Nilai-nilai *Peace Education* seperti saling menghargai, empati, dan sportivitas mulai terlihat ketika siswa berinteraksi dalam kelompok dan saat menghadapi hasil turnamen.

Hasil tes belajar pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dari 19 siswa, terdapat 5 siswa (26,3%) yang memperoleh nilai 75–100, 9 siswa (47,3%) dengan nilai 60–74, dan hanya 5 siswa (26,3%) yang masih berada di bawah nilai 60. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 73,6%, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 21% dibandingkan dengan kondisi awal. Selain peningkatan kuantitatif, secara kualitatif siswa juga menunjukkan perubahan sikap belajar yang positif, seperti lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

B. Hasil Pembahasan

Hasil refleksi dari kedua siklus memperlihatkan bahwa penerapan model TGT berbasis Peace Education berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Kegiatan permainan dalam turnamen membantu siswa untuk belajar tanpa tekanan, sementara kerja sama dalam kelompok menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab. Nilai-nilai *Peace Education* seperti toleransi, sportivitas, dan empati juga terlihat berkembang seiring dengan meningkatnya interaksi sosial antar siswa.

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa penerapan model **Teams Games Tournament (TGT)** mampu meningkatkan baik **keaktifan belajar** maupun **hasil belajar siswa** secara signifikan. Siswa menjadi lebih berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran,

suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan hubungan antar siswa semakin harmonis. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model TGT berbasis *Peace Education* efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Nurul Hasan karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas I MI Nurul Hasan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis *Peace Education* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Nurul Hasan. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen, siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta berani mengemukakan pendapat.

Penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, dan saling menghargai antar teman. Integrasi nilai-nilai *Peace Education* menjadikan suasana belajar lebih harmonis dan menyenangkan.

Dengan demikian, model TGT berbasis *Peace Education* dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berkarakter, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Lesmana, K. D., & Suarjana, I. M. (2018). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT*. **Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan**.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran.
- Puspita Sai'in, Y., Yusrizal, & Nazaruddin, I. (2020). *The influence of the Teams Games Tournament type cooperative learning model on elementary school students' mathematics learning outcomes*.
- Uno, W. A. (2021). *Implementation of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) to improve students' understanding of mathematical concepts on fractions at SDN 07 Tilamuta*.
- Lupine Publishers. (2020). *Peace education and conflict resolution curricula for middle school students*.
- Aqib, Z. (2006). Penelitian tindakan kelas untuk guru.