

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
PADA MURID KELAS VIII C SMPN 7 BANJARMASIN**

***IMPROVING INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES
THROUGH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL
BASED ON DIFFERENTIATED LEARNING
IN GRADE VIII C STUDENTS OF SMPN 7 BANJARMASIN***

Anisa; Fahimah; Noor Cahaya; Rusdiana
Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG)
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
peserta.25551@ppg.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjelaskan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas VIII C pada materi “Mengenal Pidato” melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 murid dengan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbasis pembelajaran berdiferensiasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Mengingat adanya peningkatan hasil belajar baik secara kelompok maupun individu. Nilai rata-rata kelompok meningkat dari 63,75 pada pra-siklus menjadi 91,25 pada siklus II dengan ketuntasan 100%. Sementara itu, nilai rata-rata individu meningkat dari 61,33 menjadi 96 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), diferensiasi proses, hasil belajar

Abstract

This study aims to explain the improvement of Indonesian language learning outcomes of class VIII C students on the topic "Understanding Speech" through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model based on differentiated learning. This study is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles, each including the planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 students with data collection techniques in the form of tests, observations, and documentation which were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study indicate that the TGT model based on differentiated learning is effective in improving student learning outcomes. Considering the increase in learning outcomes both in groups and individually. The average group score increased from 63.75 in the pre-cycle to 91.25 in cycle II with 100% completeness. Meanwhile, the average individual score increased from 61.33 to 96 with learning completeness reaching 100%.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), differentiation of processes, learning outcome

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan potensi murid secara menyeluruh. Melalui pembelajaran, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan (Nadila dkk., 2022:66). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kreatif, dan menyenangkan agar mampu mendorong keterlibatan murid secara optimal. Hal ini sejalan dengan Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang bagi prakarsa, kreativitas, serta kemandirian sesuai dengan perkembangan mereka.

Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Khasanah dkk., 2021:19-20). Hal ini menjadi penting pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penggunaan bahasa sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai tujuan utama yang harus dikuasai oleh murid. Rahmaliana dkk. (2024:1) menyebutkan bahwa melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia, murid dilatih untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu sebagai dasar dalam memahami dan menyampaikan gagasan. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan komunikasi dan literasi murid sehingga memerlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan, interaksi, dan keterlibatan secara langsung (Pramuditya dkk., 2025:18).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di lapangan sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya adalah hasil belajar murid yang belum optimal. Kondisi tersebut ditemukan pada pembelajaran materi “Mengenal Pidato” di kelas VIII C SMPN 7 Banjarmasin. Sekolah yang berlokasi di Jalan Veteran KM 4,5, Sungai Bilu, Kota Banjarmasin ini menetapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 80. Namun, hasil belajar murid kelas VIII C pada materi “Mengenal Pidato” masih berada di bawah ketentuan tersebut. Hal ini terlihat dari rendahnya rata-rata nilai LKK (Lembar Kerja Kelompok) maupun *post-test* murid yang menunjukkan sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar murid secara optimal.

Kelas VIII C dipilih sebagai objek penelitian karena beberapa pertimbangan. Pertama, kelas tersebut merupakan kelas reguler yang terdiri atas 40 murid dengan kemampuan akademik yang heterogen sehingga memerlukan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan murid. Kedua, berdasarkan hasil asesmen diagnostik non-kognitif yang telah dilakukan, murid di kelas ini cenderung memiliki gaya belajar kinestetik dan auditori. Ketiga, selama proses pembelajaran berlangsung, partisipasi belajar murid belum merata sehingga diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh murid secara aktif. Oleh karena itu, kelas VIII C dipandang relevan untuk diterapkan model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas, interaksi, dan diferensiasi pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar materi “Mengenal Pidato” di kelas VIII C SMPN 7 Banjarmasin tidak terlepas dari beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Pertama, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital yaitu, *Zep Quiz* belum dapat berjalan optimal karena keterbatasan sarana berupa tidak tersedianya proyektor akibat kondisi listrik yang tidak stabil. Kedua, jaringan internet yang tidak konsisten menyebabkan proses permainan sering mengalami gangguan sehingga menghambat efektivitas waktu belajar yang berdampak pada jumlah soal yang dapat dijawab kelompok. Ketiga, soal pada LKK dan *post-test* belum dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi, padahal kelas VIII C merupakan kelas dengan kemampuan murid yang beragam. Keempat, aturan penggunaan satu gawai untuk setiap kelompok menyebabkan tidak semua murid terlibat aktif dalam permainan sehingga partisipasi belajar menjadi tidak merata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh murid secara aktif, tidak bergantung pada teknologi, serta mengakomodasi keberagaman kemampuan murid. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas belajar melalui permainan akademik dalam bentuk turnamen yang melibatkan kerja sama tim (Devi dkk., 2025:1057). Dalam model ini, murid ditempatkan dalam kelompok-kelompok heterogen, kemudian berpartisipasi dalam permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pemilihan model TGT didasarkan pada keunggulannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Melalui mekanisme permainan dan turnamen, setiap murid memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung sehingga keterlibatan belajar dapat meningkat. Selain itu, model ini tidak bergantung pada teknologi sehingga lebih sesuai dengan kondisi sarana yang terbatas. Karakteristik TGT juga selaras dengan gaya belajar murid kelas VIII C yang cenderung

kinestetik dan auditori karena melibatkan aktivitas fisik, interaksi, serta komunikasi antaranggota kelompok.

Lebih lanjut, dalam penelitian ini model TGT diintegrasikan dengan pembelajaran berdiferensiasi, khususnya pada aspek diferensiasi proses. Diferensiasi proses merupakan upaya menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan murid (Tomlinson, 2001:79-80). Penerapan diferensiasi proses dalam penelitian ini dilakukan tidak hanya melalui pembentukan kelompok heterogen, tetapi juga melalui penyusunan soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dengan cara ini, murid memiliki kesempatan untuk memilih dan mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan mereka sehingga keterlibatan dan keberhasilan belajar dapat meningkat secara lebih optimal.

Penerapan model TGT berbasis pembelajaran berdiferensiasi diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap pra-siklus. Permasalahan tersebut terkait rendahnya keterlibatan murid, keterbatasan sarana pembelajaran, serta belum optimalnya penyesuaian pembelajaran terhadap keberagaman kemampuan murid. Selain itu, model ini juga berpotensi meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta hasil belajar murid secara lebih merata.

Sejak lima tahun terakhir, terdapat beberapa peneliti yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sinaga dkk. (2024) mengkaji pengaruh model TGT terhadap hasil belajar Matematika murid kelas V UPT SDN 067241 Medan. Penelitian yang menggunakan desain Kemmis dan McTaggart tersebut menunjukkan bahwa model TGT yang diintegrasikan dengan strategi diferensiasi konten dan proses mampu meningkatkan hasil belajar murid. Hartanto (2023) melalui penelitiannya juga menemukan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid kelas VIII A SMPN 1 Giritontro. Selain itu, Saputra dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPA 1 SMAN 3 Pontianak berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar murid.

Sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan pada desain penelitian, yaitu menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart serta berfokus pada peningkatan hasil belajar murid. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada aspek integrasi model TGT dengan pembelajaran berdiferensiasi. Diferensiasi proses dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada pembagian kelompok, tetapi juga pada penyusunan soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Selain itu, perbedaan juga terletak pada mata pelajaran, materi, serta subjek penelitian, yaitu murid kelas VIII C SMPN 7 Banjarmasin pada materi "Mengenal Pidato". Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk

memperkaya kajian PTK, khususnya dalam penerapan model TGT berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas VIII C SMPN 7 Banjarmasin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid pada materi “Menenal Pidato” melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dilaksanakan melalui tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini bermanfaat secara teoretis dalam mengembangkan kajian penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada murid, khususnya model TGT. Secara praktis, hasilnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau mahasiswa, peneliti selanjutnya, dan pembaca sebagai referensi pembelajaran, rujukan dalam melakukan penelitian atau praktik pembelajaran, serta pengayaan wawasan terkait model pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara reflektif di dalam kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran, meningkatkan pemahaman terhadap proses yang berlangsung, serta memperbaiki kondisi pembelajaran itu sendiri (Kemmis dkk., 2014:2-3). PTK ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dilakukan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar murid (Nabilla dkk., 2024:63).

Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28-29 April 2026 di SMPN 7 Banjarmasin yang beralamat di Jalan Veteran KM 4,5 RT 30 No. 99, Sungai Bilu, Kota Banjarmasin. Subjek pada penelitian ini adalah murid kelas VIII C SMPN 7 Banjarmasin dengan total murid berjumlah 30 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan.

Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif yang bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari subjek penelitian, sedangkan data sekunder merupakan data pendukung

yang diperoleh dari sumber yang telah tersedia sebelumnya, seperti dokumen dan literatur yang relevan (Hermawan dan Taqwiem, 2018:12).

Data primer diperoleh dari murid kelas VIII C melalui beberapa sumber, yaitu hasil *post-test* yang dikerjakan melalui Google Form, hasil jawaban murid dalam permainan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), serta hasil observasi terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumentasi kegiatan pembelajaran, modul ajar, serta jurnal atau artikel penelitian yang relevan dengan topik penelitian.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid melalui pelaksanaan *post-test* serta ketepatan jawaban murid dalam permainan *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh selama penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang diterapkan. Pada teknik tes, instrumen yang digunakan adalah Google Form sebagai media penyajian soal *post-test* serta permainan TGT yang memuat soal-soal untuk mengukur ketepatan jawaban murid. Pada teknik observasi, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas murid untuk mencatat keterlibatan dan keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada teknik dokumentasi, instrumen yang digunakan berupa gawai untuk mengambil dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat oleh peneliti berdasarkan hasil *post-test* pada Google Form dan hasil jawaban pada permainan *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil jawaban murid dinilai berdasarkan ketepatan murid menjawab soal yang benar. Kategori ketuntasan murid adalah 80-100, sedangkan murid yang belum tuntas adalah 0-79.

Data kualitatif yang didapat oleh peneliti merujuk pada hasil dari observasi dan dokumentasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan analisis data dengan mengelompokkan kegiatan murid baik berupa keaktifan maupun kerja sama dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian,

data yang diperoleh dideskripsikan dengan tujuan agar dapat menggambarkan proses yang terjadi di setiap siklus. Lalu, hasil setiap siklus dibandingkan agar dapat melihat peningkatan. Terakhir, hasil analisis digunakan untuk menarik simpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII C melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi “Mengenal Pidato”. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di bawah ini adalah uraian dari keempat tahapan tersebut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai perangkat yang diperlukan sebelum pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan pengajar dan observer, penyusunan modul ajar, serta penyusunan instrumen penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan soal-soal yang akan digunakan dalam *post-test* dan permainan pada model TGT. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun.

2. Tindakan

Sesuai dengan modul ajar, tindakan dalam PTK ini adalah: (1) Guru menjelaskan permainan pada model TGT; (2) murid dibagi dalam beberapa kelompok heterogen; (3) murid berdiskusi terkait jawaban soal pada model TGT; (4) guru memilih satu nomor soal, lalu meminta perwakilan kelompok (empat murid) yang mengerjakan soal tersebut untuk mempresentasikan jawabannya; (5) Empat murid dalam kelompok lain yang menjawab soal serupa diminta untuk menanggapi; (6) murid mengerjakan *post-test*; dan (7) murid melakukan refleksi pembelajaran.

3. Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada aspek keaktifan, keterlibatan, dan kerja sama murid dalam kelompok. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya. Data hasil observasi ini digunakan sebagai bahan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan sebagai proses evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada tahap ini, guru dan observer mendiskusikan berbagai temuan selama pembelajaran, termasuk kendala dan keberhasilan yang terjadi. Hasil refleksi digunakan untuk merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya. Dengan tahap ini, proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan murid.

Setelah pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus, diperoleh data hasil belajar murid yang dianalisis untuk melihat efektivitas penerapan model pembelajaran yang digunakan. Analisis dilakukan terhadap dua aspek, yaitu hasil belajar melalui aktivitas kelompok dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar individu melalui *post-test*. Penyajian hasil ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai perkembangan hasil belajar murid pada setiap siklus.

Pra-Siklus

Hasil pembelajaran materi “Mengenal Pidato” terbagi menjadi dua, yaitu nilai LKK (Lembar Kerja Kelompok) dan *post-test* (tugas mandiri). Nilai LKK tersebut, yaitu: (1) satu kelompok memperoleh nilai 80 dan tiga kelompok memperoleh nilai 70; (2) dua kelompok memperoleh nilai 60 dan dua kelompok lainnya memperoleh nilai 50; (3) nilai rata-rata delapan kelompok adalah 63,75; (4) persentase ketuntasan kelompok sebesar 12,5%; dan (5) persentase kelompok yang belum tuntas sebesar 87,5%. Sementara itu, nilai *post-test* murid sebagai berikut: (1) dua murid memperoleh nilai 80 dan sepuluh murid memperoleh nilai 70; (2) 14 murid memperoleh nilai 60; (3) tiga murid memperoleh nilai 40 dan satu murid memperoleh nilai 20; (4) nilai rata-rata 30 murid adalah 61,33; (5) persentase ketuntasan belajar murid sebesar 6,67%; dan (6) persentase yang belum tuntas sebesar 93,33%.

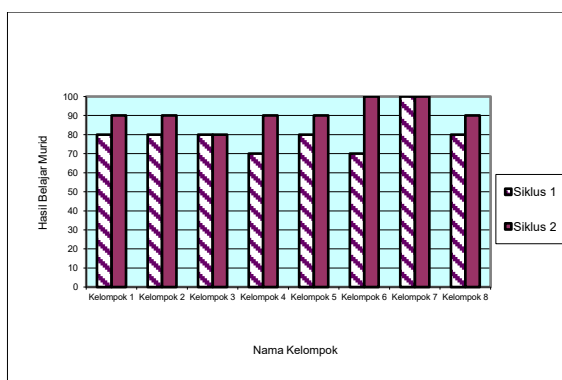
Hasil belajar murid pada tahap pra-siklus di atas, menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh murid masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelompok dan individu masih rendah bahkan banyak yang belum mencapai ketuntasan belajar. Di sisi lain, partisipasi murid selama kegiatan pembelajaran juga belum merata karena permainan yang digunakan berbasis digital tidak dapat mengakomodasi seluruh keterlibatan murid. Soal-soal yang disajikan dalam pembelajaran belum disusun menggunakan prinsip berdiferensiasi sehingga tidak memenuhi kemampuan murid. Oleh sebab itu, perlu adanya tindakan perbaikan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pembelajaran berdiferensiasi agar kegiatan pembelajaran dapat mendorong keaktifan murid serta mampu meningkatkan hasil belajar murid dengan optimal.

***Teams Games Tournament* (TGT)**

Hasil belajar murid melalui model TGT pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pra-siklus. Nilai rata-rata kelompok meningkat dari 63,75 pada pra-siklus menjadi 80 pada siklus I. Selain itu, persentase ketuntasan kelompok juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 12,5% menjadi 75%, sedangkan persentase kelompok yang belum tuntas menurun dari 87,5% menjadi 25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid, meskipun belum seluruh kelompok mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat lima kelompok yang memperoleh skor 80 dan satu kelompok yang memperoleh skor 100. Namun, terdapat dua kelompok yang memperoleh skor 70 sehingga belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 80. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model TGT telah meningkatkan keterlibatan murid, penerapan diferensiasi proses belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan mekanisme permainan yang masih membatasi murid dalam memilih soal sesuai dengan kemampuan mereka.

Pada pelaksanaan siklus I, guru hanya membagi kelompok secara heterogen tanpa mengatur posisi barisan murid berdasarkan kemampuan. Akibatnya, murid menjawab soal secara berurutan sesuai posisi dalam barisan sehingga tidak semua murid mendapatkan soal yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Kondisi ini menyebabkan diferensiasi yang telah dirancang dalam soal belum memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, pengelolaan waktu juga mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan durasi pengerjaan yang lebih efisien dari 15 menit pada siklus I menjadi 10 menit pada siklus II. Untuk memperjelas perbandingan hasil belajar murid, berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan nilai pada model TGT dari siklus I ke siklus II.



Grafik 1. Peningkatan Nilai pada Model TGT dari Siklus I Ke Siklus II

Sesuai dengan grafik tersebut, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata kelompok meningkat dari 80 pada

siklus I menjadi 91,25 pada siklus II. Selain itu, seluruh kelompok telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 100% dan tidak ada lagi kelompok yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar murid secara merata.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II juga didukung oleh meningkatnya keaktifan dan kerja sama murid dalam kelompok. Murid menjadi lebih percaya diri dalam memilih dan menjawab soal sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif karena setiap murid memiliki peran dalam kelompok. Oleh karena itu, penerapan diferensiasi proses dalam model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Post-Test

Hasil *post-test* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra-siklus. Nilai rata-rata murid meningkat dari 61,33 pada pra-siklus menjadi 85,33 pada siklus I. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 6,67% menjadi 83,33%, sedangkan persentase murid yang belum tuntas menurun dari 93,33% menjadi 16,67%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap pemahaman individu murid.

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 14 murid memperoleh nilai 100 dan 11 murid memperoleh nilai 80. Namun, masih terdapat 5 murid yang belum mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai di bawah 80. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar murid telah memahami materi, masih terdapat beberapa murid yang mengalami kesulitan. Hal ini menjadi dasar perlunya perbaikan pada siklus berikutnya.

Ketidaktuntasan tersebut disebabkan oleh tingkat kompleksitas soal pada *post-test* siklus I yang masih relatif tinggi. Beberapa soal menggunakan istilah-istilah khusus seperti *intonasi* dan *orator* yang belum sepenuhnya dipahami oleh murid. Akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam memahami maksud soal, meskipun sebenarnya mereka telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek bahasa dalam penyusunan soal juga perlu diperhatikan dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Sebagai tindak lanjut, dilakukan penyesuaian pada soal *post-test* di siklus II dengan menyederhanakan aspek bahasa, tingkat kompleksitas, dan konteks soal. Penyederhanaan ini dilakukan tanpa mengubah kompetensi yang diukur, yaitu pemahaman tentang konsep pidato yang mencakup tujuan, cara penyampaian, serta peran pembicara dan pendengar. Soal disusun dengan kalimat yang lebih sederhana, pilihan jawaban yang lebih konkret, serta

konteks yang lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari murid. Dengan cara ini, murid dapat lebih mudah memahami soal dan menunjukkan kemampuan mereka secara optimal.

Hasil *post-test* pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I. Sebanyak 24 murid memperoleh nilai 100 dan 6 murid memperoleh nilai 80 sehingga seluruh murid mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata meningkat menjadi 96 dengan persentase ketuntasan sebesar 100% dan tidak ada murid yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyesuaian soal sebagai bagian dari diferensiasi proses memberikan dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar murid.

Proses Pembelajaran dan Refleksi Tindakan

Pada siklus I, proses pembelajaran berlangsung dengan lancar dan menunjukkan keterlibatan murid yang cukup baik. Hal ini terlihat dari antusiasme murid dalam mengikuti permainan TGT serta kedisiplinan mereka dalam menaati aturan yang telah ditetapkan, khususnya batas waktu pengerjaan selama 15 menit. Selain itu, model TGT mampu mendorong kerja sama dalam kelompok karena setiap murid memiliki peran dalam menyelesaikan soal. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala, yaitu adanya aturan bahwa murid pada barisan pertama harus menjawab soal nomor satu dan seterusnya sehingga tidak semua murid memperoleh soal yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Kondisi ini menyebabkan beberapa murid mengalami kesulitan dalam memahami soal sehingga berdampak pada keterlambatan pergantian pemain serta ketidaktuntasan jawaban dalam kelompok.

Setelah murid menyelesaikan soal dalam permainan TGT, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Guru memilih satu nomor soal, misalnya nomor 1, kemudian meminta murid yang mengerjakan soal tersebut untuk mempresentasikan jawabannya sebagai perwakilan kelompok. Murid dari kelompok lain yang mengerjakan soal serupa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap jawaban yang dipresentasikan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan keberanian murid dalam berbicara, mengingat pada tahap pra-siklus murid masih minim dalam memberikan tanggapan. Melalui perbedaan jawaban yang muncul karena pemahaman masing-masing, murid didorong untuk lebih berani menyampaikan pendapat.

Meskipun hasil belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan, masih terdapat aspek yang perlu diperbaiki, khususnya pada perhatian murid saat guru menjelaskan materi. Beberapa murid belum sepenuhnya fokus sehingga mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang menjadi dasar pengerjaan soal. Murid belum sepenuhnya mampu membangun pemahaman konsep secara mandiri sehingga memerlukan arahan yang lebih terstruktur dari

guru. Kondisi ini menyebabkan murid membutuhkan waktu yang relatif lama dalam menyusun jawaban pada permainan TGT. Selain itu, bentuk soal esai yang digunakan juga menuntut kemampuan berpikir lebih kompleks sehingga turut memengaruhi kecepatan murid dalam menyelesaikan soal. Dampaknya, proses pengerjaan *post-test* pada akhir pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus I. Murid menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, terutama karena adanya perubahan aturan dalam permainan TGT. Murid tidak lagi terikat pada urutan soal berdasarkan posisi barisan, melainkan diberikan kebebasan untuk memilih soal sesuai dengan kemampuan dan pemahamannya. Selain itu, guru juga mengatur posisi barisan murid berdasarkan tingkat kemampuan tanpa memberikan label sehingga setiap murid dapat berpartisipasi secara optimal. Perubahan ini berdampak pada peningkatan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal yang ditunjukkan dengan waktu pengerjaan yang lebih efisien, yaitu dari 15 menit menjadi 10 menit.

Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa model TGT mampu memperkuat kerja sama dalam kelompok. Dalam pelaksanaannya, murid perlu menerapkan strategi kolaboratif agar dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Penempatan murid berdasarkan tingkat kemampuan, yakni murid berkemampuan rendah berada di posisi depan, memberikan kesempatan bagi murid lain untuk melanjutkan pengerjaan sesuai kapasitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi telah berjalan dengan baik.

Kegiatan diskusi dan presentasi pada siklus II berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus I. Murid terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban serta memberikan tanggapan terhadap kelompok lain. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri murid. Selain itu, pada siklus II guru juga menyisipkan pertanyaan pemantik saat menjelaskan materi yang berkaitan dengan soal TGT pada siklus sebelumnya. Tujuannya adalah untuk membantu murid memperdalam pemahaman konsep secara bertahap. Dengan adanya pertanyaan pemantik, perhatian murid terhadap penjelasan guru meningkat sehingga mereka dapat menyimak materi dengan lebih baik. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar murid, baik pada pelaksanaan permainan TGT maupun pada *post-test*.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang dihimpun melalui media Padlet, sebagian besar murid menyatakan bahwa pembelajaran dengan model TGT terasa menyenangkan dan menantang karena pembelajaran dikemas seperti sebuah turnamen yang

menantang. Murid juga cenderung lebih menyukai pembelajaran pada siklus II karena mereka dapat mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan diferensiasi proses memberikan kenyamanan dan kepercayaan diri bagi murid dalam belajar. Meskipun demikian, terdapat kendala teknis yang masih ditemukan, yaitu gangguan jaringan internet saat pengerjaan *post-test* berbasis Google Form. Namun, secara keseluruhan, hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih efektif dibandingkan dengan siklus I. Di bawah ini adalah dokumentasi pelaksanaan siklus I dan II.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II

Simpulan dan Saran

Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa

Indonesia murid kelas VIII C pada materi “Mengenal Pidato”. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar kelompok melalui model TGT maupun hasil belajar individu melalui *post-test*. Pada aspek kelompok, nilai rata-rata meningkat dari 63,75 pada pra-siklus menjadi 80 pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 91,25 pada siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Sementara itu, pada aspek individu, nilai rata-rata *post-test* meningkat dari 61,33 pada pra-siklus menjadi 85,33 pada siklus I, dan mencapai 96 pada siklus II dengan seluruh murid mencapai ketuntasan belajar.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan pada siklus II, khususnya dalam penerapan diferensiasi proses. Pada siklus II, murid diberikan kebebasan untuk memilih soal sesuai dengan kemampuan mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Selain itu, pengaturan posisi barisan berdasarkan tingkat kemampuan tanpa pemberian label turut mendukung keterlibatan murid secara optimal. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, serta efektivitas waktu dalam pengerjaan soal.

Selain itu, integrasi kegiatan diskusi, presentasi, dan tanggapan antar murid juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Kegiatan tersebut mendorong murid untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan menanggapi gagasan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan kepada beberapa pihak. Bagi guru, disarankan agar dapat menerapkan model TGT berbasis diferensiasi ini sebagai salah satu strategi pembelajaran di kelas. Guru dapat lebih memperhatikan penyusunan soal, aturan permainan, serta penerapan diferensiasi proses secara lebih optimal sehingga pembelajaran dapat lebih menunjang kebutuhan murid yang beragam.

Bagi sekolah, disarankan agar mampu memberi dukungan terhadap penerapan model ini terutama dukungan dalam bentuk fasilitas yang memadai. Melalui dukungan tersebut diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran model TGT berbasis diferensiasi dengan baik.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti tidak hanya pada diferensiasi proses, tetapi juga diferensiasi konten dan produk. Di samping itu, fokus penelitian dapat

lebih diperluas dengan melihat motivasi belajar hingga keterampilan berpikir kritis murid agar hasil penelitian yang diperoleh dapat lebih memperkaya kajian di ranah pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Devi, A.S., Tahir, M., & Khaerudin. (2025). Penerapan Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 23 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (Geoscienceed Journal)*, 6 (2), 1057-1061.
- Hartanto, B. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Giritontro Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 9 (1), 9-16.
- Hermawan, S., & Taqwiem, A. (2018). *Alam dalam Kumpulan Cerpen Kaki yang Terhormat Karya Gus Tf Sakai*. Laporan Hasil Penelitian Sastra. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. New York: Springer.
- Khasanah, A., Cahaya, N., & Taqwiem, A. (2021). Pembelajaran Teks Berita dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Peserta Didik Kelas VIII-D SMP Negeri 24 Banjarmasin. *Locana*, 4 (2), 18-28.
- Nabilla., Rafiek, M., & Yasin, M.F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pembelajaran Menyimak Berita Kelas VIII-B SMPN 10 Banjarmasin. *Locana*, 7 (1), 60-71.
- Nadila., Sabhan., & Alfianti, D. (2022). Keterampilan Pendidik dalam Membuka dan Menutup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 15 Banjarmasin. *Locana*, 5 (1), 65-73.
- Pramuditya, F., Yasin, M.F., & Dewi, D.W.C. (2025). Peran Literasi terhadap Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 7 Banjarmasin. *Locana*, 8 (2), 17-34.
- Rahmaliana, A., Effendi, R., & Cahaya, N. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Pidato Persuasif Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 1 Banjarmasin. *Locana*, 7 (2), 1-11.
- Saputra, R., Matsum, J.H., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39 (2), 87-96.
- Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sinaga, R., Rangkuti, A.K., Ramadhani, A.F., Bolon, C.T., Ocktavia, I., Fitria, N., & Hugo, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbasis

Diferensiasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Konsep Pembagian Bilangan Desimal di UPT SDN 067241 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (4), 240-254.

Tomlinson, C.A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. ASCD. Tomlinson. (Modul 2.1 PGP, 2020).