



The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Indonesian Language Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at SDN 106811 Bandar Setia

**Nuri Alnasta Qalbi¹, Wildansyah Lubis², Halimatussakdiah³, Fahrur Rozi⁴,
Masta Marselina Sembiring⁵**

***nurialnastaqalbii@gmail.com**

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

ABSTRAK

The problem in this study is that students are less active in learning because the learning carried out in class V SDN 106811 Bandar Setia has not used the right learning model, causing low student learning outcomes. The type of this research is Quasi Experimental with a research design of Nonequivalent Control Group Design. The subjects in this study were students with the research population used were all grade V students of SDN 106811 Bandar Setia totaling 40 students. The samples in this study were all VA class students totaling 20 students as the experimental class and VB class totaling 20 students as the control class. The data collection instruments in this study were test and observation instruments. The data analysis technique used in this research is quantitative analysis. The results showed that the average value in the experimental class treated with the Team Games Tournament (TGT) learning model was 81, the maximum score was 90 and the minimum score was 70. Then the average value in the control class using the expository model was 52,75 with a maximum score of 70 and a minimum score of 35. Based on the results of hypothesis testing using the t test, it is obtained that $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely the value of $10,13 > 2,02$ so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected which means that there is an effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of Indonesian language students in the material of pantun class V SDN 106811 Bandar Setia.

Keywords: Student Learning Outcomes; Team Games Tournament Model; Quasi Experimental Design

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam belajar mengajar yang dilakukan secara terencana dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diberi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi jasmani dan rohani untuk mencapai tingkat dewasa agar peserta didik mampu melaksanakan tugas dalam kehidupannya secara mandiri. Pendidikan juga diperlukan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan manusia seutuhnya, dalam makna mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dasar menjadi peranan yang sangat penting bagi peserta didik dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik, terutama dalam penguasaan Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar untuk membangun kemampuan berbahasa dan mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif. Menurut Siswanto dan Wahida (2022, h. 1) bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang digunakan masyarakat Indonesia untuk melakukan hal-hal seperti belajar, bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain. Sesuai dengan yang dikatakan Sari dan Ahmadi (2024, h. 185) berpendapat bahwa pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sangat penting untuk dikembangkan dalam hal pengetahuan, sosial, dan emosional siswa karena dapat membangkitkan siswa untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan belajar dari satu sama lain agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan mempelajari bahasa Indonesia, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan, sosial, berpikir kritis, disiplin dan bertanggung jawab karena pembelajaran bahasa Indonesia mencakup semua aspek bahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Melihat sangat pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan potensi dalam diri peserta didik dan mengembangkan keterampilan dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik, maka diperlukan suatu proses atau model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini masih rendah. Penyebab dari permasalahan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik dan kurangnya keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 106811 Bandar Setia, sebanyak 60% siswa kelas V tidak mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada saat Ulangan Tengah Semester (UTS). Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran ekspositori yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Kemudian pembelajaran hanya bertumpu kepada soal-soal yang terdapat di buku siswa yang berakibat peserta didik merasa bosan, kurang aktif dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara berkelompok dan pembelajaran tidak dilakukan dengan permainan, sedangkan dengan permainan yang dilakukan sambil belajar, peserta didik akan merasa senang dan bersemangat, sehingga pembelajaran akan lebih dipahami oleh peserta didik.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat dalam pembelajaran, agar peserta didik menjadi aktif. Dengan demikian, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran adalah model dengan unsur permainan.

Salah satu model yang memiliki unsur permainan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Seperti yang dijelaskan oleh Purwanto (2020 h. 38) pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu

tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan seluruh aktivitas dari siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Fadly (2022, h. 186) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah dan tugas yang diberikan secara berkelompok, yang di mana peserta didik akan saling memberikan pendapat satu sama lain pada saat turnamen berlangsung. Dikatakan pula oleh Djumingin, dkk. (2022, h. 163) model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model yang melibatkan semua peserta didik tanpa melihat perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan menggabungkan elemen dalam permainan

Menurut Setyaningrum dan Asrofah (2024, h. 6), langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meliputi lima tahap. Pertama, penyajian materi oleh guru melalui demonstrasi dan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam memahami bahan ajar. Kedua, pembentukan tim yang terdiri dari 5–6 siswa dengan latar belakang yang beragam untuk bekerja sama menyelesaikan lembar kerja. Ketiga, permainan berupa kuis yang sesuai dengan materi, di mana setiap kelompok menjawab pertanyaan secara bergiliran. Keempat, turnamen dilakukan antar kelompok dengan sistem bergantian menjawab dan menyatukan hasil asesmen untuk dipresentasikan. Terakhir, guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh anggotanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis permainan dalam kelompok belajar, dimana semua peserta didik berpartisipasi dalam pelaksanaannya yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar lebih rileks dan dapat mendorong keaktifan pada peserta didik, menumbuhkan rasa tanggung jawab pada peserta didik, memiliki rasa kerjasama yang tinggi dalam sebuah kelompok, memiliki rasa persaingan yang sehat dan mendapatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sehingga saat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik memiliki andil dalam proses pembelajaran dan sudah tidak ada lagi pembelajaran satu arah yang hanya berpusat pada guru saja.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran. Model TGT menekankan kerja sama kelompok, kompetisi, dan permainan, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Namun demikian, masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh model TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif Ibrahim, dkk. (2018, h. 43) adalah jenis penelitian yang memiliki data kuantitatif dan memerlukan analisis kuantitatif sedari awal sehingga pembuatan desain penelitian sistematis, terencana, dan tersusun dengan jelas. Penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka dan merencanakan penelitian dengan detail operasi secara spesifik (Mustafa, 2022, h. 4).

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlakuan atau tindakan dalam pendidikan yang berdampak pada variabel dependent dalam kondisi yang terkendali. Desain

yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Pre-test Post-test control Group Desain*, dengan metodologi kuantitatif.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent control Group Desain*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Dalam desain ini terdapat dua kelompok kelas, kedua kelas dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari sekelompok objek yang menjadi sasaran dalam penelitian yang memiliki kualitas dan fitur tertentu yang diambil oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan (Sugiyono, 2021, h. 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia, dengan jumlah total 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kemudian sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang akan dijadikan objek penelitian (Sugiyono, 2021, h. 108). Sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelas dengan menggunakan teknik *non probability sampling* (Non random sampel) menggunakan jenis sampling jenuh. Dengan demikian sampel yang digunakan yakni kelas kontrol yaitu kelas VB dan kelas eksperimen yaitu kelas VA dengan total keseluruhan sampel adalah 40 orang.

Sebelum menggunakan item soal pada kelas penelitian, terlebih dahulu 30 soal diberikan kepada kelas VI untuk dilakukan uji validitas dengan rumus *Product Momen*, uji reliabilitas dengan rumus *Crobach's Alpha*, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda soal. Kemudian digunakan instrumen pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta lembar observasi afektif dan psikomotorik. Tes dilakukan dua kali, yakni *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dengan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas teknik *Liliefors*, uji homogenitas dengan uji F (Fisher) dan inferensial dengan uji-t untuk menguji hipotesis pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 106811 Bandar Setia untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia. Penelitian dilakukan pada kelas V yang berjumlah dua kelas, yaitu kelas VA yang berjumlah 20 orang dan kelas V B yang berjumlah 20 orang. Kelas yang dipilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas V A dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VB.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyebarkan soal kepada kelas VI sebanyak 30 butir soal untuk dilakukan uji soal tes yang terdapat dalam instrument penelitian yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda soal. Tujuan dari dilakukannya pengujian tersebut untuk mengetahui soal yang akan digunakan dalam penelitian valid atau layak digunakan. Kemudian setelah di uji menggunakan *Microsoft Excel*, soal yang termasuk layak atau valid akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada kelas VA dan VB.

Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data yang didapatkan dari kemampuan awal dan akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil *pre-test* peserta didik sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi

perlakuan. Hasil pre-test dan posttest dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kemampuan	Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pre-test	Eksperimen	20	55	20	41
	Kontrol	20	50	20	32
Post-test	Eksperimen	20	90	70	81
	Kontrol	20	70	35	52,75

Pada tabel 2 di atas, diperoleh hasil pre-test dan post-test yaitu pada kelas eksperimen nilai pre-test tertinggi adalah 55, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 50. Nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 20 dan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 20. Rata-rata nilai yang didapatkan dari pre-test kelas eksperimen adalah 41 dan kelas kontrol yaitu 32 masih tergolong rendah. Kemudian pada nilai post-test untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai tertinggi yaitu 90 dan pada kelas kontrol nilai tertingginya adalah 70. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 70 dan nilai terendah pada kelas kontrol adalah 35. Rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 81 dan 52,75. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil pre-test dan post-test mengalami peningkatan dan terdapat perbedaan yang dihasilkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT dan kelas kontrol dengan model ekspositori.

Data Hasil Observasi Aspek Afektif dan Aspek Psikomotorik

Data diperoleh dari hasil observasi sikap siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan model ekspositori pada kelas kontrol. Hasil observasi afektif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Aspek Afektif

		Kerjasama		Tanggung Jawab		Percaya Diri		Rasa Hormat	
		1	2	1	2	1	2	1	2
Eksperimen	Rata-rata	3,6	3,7	3,5	3,45	3,45	3,6	3,55	3,4
	Persentase	90%	92%	87%	86%	86%	90%	88%	85%
Kontrol	Rata-rata	3,05	2,75	2,85	2,7	2,65	2,6	2,9	3,05
	Persentase	76%	69%	71%	68%	66%	65%	73%	76%

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai afektif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model ekspositori. Pada kelas eksperimen dan kontrol, siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi 90% sedangkan kontrol 76%, menghargai pendapat teman 92% sedangkan kontrol 69%, menyelesaikan tugas 87% sedangkan kontrol 71%, mengikuti aturan 86% sedangkan kontrol 68%, berani tampil 86% sedangkan kontrol 66%, tidak takut bertanya 90% sedangkan kontrol 65%, menghormati guru dan teman 88% sedangkan kontrol 73%, serta menunjukkan sikap positif 85% sedangkan kontrol 76%.

Data diperoleh dari hasil observasi keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan model ekspositori pada kelas kontrol. Hasil observasi psikomotorik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Aspek Psikomotorik

		Kreativitas		Keterampilan Membaca Pantun		Keterampilan Menulis Pantun		Presentasi	
		1	2	1	2	1	2	1	2
Eksperimen	Rata-rata	3,5	3,7	3,65	3,55	3,5	3,6	3,7	3,55
	Persentase	87%	92%	91%	88%	87%	90%	92%	88%
Kontrol	Rata-rata	2,7	2,65	2,9	2,55	2,65	2,45	3,15	2,7
	Persentase	68%	66%	73%	64%	66%	61%	78%	68%

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa nilai psikomotorik peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model Team Games Tournament (TGT) memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model ekspositori. Pada kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan kreativitas dalam membuat pantun 87% sedangkan kontrol 68%, menggunakan bahasa yang baik dan benar 92% sedangkan kontrol 66%, membaca pantun dengan intonasi yang tepat 91% sedangkan kontrol 73%, menyampaikan pantun dengan percaya diri 88% sedangkan kontrol 64%, menyusun pantun dengan rima yang sesuai 87% sedangkan kontrol 66%, menggunakan kosakata yang tepat dan bervariasi dalam pantun 90% sedangkan kontrol 61%, menyampaikan pantun di depan kelas dengan baik 92% sedangkan kontrol 78%, serta menggunakan ekspresi dan gerakan yang mendukung 88% sedangkan kontrol 68%.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Adapun hasil uji prasyarat adalah sebagai berikut.

Hasil Uji Homogenitas dan Uji Homogenitas

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan agar dapat memastikan apakah data yang di analisis normal atau tidak normal. Pengujian normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan menguji *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji *Liliefors* berbantuan *Microsoft Excel* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian dapat dikatakan normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Kelas	L hitung	L tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	0,13972429	0,190	Normal
	Kontrol	0,18117478		
<i>Post-test</i>	Eksperimen	0,183473		
	Kontrol	0,13070912		

Dengan data yang didapatkan di tabel 5 diketahui bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada pretest dan posttest homogen atau tidak homogen. Pada uji homogenitas digunakan uji F yang di mana jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Data	Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pretest	Eksperimen Kontrol	1,245989	2,168252	Homogen
Posttest	Eksperimen Kontrol	0,32827431	0,46120109	Homogen

Dari perhitungan data *Pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol, didapatkan hasil nilai $F_{hitung}=1,245989 < F_{tabel}= 2,168252$ dan data *Post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol didapatkan hasil $F_{hitung}=0,32827431 < F_{tabel}= 0,46120109$. Sehingga dari data yang telah diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa nilai *Pre-test* dan *Post-test* Homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran yang digunakan. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang di mana uji t ini berbantuan *Microsoft Excel*, sehingga data yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

	Eksperimen	Kontrol
Mean	81	52,75
Variance	38,42105263	117,0394737
Observations	20	20
Pooled Variance	77,73026316	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	38	
t Stat	10,13265797	
P(T<=t) one-tail	1,18E-12	
t Critical one-tail	1,68595446	
P(T<=t) two-tail	2,36402E-12	
t Critical two-tail	2,024394164	

Hasil yang didapatkan yaitu terdapat nilai $t_{hitung}=10,13$ dan $t_{tabel}= 2,02$, sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_o) ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian yang membahas pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Nonequivalent Control Group Desain*. Penelitian ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 1 (satu) bulan yang dilakukan di kelas VA dan VB. Kelas VA dijadikan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang siswa dan kelas VB dijadikan sebagai kelas kontrol berjumlah 20 orang siswa. Kelas VA menjadi kelas eksperimen yang di mana kelas VA diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*. Sedangkan kelas VB menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Sebagai tahap awal penelitian, dilakukan uji validasi untuk mengukur kevaliditasan instrument penelitian, yang di mana uji validasi ini dilakukan pada kelas VI di SDN 106811 Bandar Setia dengan jumlah 30 orang siswa. Kemudian, setelah melakukan uji validitas,

terdapat 20 soal yang valid atau layak dan 10 soal yang tidak valid atau tidak layak. 20 soal yang valid ini layak digunakan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* yang akan diberikan kepada kelas V A dan kelas V B. Sebelum digunakan, terlebih dahulu soal harus di uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda soal.

Sebelum mengajar, pada kelas V A yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas VB yang dijadikan kelas kontrol, terlebih dahulu diberikan soal *Pretest* yang berjumlah 20 butir soal pada materi pantun untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Kemudian setelah menyelesaikan soal *Pretest*, siswa yang berada di kelas eksperimen akan belajar menggunakan model yang diterapkan yaitu model *Team Games Tournament* (TGT) dan kemudian di akhir akan diberikan soal *Posttest*. Selanjutnya, untuk siswa yang berada di kelas kontrol akan belajar menggunakan model ekspositori dan kemudian di akhir juga diberikan soal *Posttest*. Soal *pretest* dan soal *posttest* yang diberikan kepada kelas VA dan kelas VB adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

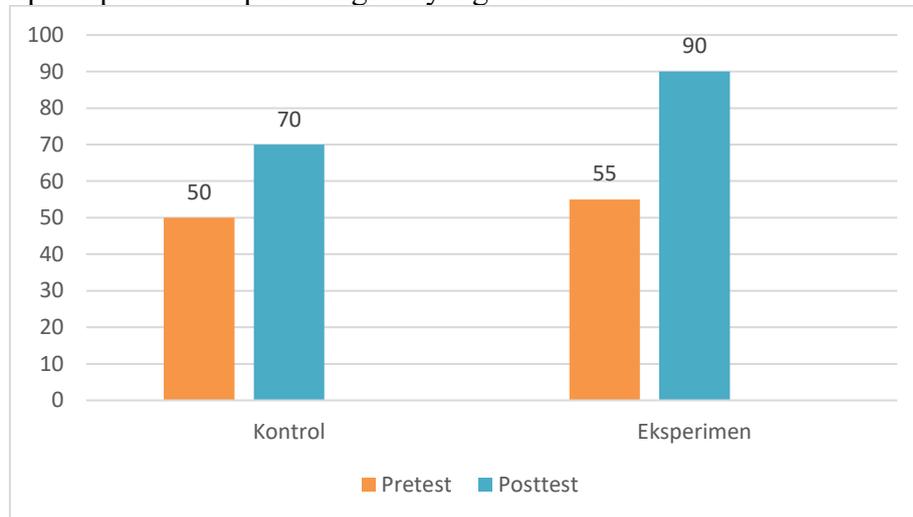
Berdasarkan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, mendapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Liliefors agar dapat mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melihat nilai pretest dan posttest pada hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai pretest $0,139 < 0,190$ dan nilai posttest $0,183 < 0,190$, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai pretest $0,181 < 0,190$, dan nilai posttest $0,130 < 0,190$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji F. Untuk menentukan hasil uji homogenitas, hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat mendapatkan hasil jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,245989 < 2,168252$, maka data tersebut dinyatakan homogen. Uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,3282741 < 0,46120109$, maka data tersebut dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t dengan didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,13 > 2,02$, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 106811 Bandar Setia. Hal ini juga dapat diketahui dari perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan adalah 41 dan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan adalah 81. Dari hasil perolehan nilai, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Dari penelitian yang sudah dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap proses pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru dan pada saat menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Pada saat melakukan observasi sebelum diterapkannya model *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik cenderung diam dan kurang aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran hanya dilakukan satu arah, hal ini akan membuat siswa kurang mengerti pada pembelajaran yang akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Sedangkan pada saat peneliti menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas V A siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih memahami dan berani mengembangkan pola pikirnya dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain. Sehingga hal ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan berbantuan *Microsoft Excel*, terdapat perbedaan hasil belajar siswa ketika diberikan *pretest* dan *posttest*. Hasil maksimum

nilai yang didapatkan dari pretest kelas eksperimen yaitu 55 dan setelah diberikan soal posttest, nilai maksimum peserta didik yaitu 90. Pada kelas kontrol, nilai maksimum soal pretest yang dihasilkan yaitu 50 dan setelah diberikan soal posttest, nilai maksimum peserta didik yaitu 70. Nilai tersebut dapat diperhatikan pada diagram yang tercantum berikut.



Gambar Diagram Batang Perbedaan Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anisa Makrifah (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalikantuk”. Penelitian ini menunjukkan hasil belajar yang dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS, dimana hasil rata-rata nilai kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 42,67 dan setelah diberi perlakuan sebesar 71,67. Sedangkan hasil pada kelas kontrol sebelum diberi perlakuan sebesar 44,44 dan setelah diberi perlakuan sebesar 48. Berdasarkan perhitungan, kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol, yaitu sebesar $0,55 > 0,04$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh kepada hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Bahasa Indonesia materi pantun kelas V di SDN 106811 Bandar Setia daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 106811 Bandar Setia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 106811 Bandar Setia, serangkaian uji analisis data telah dilakukan pada penelitian ini dengan memperoleh hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda. Selisih rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model *Team Games Tournament* (TGT) terjadi perubahan yang lebih besar dibandingkan dengan kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Hasil penelitian dan analisis data serta perhitungan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas V SDN 106811

Bandar Setia. Hasil perhitungan pada uji t diperoleh $t_{hitung} = 10,13$ sedangkan $t_{tabel} = 2,02$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,13 > 2,02$. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu bagi guru Bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa diharapkan dapat terus aktif dalam proses pembelajaran berbasis TGT agar mampu berdiskusi secara aktif dan meningkatkan pemahaman materi. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian pada aspek-aspek lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa dan variabel terkait lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuningin, S., Saleh, M., & Rosida, V. (2022). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, & Dkk. (2018). *Metodologi Penelitian* (Edisi Pert). Gunadarma Ilmu.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., Lestariningsih, N.D., Maslacha, H., Ardiyanto, D., Hutama, H. A., S.Pd. Boru, M. J., Fachrozi, I., Rodriquez, E. I., Prasetyo, T. B., & Romadhana, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Insight Mediatama.
- Purwanto, A. (2020). *Teams Games Tournament (TGT), Berbantuan TTS, Cara Jitu Belajar Matematika*. Delta Pustaka.
- Sari, L. E., & Ahmadi, A. (2024). Kajian Literatur Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis PBL. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 23(2), 184–200. <https://doi.org/10.21009/bahtera.232.05>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9.
- Siswanto, M. B. E., & Wahida, S. N. (2022). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Edisi I). Bikara Printing.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.