



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 101819 PANCUR
BATU T.A 2024/2025**

***THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENTS'
LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN
LANGUAGE SUBJECT OF GRADE IV
SDN 101819 PANCUR BATU
ACADEMIC YEAR
2024/2025***

Laudy Maharani Br S. Kembaren⁽¹⁾, Muhammad Daliani⁽²⁾, Gemala Widiyarti⁽³⁾,
¹⁾²⁾³⁾ Universitas Quality (¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾laudymaharanibrs.kembaren@gmail.com,
⁽²⁾mddaniboy@gmail.com, ⁽³⁾widiyartigemala@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk mengevaluasi dampak dari model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 101819 Pancur Batu untuk tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest kelompok kontrol. Sampel yang diteliti terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelas kontrol yang mengikuti metode tradisional. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan yang menggunakan metode tradisional. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

*Kata Kunci: Kooperatif Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar,
Pelajaran Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This study was designed to provide the impact of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on student learning achievement in Indonesian language lessons in grade IV of SDN 101819 Pancur Batu for the 2024/2025 academic year. The approach used in this study was a quasi-experiment with a



control group pretest-posttest design. The sample studied consisted of two classes, namely the experimental class that implemented the TGT model and the control class that followed the traditional method. The findings of the study showed a significant increase in student learning achievement implementing the TGT learning model compared to those using the traditional method. The TGT model has been proven effective in increasing student engagement and creating a more interesting and interactive learning environment.

Keywords: Cooperative Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Indonesian Language Lessons

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam penguasaan bahasa Indonesia di tingkat SD/MI sangat tergantung pada peran guru. Peranan guru sangat krusial dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Seorang pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi atau penyedia fasilitas, melainkan harus memiliki sikap yang bisa diteladani dan juga berperan sebagai pendorong bagi siswa.

Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah cara seorang guru menjalani proses pengajaran, karena mereka dapat mempengaruhi siswa melalui metode yang diterapkan. Selain itu, guru perlu menunjukkan kreativitas di dalam pengajaran, seperti memiliki berbagai metode pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, contohnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, guru harus mengimplementasikan beragam pendekatan pembelajaran agar siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Kualitas pembelajaran yang baik terlihat dari interaksi antara guru dan siswa yang menghasilkan perubahan positif dalam perilaku siswa. Perubahan ini mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat dinilai dari dua hal, yaitu proses pengajaran dan hasil yang diperoleh siswa. Ini terbukti dengan adanya situasi kelas yang ideal, yang memungkinkan proses belajar untuk berlangsung secara aktif, kreatif, dan efektif. Pembelajaran yang berkualitas akan membantu siswa dalam membangun karakter, mental, dan pengetahuan mereka.

Aktivitas siswa dalam proses belajar bertujuan untuk memperkuat pemahaman mengenai tantangan atau segala aspek yang mereka temui selama proses pendidikan. Keterlibatan siswa dalam belajar adalah elemen vital yang berkontribusi pada keberhasilan edukasi. Keterlibatan dalam pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan siswa secara emosional dan intelektual, memungkinkan mereka untuk bersikap aktif dalam kegiatan belajar. Aktivitas siswa selama pembelajaran akan menciptakan tingkat interaksi yang tinggi antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Hal ini berpotensi menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan kondusif, di mana setiap siswa dapat memaksimalkan kemampuan mereka. Keterlibatan siswa juga berpengaruh pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang dapat mendorong peningkatan prestasi akademis.



Oleh karena itu, seorang pendidik perlu berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan serta proses pengajaran dengan memilih model pembelajaran yang efisien dan efektif, khususnya untuk materi bahasa Indonesia yang akan diajarkan. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menjalankan praktek mengajar yang bersifat konvensional dengan menerapkan metode tradisional seperti ceramah, yang menyebabkan siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran. Fenomena ini juga terlihat di Sekolah Dasar Negeri 101819 Pancur Batu.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, khususnya terkait siswa di kelas IV, diketahui bahwa total jumlah siswa dalam kelas ini adalah 42 orang yang terbagi dalam dua kelas. Kelas A memiliki 18 siswa, sedangkan Kelas B memiliki 24 siswa. Dari total 42 siswa, sekitar 36% atau sebanyak 15 orang berhasil mencapai nilai KKTP yaitu 75, sedangkan 64% atau 27 orang memiliki nilai di bawah KKTP. Melalui wawancara awal dengan guru kelas IV, terungkap bahwa metode pengajaran yang digunakan selama ini masih konvensional, dengan guru lebih sering menerapkan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Guru belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa masih bersikap pasif selama proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, seorang guru perlu melakukan upaya untuk meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran dan pengajaran dengan memilih metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk materi Bahasa Indonesia yang akan diajarkan. Salah satu strategi yang akan diterapkan oleh guru untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar, karena memberi kesempatan bagi mereka untuk berpikir dan menjawab pertanyaan secara lebih banyak. Dalam format turnamen ini, siswa dilatih untuk menjawab soal secara lisan, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka. TGT membantu siswa saling mendukung dalam kelompok belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Model Game Tournament (TGT) ini dirintis oleh David de Vries dan Keath Edward. Selain itu, dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Model ini bertujuan bukan hanya untuk membuat siswa menerima pelajaran, tetapi juga untuk memfasilitasi mereka dalam menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penerapan model pembelajaran ini, diharapkan nilai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat mencapai KKTP.

BAHAN DAN METODE

Populasi merujuk pada sebuah area umum yang mencakup objek atau individu dengan jumlah serta karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya. Populasi dalam kajian ini meliputi seluruh siswa di kelas IV SDN 101819 Pancur Batu tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari kelas IVA dan IVB, dengan total 39 siswa. Sedangkan sampel dalam



penelitian ini adalah siswa dari kelas IVA yang berjumlah 18 dan siswa dari kelas IVB yang berjumlah 21.

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan tipe penelitian kuasi-eksperimen (eksperimen tidak murni). Untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran Cooperative Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 101819 Pancur Batu tahun ajaran 2024/2025, peneliti menggunakan desain penelitian pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih karena kedua kelas memiliki atribut yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 101819 Pancur Batu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan dengan jenis penelitian eksperimen semu (kuasi-experimental). Desain penelitian yang dipilih adalah desain penelitian pretest-posttest control group design. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 18 siswa dan siswa kelas IVB yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025.

Sebelum peneliti memberikan perlakuan terhadap kedua kelas, terlebih dahulu peneliti memberikan pretest terhadap kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah data pretes terkumpul, diperoleh nilai rata-rata pretes siswa kelas IVA adalah 45,00 dan nilai rata-rata pretes siswa kelas IVB adalah 44,76 pada materi pantun. Sehingga peneliti memilih kelas IVB dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVA dijadikan sebagai kelas kontrol. Kelas IVB selaku kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) pada materi pantun. Sedangkan kelas IVB selaku kelas kontrol akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) pada materi yang sama yaitu pantun.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian peneliti membagikan soal posttes untuk dikerjakan siswa. Data hasil posttes yang terkumpul dari kedua kelas diperoleh nilai rata-rata posttes kelas IVA selaku kelas kontrol yang menerima perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) yaitu 69,44. Berdasarkan kategori kemampuan hasil belajar siswa, nilai rata-rata hasil posttes siswa kelas IVA setelah diberikan perlakuan berada pada kualifikasi 56-70 dengan keterangan Cukup Baik. Sedangkan hasil posttes kelas IVA selaku kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) adalah 88,10.

Berdasarkan kategori kemampuan hasil belajar siswa, nilai rata-rata hasil posttes siswa kelas IVA setelah diberikan perlakuan berada pada kualifikasi 86-100 dengan keterangan Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 101819 Pancur Batu yang menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT)



lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT).

Data hasil belajar pretest dan posttest tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas data (Lilliefors) untuk melihat apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak, dengan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga Lhitung lebih kecil dari Ltabel. Berdasarkan analisis menggunakan bantuan Ms Excel 2010 didapatkan hasil uji normalitas data pretes (sebelum diberikan perlakuan) kelas IVA diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,149. Sedangkan nilai Lhitung data posttes (setelah diberikan perlakuan) adalah 0,154. Dalam tabel lilifors $n = 18$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,200. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga Lhitung lebih kecil dari Ltabel, maka data hasil belajar pretes kelas IVA ($0,149 < 0,200$) dan data hasil belajar posttes kelas IVA ($0,154 < 0,200$) dapat dikatakan berdistribusi normal. Sama halnya dengan data pretes dan posttes kelas IVB diperoleh nilai Lhitung untuk hasil belajar pretes kelas IVB adalah 0,177 dan nilai Lhitung untuk hasil belajar posttes adalah 0,155. Dalam tabel lilifors $n = 21$ dengan $\alpha = 0,05$ berada diantara $n = 20$ dan $n = 25$. Karena nilai Ltabel $n = 21$ tidak ada di dalam tabel maka dilakukan interpolasi data, sehingga didapatkan nilai Ltabel $n = 21$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,186. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga Lhitung lebih kecil dari Ltabel. Maka data hasil belajar pretes ($0,177 < 0,186$) dan posttes ($0,155 < 0,186$), kelas IVA dapat dikatakan berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data kedua kelas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata sebuah populasi yang mempunyai varian yang homogen. Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji F dengan kriteria data dikatakan homogen. Apabila nilai Fhitung $<$ Ftabel. Hasil uji homogenitas data pretes kelas IVA dan IVB diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,34 dengan nilai Ftabel sebesar 2,17. Dikarenakan nilai Fhitung $<$ Ftabel atau $1,34 < 2,17$ maka dapat disimpulkan bahwa data pretes kelas IVA dan IVB memiliki varians yang homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas data posttes kelas IVA dan IVB diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,47 dengan nilai Ftabel sebesar 2,17. Dikarenakan nilai Fhitung $<$ Ftabel atau $1,47 < 2,17$ maka dapat disimpulkan bahwa data posttes kelas IVA dan IVB memiliki varians yang homogen.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dibantu dengan aplikasi ms Excel 2010 dengan pengujian uji-t (t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances). Berdasarkan pengujian diperoleh nilai thitung = 4,89 (dibulatkan) dan ttabel = 2,03 (dibulatkan) maka nilai thitung $>$ ttabel atau $4,89 > 2,03$. Sehingga diterima H_a atau pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilaksanakan di Kelas IV SDN 101819 Pancur Batu maka dapat disimpulkan :

1. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,44 yang berada pada kualifikasi 56-70 dengan keterangan Cukup Baik.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 88,10 yang berada pada kualifikasi 86-100 dengan keterangan Sangat Baik.
3. Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 101819 Pancur Batu T.A 2024/2025 dengan nilai thitung > ttabel atau $4,89 > 2,03$ sehingga terima H_a dan tolak H_0 .

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia L, Astuti DA, Istiqomah NH, Hapsari B, Daniar AS. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Akrim. 2022. Buku Ajar Strategi Pembelajaran. Medan : UMSU Press.
- Ardiawan IKN, Wiradnyana IGA. 2020. Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik dan Publikasinya). Bali : Nilacakra.
- Asba, 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. Jurnal Ideasw Publishing. 5(1):11-24.
- Efendi R, Ningsih AR. 2020. Pendidikan Karakter Disekolah. Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media.
- Fithriyah NN, Isma U. 2024. Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran bahasa indonesia. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. 2(2): 225-235.
- Ghodang H, Hantono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif Konsep Dasar dan Aplikasi Analisis Regresi Dan Jalur Dengan SPSS. Medan : PT. Penerbit Mitra Grup.
- Hamdani MS, Mawardi, Wardani KW. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. 3(4):440-447.
- Hapudin MS, 2021. Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif. Jakarta : Kencana.
- Harmoko M P, et al. 2022. Buku ajar metodologi penelitian. Bandung : Feniks Muda Sejahtera.
- Hendracipta N. 2021. Model Model Pembelajaran SD. Bandung : Multi Kreasi Press.



- Hidayah N, Veronica A, Ernawati, Rasdiana, Abas M, Yusriani, Hadawiah, Sabtohadji J, Marlina H, Mulyani W, & Zulkarnaini, 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hutabarat E G, et al, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Uptd Sdn 11 Pekan Tolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. Jurnal Ilmiah Aquinas, 133-142.
- Lufri, Ardi, Yogica R, Muttaqin A, Fitri R, 2020. Metodologi Pembelajaran : Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran. Malang : CV IRDH
- Nugroho U, 2018. Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani. Jawa Tengah : CV. Sarnu Untung.
- Periantalo J, Saputra E, Sarman F. 2019. Validitas Kelompok Minat Ilmu Psikis-Tes Minat Indonesia dengan TPA dan Sikap Terhadap Pelajaran. JP3I (Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia). 8(1) : 7-12
- Ponidi, et.al. 2021. Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Indramayu : CV Adanu Abimata.
- Pramusinta Y, Faizah SN. 2022. Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. Lamongan : Nawa Litera Publishing.
- Purwanto E. 2023. Model Pembelajaran Matematika Di Era Milenium Ketiga. Yogyakarta : Garudhawaca
- Rahmaniati R, 2024. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramdhani J, Sugiatno, Sahib A, Wanto D. 2020. Pendidikan Karakter Disekolah Dasar. Bengkulu : LP2 IAIN Curup
- Sholilah Q, 2020. Pengantar Metodologi Penelitian. Malang : UB Press.
- Simanjuntak ER, Utami RN, Daniela C, Kusumastuti SY, 2024. Teknik
- Penyusunan Instrumen Penelitian (Panduan Komperhensif Dalam Instrumen Penelitian Ilmiah). Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Simeru A, et.al. Model-Model Pembelajaran. Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Sudjana, 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugita. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Sebagai Solusi Meningkatkan Hasil Belajar. Lombok Tengah : Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia
- Suhardi M, 2021. Buku Ajar Dasar Metodologi Penelitian. Lombok Tengah : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Suhartawan B, et.al, 2024. Metodologi Penelitian. Batam : Yayasan Cendikia Mulia Mandiri
- Suhartono, 2020. Grup Inverigation Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran. Lamongan :Academia Publication
- Sukmawati AS, et.al, 2023. Metode Penelitian Kuantitatif (Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus). Jambi : PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sulaiman, et.al. 2024. Metode Dan Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi, Dan Perkembangannya). Bantul : PT. Green Pustaka Indonesia.



-
- Sulistio A, Haryanti N, 2022. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). Purbalingga : Eureka Media Aksara.
- Tumurang M, 2024. Metodologi Penelitian. Cilacap : PT. Media Pustaka Indo.
- Tunisa, Chaira. 2022. Kaitan Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Lingkungan. OSF Preprints. [web: <https://osf.io/preprints/osf/gph27>] Wada FH, et.al. 2024. Buku Ajar Metodologi Penelitian. Jambi : PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wibowo F, 2022. Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran. Bandung : Guepedia.
- Widiana IW, Gading IK, Tegeh IM, Antara PA, 2020. Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. Depok :PT Rajagrafindo Persada.