



Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media *Clash of Champion* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X I SMAN Palu

Fadel Muhamad¹, Ulfah², Andi Esa³

^{1,2}PPG Calon Guru FKIP, Universitas Tadulako

³SMAN 2 Palu

E-mail : delfaa.bahtiar21@gmail.com¹, ulfahnaja75@gmail.com²,
andiesahendrakurnia@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received September 20, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Keywords:

Reading Comprehension, Team Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Classroom Action Research

ABSTRACT

This study aims to improve the reading comprehension skills of tenth-grade students at SMA Negeri Palu in Indonesian language learning through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT). The research was motivated by the low ability of students to comprehend text content comprehensively, as indicated by pre-cycle learning outcomes. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were tenth-grade students at SMA Negeri Palu. Data were collected through observation of the learning process and reading comprehension tests, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The success indicator of this study was achieving a classical mastery level of 80% of students meeting the minimum competency criteria. The results showed that the application of the TGT model significantly improved students' reading comprehension skills. In the pre-cycle stage, classical mastery reached only 42%. After the first cycle, it increased to 75%, and in the second cycle, it further improved to 88%. In conclusion, the implementation of TGT is proven effective in enhancing students' reading comprehension skills in Indonesian language learning as it combines elements of team collaboration and enjoyable competitive games.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2025

Revised September 27, 2025

Accepted September 29, 2025

Kata Kunci:

Membaca Pemahaman, Team Games Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X SMA Negeri Palu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Latar belakang penelitian adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi teks secara komprehensif, yang diindikasikan oleh hasil belajar pra-siklus. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMA Negeri Palu. Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran dan tes hasil belajar membaca pemahaman, kemudian dianalisis secara deskriptif



kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 80% siswa dengan nilai minimal kriteria ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 42%. Setelah tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 75%. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 88%. Kesimpulannya, penerapan TGT merupakan model yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena menggabungkan unsur kolaborasi tim dan kompetisi permainan yang menyenangkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Fadel Muhamad

Universitas Tadulako

E-mail: delfaa.bahtiar21@gmail.com

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca pemahaman merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), melibatkan tidak hanya pengenalan kata, tetapi juga interpretasi makna, evaluasi isi, serta penarikan kesimpulan dari berbagai jenis teks. Menurut Anderson dan Pearson (1984), membaca pemahaman adalah proses interaktif antara pembaca dan teks, di mana pembaca membangun makna melalui aktivasi pengetahuan sebelumnya (schemata). Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman sangat dipengaruhi oleh strategi kognitif dan metakognitif siswa dalam memahami struktur wacana.

Namun, berdasarkan observasi awal dan hasil tes pra-siklus di kelas X I SMA Negeri Palu, ditemukan bahwa keterampilan ini masih belum optimal, ditandai dengan nilai rata-rata yang rendah (55,00) dan sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya keterampilan ini

diindikasikan oleh dua permasalahan utama: (1) siswa kesulitan mengidentifikasi ide pokok dan informasi tersirat (inferensial), dan (2) proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional (ceramah) yang bersifat teacher-centered, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi (Slavin, 2019).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan partisipatif. Salah satu model yang diyakini efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Model ini memadukan aspek kerja sama tim dan kompetisi akademik sehat, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi intrinsik (DeVries & Slavin, 1980). TGT melibatkan beberapa tahap, yaitu penyajian kelas, pembentukan tim, turnamen, dan pemberian penghargaan (Slavin, 2019).



Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan model TGT dapat membantu siswa memahami teks melalui kegiatan analisis kolaboratif, diskusi, dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Penelitian ini mengadaptasi model TGT menjadi “Game Clash of Champions” sebagai bentuk inovasi digital untuk menyesuaikan dengan karakteristik generasi pembelajar abad ke-21 yang akrab dengan gamifikasi pendidikan (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model TGT berbasis *Game Clash of Champions* dan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X I SMA Negeri Palu. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang memadukan prinsip kooperatif, kompetitif, dan digital, guna menjembatani pemahaman konten dengan keterlibatan siswa secara efektif melalui sintaks TGT yang sistematis (Penyajian Kelas, Kolaborasi Tim, Turnamen, dan Rekognisi Tim).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran hasil belajar yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka dan diuji secara statistik (Sugiyono, 2019). Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel bebas dan kondisi kelas, namun tetap ingin

melihat pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar (Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di **SMA Negeri 2 Palu** dengan subjek penelitian yaitu satu kelas X I yang berjumlah 36 siswa. Kelas ini ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbasis literasi digital dalam pembelajaran menyimak teks biografi.

Model PBL dipilih karena berlandaskan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pemecahan masalah nyata (Hmelo-Silver, 2004). Melalui PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Barrows & Tamblyn, 1980). Integrasi **literasi digital** dalam PBL memperkuat keterampilan abad ke-21, terutama dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital untuk pembelajaran (Ng, 2012; Gilster, 1997).

Instrumen penelitian terdiri atas tes menyimak (*pre-test dan post-test*), lembar observasi, dan angket respon siswa. Tes menyimak digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami teks biografi sebelum dan sesudah perlakuan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model PBL berbasis literasi digital. Validitas instrumen tes ditentukan melalui validitas isi (*expert judgment*), sedangkan reliabilitas diuji menggunakan teknik Cronbach’s Alpha (Arikunto, 2013). Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama.



1. **Tahap awal (*pre-test*):** siswa diberikan tes menyimak untuk mengetahui kemampuan awal mereka.
2. **Tahap perlakuan (*treatment*):** proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model PBL berbasis literasi digital. Siswa diberikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan biografi tokoh, kemudian diarahkan untuk mencari informasi melalui sumber digital, berdiskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil temuannya. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa.
3. **Tahap akhir (*post-test* dan angket):** setelah perlakuan diberikan, siswa menjalani post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan menyimak. Selanjutnya, siswa mengisi angket untuk memberikan respon terhadap pengalaman belajar mereka dengan model PBL berbasis literasi digital.

Hasil pengumpulan data kuantitatif mengenai keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X I SMA Negeri

Data penelitian dianalisis melalui dua pendekatan. Pertama, hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan PBL (Santoso, 2020). Kedua, data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memberikan gambaran mengenai keterlibatan siswa dan respon mereka terhadap pembelajaran.

Penelitian ini berasumsi bahwa peningkatan hasil belajar siswa terutama dipengaruhi oleh penerapan model PBL berbasis literasi digital, karena pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman otentik, pemecahan masalah, dan kolaborasi (Savery, 2015). Adapun keterbatasan penelitian ini adalah hanya melibatkan satu kelas X I dengan jumlah siswa 36 orang, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke seluruh kelas atau sekolah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Palu diukur melalui tes hasil belajar pada setiap tahapan pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Data ini disajikan dalam Tabel 1:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa (N=36)

Tahap	Rata-Rata Nilai Keterampilan Membaca Pemahaman	Jumlah Siswa Tuntas (Nilai ≥ 75)	Keterangan
Prasiklus	55,00	10	Belum tuntas, membutuhkan tindakan.
Siklus I	75,20	21	Ada peningkatan, namun belum mencapai target minimal 80%.



Siklus II	86,50	29	Tercapai, indikator keberhasilan PTK terpenuhi.
------------------	-------	----	---

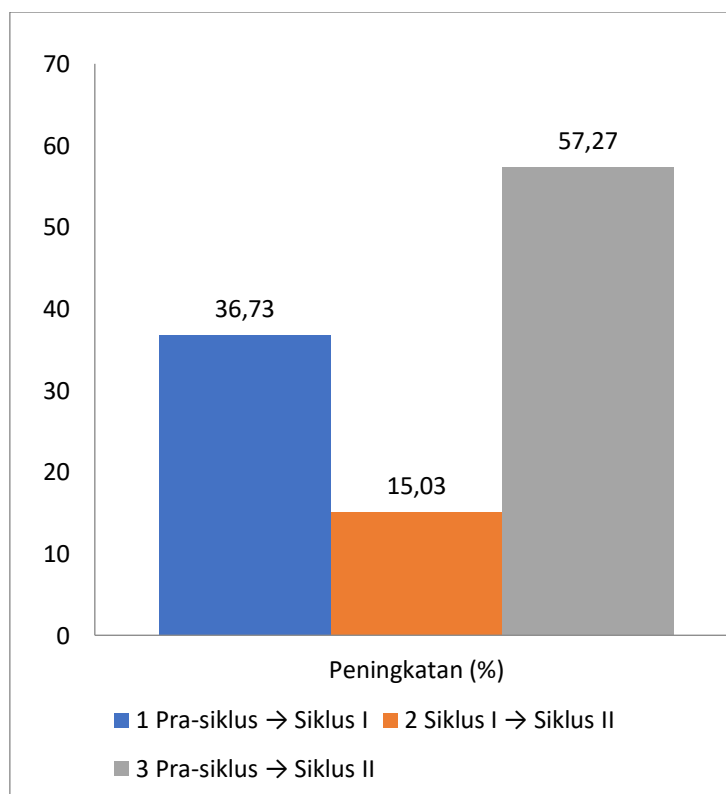
Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan konsisten dari pra-siklus hingga Siklus II.

Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai hanya 55,00 dan hanya 10 dari 36 siswa yang tuntas. Angka ini menegaskan adanya permasalahan dasar dalam kemampuan analisis dan interpretasi teks, serta rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran konvensional.

Setelah dilakukan tindakan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), peningkatan terjadi secara signifikan. Rata-rata nilai di Siklus I melonjak 20,20 poin menjadi 75,20, dengan 21 siswa tuntas. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa intervensi TGT mulai efektif menciptakan

motivasi dan kolaborasi awal yang penting, namun siswa masih perlu waktu untuk mengadaptasi strategi pemahaman kritis dan kecepatan menjawab yang dibutuhkan dalam format *turnamen*.

Puncak keberhasilan dicapai pada Siklus II, di mana rata-rata nilai mencapai 86,50 dan 29 siswa tuntas. Kenaikan rata-rata nilai sebesar 11,30 poin dari Siklus I ke Siklus II ini, bersamaan dengan tercapainya target tuntas (minimal 80% siswa), membuktikan bahwa TGT, khususnya melalui perbaikan tindakan pada Siklus II yang berfokus pada strategi membaca cepat dan efektif, efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.





PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang tajam dan konsisten dari tahap pra-siklus hingga siklus II, sebagaimana terlihat pada diagram hasil. Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang diadaptasi menjadi *Game Clash of Champions* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas XI SMA Negeri 2 Palu. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata yang rendah (55,00) dan hanya 10 siswa yang tuntas mencerminkan rendahnya kemampuan menganalisis teks yang disebabkan oleh minimnya motivasi dan interaksi pasif dalam pembelajaran.

Setelah penerapan TGT pada siklus I, rata-rata nilai meningkat signifikan menjadi 75,20 dan jumlah siswa tuntas bertambah menjadi 21 orang. Peningkatan ini menunjukkan munculnya motivasi dan semangat kompetitif yang tinggi, sejalan dengan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky (1978), di mana melalui tahap *Teams* siswa yang lebih mahir berperan sebagai *tutor sebaya* yang memberikan *scaffolding* kepada siswa lain sehingga mereka dapat mencapai pemahaman yang sebelumnya belum dapat dicapai sendiri.

Pada siklus II, hasil meningkat drastis dengan rata-rata 86,50 dan 29 siswa tuntas, menguatkan teori Konstruktivisme Sosial (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna dan kolaboratif. Hal ini juga sejalan dengan teori *Interdependensi Positif* dari Slavin (1995), yang menyatakan bahwa keberhasilan kelompok dalam TGT sangat bergantung pada kontribusi setiap anggota, sehingga siswa terdorong saling membantu

dan bertanggung jawab terhadap hasil bersama

Secara motivasional, peningkatan keaktifan dan hasil belajar ini juga dapat dijelaskan melalui teori *Behaviorisme* dari Skinner (1953), di mana pemberian poin, penghargaan, dan pengakuan selama permainan berfungsi sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang mendorong perilaku belajar aktif dan berulang. Dalam konteks afektif, elemen kompetisi dan permainan dalam TGT memenuhi komponen model motivasi ARCS dari Keller (1987), yaitu *Attention* (perhatian meningkat melalui aktivitas menarik), *Relevance* (materi dikaitkan dengan konteks nyata), *Confidence* (siswa percaya diri setelah berhasil menjawab), dan *Satisfaction* (kepuasan karena mendapat penghargaan). Selain itu, berdasarkan Social Cognitive Theory Bandura (1986), keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh *observational learning*, di mana siswa meniru perilaku teman yang sukses menjawab dan mendapatkan poin, sehingga terbentuk dorongan internal untuk berpartisipasi aktif. Dari perspektif Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2020), kegiatan TGT juga memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (siswa memiliki kebebasan dalam berkontribusi), *competence* (merasa mampu saat berhasil menjawab), dan *relatedness* (terjalin hubungan sosial positif dalam kelompok).

Dengan demikian, secara keseluruhan penerapan model TGT berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga aspek motivasi intrinsik dan keterlibatan sosial siswa. Melalui perpaduan antara prinsip Game-Based Learning (Gee, 2003; Prensky, 2007) dan teori-teori pembelajaran



klasik tersebut, model ini terbukti efektif mentransformasi kegiatan membaca yang semula pasif menjadi aktif, kompetitif, dan menyenangkan, serta secara signifikan

meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X SMA Negeri 2 Palu.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X I SMA Negeri Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan tajam dan konsisten pada hasil belajar, di mana tingkat ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 92% pada Siklus II. Model TGT yang dimodifikasi menjadi *Game Clash of Champions* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang secara langsung memacu siswa untuk terlibat aktif dalam menganalisis isi teks dan meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi tindakan, berikut adalah saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Disarankan untuk menggunakan model TGT secara

konsisten sebagai alternatif pengajaran, terutama pada materi Bahasa Indonesia yang bersifat analitis dan membutuhkan pemahaman teks mendalam, karena terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Bagi Sekolah: Diharapkan sekolah memberikan dukungan penuh terhadap inovasi pembelajaran, misalnya dengan menyediakan kartu soal yang dapat digunakan ulang dan media penunjang turnamen yang memadai guna mengoptimalkan implementasi model TGT.
3. Bagi Peneliti Lanjut: Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan TGT dengan mengintegrasikan media digital (misalnya, kuis *online* atau platform *game-based learning* digital) untuk mengukur efektivitasnya pada keterampilan berbahasa yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lain, serta membandingkan tingkat *flow* dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. In P. D. Pearson (Ed.), *Handbook of Reading Research* (pp. 255–291). Longman.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.



- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). Problem-based learning: An approach to medical education. Springer.
- Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- DeVries, D. L., & Slavin, R. E. (1980). The effects of cooperative learning teams on student achievement: The Team-Games-Tournament (TGT) method. *Journal of Research and Development in Education*, 13(1), 49–61.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Gilster, P. (1997). Digital literacy. Wiley Computer Publishing.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Piaget, J. (1970). Structuralism. Basic Books.
- Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. Paragon House.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.
- Santoso, S. (2020). Menguasai statistik dengan SPSS 25. Elex Media Komputindo.
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.



Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. Macmillan.

Slavin, R. E. (1995). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Allyn & Bacon.

Slavin, R. E. (2019). Educational psychology: Theory and practice (12th ed.). Pearson Education.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.