

PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD SWASTA TANJUNG ANOM

Bella Saputri, Syamsuyurnita

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

* Email untuk Korespondensi: bellasaputri1705@gmail.com, syamsuyurnita@umsu.ac.id

ABSTRAK

Kata kunci:

Hasil belajar, Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT).

Keywords:

Learning outcomes, Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Type.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments (TGT) bertujuan untuk membuat siswa merasa santai selama proses belajar mengajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu dan kelompok, kerjasama, dan persaingan sehat melalui permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Tanjung Anom. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran jika diterapkan dengan baik. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan penurunan jumlah siswa dengan N-Gain rendah dari 4 siswa (16,67%) pada siklus I menjadi 1 siswa (3,33%) pada siklus II. Jumlah siswa dengan N-Gain sedang berkurang dari 18 siswa (60%) pada siklus I menjadi 13 siswa (43,33%) pada siklus II. Siswa dengan N-Gain tinggi meningkat dari 7 siswa (53,33%) pada siklus I. Rata-rata pre-test pada siklus II adalah 57,67, dan rata-rata post-test pada siklus I adalah 78,67, sedangkan pada siklus II adalah 85,83. Rata-rata N-Gain meningkat dari 0,53 pada siklus I menjadi 0,67 pada siklus II.

The Team Games Tournaments (TGT) type cooperative learning model aims to make students feel relaxed during the teaching and learning process, as well as foster a sense of individual and group responsibility, cooperation, and healthy competition through games. This study aims to find out whether the application of the TGT model can improve student learning outcomes in Indonesian subjects in grade V of Tanjung Anom Private Elementary School. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). PTK has an important role in improving the quality of learning if it is implemented properly. The research design used is a spiral model consisting of four stages: planning, implementation of actions, observation, and reflection. Data is collected through observation and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, with a decrease in the number of students with low N-Gain from 4 students (16.67%) in the first cycle to 1 student (3.33%) in the second cycle. The number of students with N-Gain decreased from 18 students (60%) in the first cycle to 13 students (43.33%) in the second cycle. Students with high N-Gain increased from 7 students (53.33%) in the first cycle. The average pre-test in the second cycle was 57.67, and the average post-test in the first cycle was 78.67, while in the second cycle it was 85.83. The average N-Gain increased from 0.53 in the first cycle to 0.67 in the second cycle.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Dalam rangka menyelenggarakan pendidikan dalam bentuk dan jenjang apa pun, pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang sangat penting. Artinya, pengalaman belajar anak di rumah dan di keluarga sangat menentukan sukses atau gagalnya mereka dalam mencapai tujuan pendidikannya (Julyanti et al., 2021; Rahman, 2022).

Pembelajaran merupakan komponen atau aspek yang sangat menentukan kualitas lulusan (produk pendidikan) dan tata cara pendidikan. Pembelajaran juga berdampak pada rendahnya kualitas sekolah (Amin et al., 2018; Syaifulloh, 2018). Artinya, kapasitas guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran yang benar-benar menentukan pembelajaran. Tidak semua pendidik mampu mengajarkan isi pelajaran kepada siswa. Tidak semua pendidik mampu menerapkan paradigma pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran terjadi selama itu terjadi, selama konten disajikan, dan selama siswa memahaminya, terlepas dari apakah guru kurang memperhatikannya atau tidak. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan benar dan baik akan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa, sedangkan pembelajaran yang tidak dilaksanakan dengan baik akan menghambat perkembangan atau pemberdayaan siswa.

Guru merupakan suatu peran profesional yang untuk itu seseorang harus menguasai empat kemampuan. Kompetensi yang dimaksud terdiri dari kompetensi sosial, profesional, instruksional, dan kepribadian (Azima Dimiyati, 2019).

Salah satu elemen sistem yang memegang tempat penting dalam sistem pendidikan adalah guru. Implementasi dan hasil pembelajaran akan melenceng dari tujuan betapapun bagusnya kurikulum yang dirancang secara ahli jika guru tidak mampu melaksanakan tugasnya. Kunci keberhasilan pembelajaran saintifik adalah keterlibatan guru dalam membina lingkungan yang positif (Purnamasari, 2017).

Instruktur memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka bertanggung jawab membuat rencana pembelajaran, melaksanakan latihan pembelajaran, menilai, menganalisis, dan memantau kemajuan siswa (Majid, 2021). Tugas seorang guru dalam menerapkan taktik pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif adalah mengatur konsep-konsep yang dipahami siswa dalam bahasa tersebut dan bertindak sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, peraga, pembimbing, motivator, evaluator, dan katalisator pembelajaran. Jika posisi ini dilakukan secara efektif, maka akan menghasilkan pengajaran yang menarik, inventif, kreatif, sukses, dan menyenangkan (Widayati, 2019; Wisudawati & Sulistyowati, 2022).

Permasalahan utama model dan taktik pembelajaran di sekolah adalah mayoritas guru masih kurang orisinalitas (Djamas et al., 2016). Mengingat model pembelajaran yang digunakan masih terbilang konservatif, bahkan bisa dikatakan kurang inovatif. Jelas sekali bahwa pendekatan pendidikan yang ortodoks ini tidak akan menghasilkan lulusan atau output yang mampu berpikir kritis, kreatif, atau otonom. Karena fakta bahwa belajar lebih dari sekedar menyampaikan fakta, siswa belajar dari apa yang diajarkan gurunya (Susilo, 2022).

Dalam hal pengajar, sistem pembelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan paradigma konservatif di mana pendidik secara pasif mentransfer pengetahuan kepada siswa dan lebih mengutamakan guru dibandingkan pembelajar (Majir, 2020; Riyanto, 2014). Untuk mencegah kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan dan gagal menarik perhatian siswa, guru menggunakan pendekatan pengajaran tradisional yang disebut metode ceramah, yaitu mengharapkan siswa duduk, diam, mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Keadaan seperti itu tidak akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kursus bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyesuaikan diri dengan mentalitas siswanya. Mengingat permasalahan di atas, sangatlah tepat untuk menerapkan strategi pengajaran baru di kelas biologi.

Jika dibandingkan dengan guru yang otoriter, lingkungan pembelajaran yang demokratis akan menawarkan lebih banyak kemungkinan untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik. Siswa lebih terlibat dalam lingkungan belajar yang demokratis karena mereka bebas belajar, menyuarakan pemikirannya, terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya, dan aktivitas lainnya. Faktanya, guru sering kali menjadi pihak yang terlibat; oleh karena itu, hal-hal tersebut tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun keterampilan berpikir holistik, kreatif, obyektif, dan logis dalam berbagai mata pelajaran (Maisaroh et al., 2023; Ramadhan et al., 2023).

Selama ini siswa belum banyak berinteraksi satu sama lain karena hanya memperhatikan penjelasan guru dan mencatat sendiri. Konsep penulis untuk mencoba menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pendidikannya, bekerja sama dengan siswa lain, dan memfasilitasi interaksi antar siswa yang aktif dan sukses berkembang sebagai akibat dari fenomena ini.

Penyempurnaan model pembelajaran merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Model pembelajaran berkaitan dengan metode pengajaran yang paling efisien dan sukses untuk menyampaikan pengalaman yang diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu. Agar siswa tidak aktif menyerap materi yang diajarkan, banyak profesor modern yang masih memberikan ceramah, memberikan lembar kerja, dan mengulangi teknik yang sama di setiap kelas. Tanda lain yang muncul adalah guru fokus pada

kelas secara keseluruhan, bukan pada satu siswa atau sekelompok siswa saja. Akibatnya, perbedaan individu tidak mendapat perhatian yang layak, padahal setiap siswa mempunyai keistimewaan dalam dirinya yang membedakan satu sama lain.

Kebosanan, kurangnya kegembiraan siswa, gangguan di kelas, dan rendahnya rentang perhatian akibat kantuk adalah masalah lain yang sering muncul selama proses pembelajaran dan harus segera diatasi. Selain itu, karena kelas bahasa Indonesia diadakan di penghujung hari, maka cukup mudah menimbulkan lingkungan yang tidak mendukung, misalnya siswa mengantuk dan membuat keributan sebelum waktunya berangkat ke rumah.

Berdasarkan temuan studi awal yang dilakukan di SDN Tanjung Anom, pembelajaran mata pelajaran biologi khususnya biologi masih berpusat pada guru, dan hanya guru yang dapat menularkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut menyebabkan motivasi siswa menurun sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan temuan beberapa penelitian, hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif gaya Teams Games Tournament (TGT) terbukti lebih unggul dibandingkan keberhasilan siswa yang menggunakan model pembelajaran tradisional. Guru dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memilih strategi, pendekatan, metode, teknik, dan model pembelajaran yang menarik dan relevan. Model pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model yang dapat diciptakan oleh para pendidik.

Siswa dipisahkan menjadi beberapa tim dalam paradigma pembelajaran kooperatif gaya Teams Games Tournament (TGT), dan setelah belajar secara kelompok, mereka harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan secara individu untuk menunjukkan penguasaannya. Untuk mentransformasikan pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi pembelajaran bermakna, model ini juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpikir lebih dalam, merespons, dan mendukung satu sama lain.

Paradigma pembelajaran kooperatif ini, seperti Teams Games Tournament (TGT), dimaksudkan untuk mendukung berbagai aktivitas belajar siswa, atau dengan kata lain menciptakan interaksi pembelajaran. Dalam pertukaran ini, siswa adalah penerima dan guru adalah penggerak atau pemimpin. Jika siswa lebih berpartisipasi dalam proses interaksi ini dibandingkan guru, maka proses interaksi ini akan berjalan lebih lancar. Perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam pendistribusian materi pembelajaran bahasa Indonesia agar anak dapat memperoleh pengalaman baru, seperti belajar, dan berinteraksi dengan siswa lain.

Pemahaman konsep menjadi fokus materi pantun, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan tuntutan siswa maupun materi. Agar siswa dapat memahami materi secara komprehensif, diperlukan model pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membantu mereka memahaminya. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus bervariasi dan menggunakan model pembelajaran kooperatif gaya Teams Games Tournament (TGT) yang memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung menarik dan dinamis tanpa monoton sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Ketertarikan peneliti terhadap judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Swasta Tanjung Anom" bermula dari latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya".

Penelitian ini bertujuan untuk menguji masalah yang telah dirumuskan, yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Tanjung Anom.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jika diterapkan dengan benar, PTK dapat memainkan peran penting dan strategis dalam meningkatkan standar pengajaran.

Penelitian ini berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Tanjung Anom". Penelitian dilakukan di SD Swasta Tanjung Anom yang terletak di Jalan Mulyo Tandam Hilir II, Desa Tandam Hilir Dua, Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, dengan kode pos 20374. Subjek penelitian adalah tiga puluh siswa kelas V, terdiri dari sembilan perempuan dan dua puluh satu laki-laki.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini diadakan di SD Swasta Tanjung Anom dan fokus pada ketelitian serta hasil belajar peserta didik. Model spiral

yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model siklus berulang dan berkelanjutan, dengan harapan setiap tindakan akan menunjukkan peningkatan sesuai perbaikan yang diinginkan.

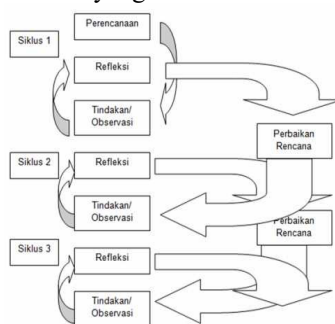
HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara mendetail Kemmis-Taggart (dalam Rochiati, 2010:66) menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukannya. Permasalahan penelitian difokuskan kepada strategi bertanya kepada siswa dalam pembelajaran sains. Berikut uraian tahap-tahap penelitian tindakan Kemmis dan Mc.Taggart (Erhamwilda et al., 2022):

- Ciptakan teknik bertanya dalam kotak perencanaan tindakan untuk membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.
- Mulailah dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa di kotak implementasi tindakan, dorong mereka untuk berbagi pengetahuan dan minat mereka.
- Pertanyaan dan tanggapan siswa dicatat dalam kotak observasi sehingga pengamat dapat melihat apa yang sedang terjadi.
- Ditemukan dalam kotak refleksi bahwa pengelolaan kelas yang terlalu ketat membuat sulit melakukan tanya jawab secara efektif, sehingga menghambat hasil positif dan harus diperbaiki.

Pidato yang mendikte guru kepada siswa telah dihapus dari jadwal siklus berikutnya untuk menjamin keefektifan teknik bertanya. Pada tahap tindakan siklus kedua ini selesai. Implementasi didokumentasikan secara berkala selama tahap refleksi untuk mengamati pengaruhnya terhadap perilaku siswa.

Siklus ini berkelanjutan dan berkelanjutan; itu rusak ketika dinilai memadai dan tujuannya tercapai. Bagan berikut menampilkan alur desain penelitian yang telah diselesaikan peneliti:



Gambar 1
Desain PTK Model Kemmis dan Mc.Taggart

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri empat langkah membentuk satu siklus penelitian tindakan kelas (PTK); jika ditemukan kekurangan dalam tindakan dan tujuan tidak tercapai, perencanaan dan perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya. Keempat komponen paradigma Kemmis dan McTaggart dijalankan melalui berbagai siklus tindakan.

Secara diagramatis, langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut model Kemmis dan McTaggart sebagai berikut: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Observasi, dan Refleksi

Instrumen tes dapat berupa lembar kerja atau pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pemahaman, dan keakraban peserta terhadap topik yang sedang dipelajari. Lembar instrumen bergaya ujian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang terdiri dari soal-soal tes, yang masing-masing mewakili jenis variabel berbeda yang sedang diukur. Tes adalah instrumen belajar yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi
----	------------------	------------------

1	Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.	1. Menyebutkan apa yang dimaksud dengan pantun 2. Memahami makna dari sebuah pantun 3. Mengkategorikan sebuah pantun
---	--	--

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Teknik Observasi

Salah satu alat yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah observasi. Peneliti sebagian besar menggunakan indera penglihatannya, salah satu dari kelima inderanya, dalam observasi ini. Untuk mengumpulkan data aktivitas penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati siswa yang sedang bekerja. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan memperhatikan aspek keaktifan belajar siswa dan guru sebelum dan sesudah tindakan, dengan bantuan pengamat dan guru lapangan. Hal ini memungkinkan peneliti mencatat indikator-indikator yang ada pada objek penelitian secara sistematis (TGT).

Tabel 2 Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran		
2.	Mengajukan pertanyaan yang dapat memotivasi siswa		
3.	Membagi siswa dalam kelompok		
4.	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas		
5.	Melakukan pengamatan saat diskusi berlangsung		
6.	Memanggil salah satu dari nomor siswa untuk membacakan soal		
7.	Kelompok yang bias menjawab pertanyaan akan diberikan nilai atau poin		
8.	Memanggil nomor selanjutnya untuk membacakan pertanyaan		
9.	Guru meluruskan jawaban yang benar		
10.	Memberikan evaluasi hasil belajar		
11.	Guru menyimpulkan hasil belajar pada materi yang sudah dipelajari		

b. Teknik Dokumentasi

Informasi dapat diperoleh dari pihak sekolah, antara lain kepala sekolah yang dapat memberikan rincian tentang perkembangan dan sejarah sekolah, pihak administrasi yang dapat memberikan informasi tentang sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan administrasi. . dari kantor administrasi SD Swasta Tanjung Anom.

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif.

1. Tes Hasil Belajar

Setelah mengumpulkan semua data yang diperlukan, analisis selesai. Langkah pertama dalam proses analitik ini adalah mengumpulkan semua data terkini, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari berbagai sumber. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

Selisih antara hasil sebelum dan sesudah tes disebut gain. Keuntungan menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan ide setelah instruksi yang dipimpin guru. Untuk mencegah bias dalam penelitian, uji penguatan normal menggunakan rumus berikut, menurut Meltzer:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post Tes} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Mendeskripsikan data dan menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan presentase ketuntasan. Untuk menghitung rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah seluruh skor x dalam sekumpulan data
 x = nilai rata-rata
 n = jumlah seluruh data

2. Lembar Observasi

a. Lembar Aktifitas Siswa

Skala penilaian yang digunakan untuk menilai hasil belajar dari mengamati tindakan siswa adalah lima berbanding satu. Oleh karena itu, jika ada 15 komponen penelitian yang harus diperhatikan, maka nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah adalah 15. Observasi penelitian terhadap aktivitas siswa menghasilkan terbentuknya empat kelompok berdasarkan proporsi prestasi. Berikut kategori-kategori tersebut:

Kurang : 0 – 54%
 Cukup : 55 – 64%
 Baik : 65 – 84%
 Sangat Baik : 85 – 100%

b. Lembar Aktifitas Guru

Hasil observasi guru diberi skor pada skala 5 poin. Oleh karena itu, jika perlu ditelusuri 16 aspek penelitian, maka skor maksimumnya adalah 80 dan skor minimumnya adalah 16. Evaluasi observasi aktivitas guru dibagi menjadi empat kategori berdasarkan persentase hasil.. setelah:

Kurang : 0 – 54%
 Cukup : 55 – 64%
 Baik : 65 – 84%
 Sangat Baik : 85 – 100%

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keberhasilan dengan melihat indikator sebagai berikut:

1. Tidak ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.
2. Ketuntasan belajar kelas mencapai 100%.

Peneliti menemukan berbagai permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa, antara lain lingkungan kelas yang bising dan metode pengajaran yang kering sehingga membuat siswa kurang tertarik belajar dan mengalihkan perhatiannya dari hal-hal yang lebih menarik. Temuan ini didasarkan pada observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. item. Rendahnya hasil belajar siswa dan menurunnya semangat siswa dalam belajar merupakan akibat dari kurangnya semangat dan konsentrasi guru terhadap permasalahan tersebut, sehingga membuat sebagian siswa semakin sulit memahami isinya. Oleh karena itu, beberapa siswa memutuskan untuk tidak mendengarkan gurunya ketika berada di kelas.

Siswa akan terhambat dalam mewujudkan potensi dirinya karena permasalahan ini. Pada akhirnya, hasil pembelajaran yang diproyeksikan masih belum memuaskan dan jauh dari harapan.

Mayoritas siswa pada siklus I kurang pengetahuan dan pemahaman terhadap tahapan pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). Akibatnya, karena percakapan kelompok kurang produktif, siswa kurang percaya diri dan tetap kebingungan. Hal ini terbukti bahwa anggota kelompok dengan tingkat keterampilan yang lebih tinggi cenderung lebih senang menjawab pertanyaan mereka sendiri dibandingkan rekan-rekan mereka yang kurang mampu. Kemungkinan hal ini disebabkan karena siswa masih awam dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan.

Hasil penelitian N-Gain dibandingkan antara dua kelompok siswa yaitu kelompok siswa yang N-Gainnya rendah, yaitu berkurang menjadi 4 siswa pada siklus I dengan persentase 16,67%; yang memiliki N-Gain sedang, meningkat menjadi 18 siswa pada siklus I dengan persentase 60%; dan yang memiliki N-Gain sedang yaitu sebanyak 13 siswa pada siklus II dengan persentase 43,33%. Pada siklus I terjadi peningkatan persentase siswa yang memiliki N-Gain tinggi dari 7 menjadi 53,33%. Selain itu rata-rata postes siklus I masing-masing sebesar 78,67 dan rata-rata pretes siklus II sebesar 57,67.

Wawancara yang dilakukan kepada siswa setelah kegiatan juga mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi pelajaran karena setiap siswa dituntut untuk percaya diri menjawab pertanyaan guru dan keberanian yang besar karena tanggapan tertulis dan lisan merupakan hasil percakapan kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara, reaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang terlihat dari hasil belajar bertanya, bertanya jawab, pemecahan masalah kelompok, dan proporsi hasil kelompok. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila mereka mematuhi proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Temuan penelitian penulis selaras dengan peneliti lain yang pernah mempelajari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). Temuan ini menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan untuk menumbuhkan minat yang lebih besar dan berdampak. Mengenai prestasi akademik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karena setiap siswa mendapat giliran untuk menyampaikan tanggapan dan tantangan belajarnya serta telah memahami dan memahami secara utuh penerapannya sehingga dianggap optimal, terarah, dan terstruktur, maka keaktifan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan lebih aktif dan antusias.

Sehingga dalam hal ini terdapat kesesuaian antara teori, kerangka berpikir dan hasil penelitian yang relevan bahwa penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui beberapa poin: pertama, Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) membantu mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata yang dihadapi siswa, serta mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Hal ini didukung oleh bukti-bukti yang menunjukkan bahwa model ini meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pada awal penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT), beberapa siswa masih belum paham dan asyik dengan usahanya sendiri, namun pada siklus II, sebagian besar siswa sudah mampu mengejar ketertinggalan. Kedua, Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat membangkitkan minat belajar siswa. Observasi selama pembelajaran dengan model ini dan observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan hasil yang belum memuaskan, dengan beberapa siswa masih mengalami peningkatan minat belajar bahasa Indonesia, sementara yang lain terlihat bingung dan berbicara saat pelajaran berlangsung. Namun, pada siklus II, semua kekurangan tersebut hilang; siswa tidak lagi tertidur di kelas atau sibuk dengan urusannya sendiri, dan mereka terlihat bersemangat untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) juga meningkatkan hasil belajar, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 54,5 pada siklus pertama menjadi 78,67 pada *post-test*, dan pada siklus kedua nilai rata-rata pre-test meningkat dari 57,67 menjadi 85,83 pada *post-test*.

REFERENSI

- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73–81.
- Azima Dimiyati, M. M. (2019). *Pengembangan Profesi Guru*. Gre Publishing.
- Djamas, D., Ramli, R., Sari, S. Y., & Anshari, R. (2016). Analisis kondisi awal pembelajaran fisika sman kota padang (dalam rangka pengembangan bahan ajar fisika multimedia interaktif berbantuan game). *EKSAKTA*, 1, 52–59.

- Erhamwilda, E., Rasyid, A. M., & Rustini, R. (2022). Efektivitas Media Manipulatif Slime Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Schema: Journal of Psychological Research*, 7(2), 71–80.
- Julyanti, E., Rahma, I. F., Chanda, O. D., & Nisah, H. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 7(1), 7–11.
- Maisaroh, D., Saputri, V. R., & Narsan, V. O. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Kerjasama dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Genetika. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 106–119.
- Majid, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di SD Negeri 30 Ampenan. *NUSANTARA*, 3(1), 63–74.
- Majir, A. (2020). *Paradigma baru manajemen pendidikan abad 21*. Deepublish.
- Purnamasari, L. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson Terhadap Penguasaan Konsep Biologi Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Bioconcetta*, 2(2), 56–63.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadhan, R., Ningsih, K., & Supartini, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Biologi. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1061–1070.
- Riyanto, H. Y. (2014). *Paradigma Baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan berkualitas*. Prenada Media.
- Susilo, H. (2022). *Lesson Study Berbasis Sekolah: (Guru Konservatif Menuju Guru Inovatif)*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syaifullah, S. (2018). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1(2), 17–27.
- Widayati, S. (2019). Peranan Guru Dalam Pembelajaran Bahasa. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(1), 1–14.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.