JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 4637 - 4644

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar

Wulan Sri Rezeki[1]✉, Rissa Prima Kurniawati[2], Ratih Komaladewi[3]

Universitas PGRI Madiun, Indonesia[1,2,3]

E-mail: wrezeki290@gmail.com[1], rissa@unipma.ac.id[2], ratihkomaladewi00@guru.sd.belajar.id[3]

Abstrak

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan, terutama di era milenial yang didorong oleh teknologi informasi. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai media pendidikan memberikan banyak manfaat, termasuk dalam transmisi pengetahuan dan pengembangan penalaran analitis. Namun, model pembelajaran klasikal yang masih banyak digunakan sering kali tidak cukup efektif untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis kelompok seperti Team Games Tournament (TGT) menjadi solusi yang relevan. TGT tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 03 Madiun Lor melibatkan dua puluh delapan siswa kelas lima, menunjukkan bahwa penerapan teknik TGT dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Partisipasi aktif siswa dan pencapaian metrik keberhasilan yang meningkat pada setiap pertemuan menjadi indikator bahwa teknik TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan sosial dan kolaboratif yang sangat diperlukan dalam menghadapi dunia yang semakin kompetitif. Hal ini menunjukkan pentingnya adaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci : Pendidikan, Metode, Model Pembelajaran, Hasil Belajar, Pembelajaran dan TGT

Abstract

Education has a very important role in equipping students with the necessary skills to face future challenges, especially in the millennial era driven by information technology. The use of Indonesian as an educational medium provides many benefits, including in the transmission of knowledge and the development of analytical reasoning. However, the classical learning model that is still widely used is often not effective enough to encourage active student engagement. Therefore, group-based learning approaches such as Team Games Tournament (TGT) are a relevant solution. TGT not only increases student motivation, but also encourages collaboration between students, which is very important in the learning process. Classroom action research conducted at SDN 03 Madiun Lor involving twenty-eight fifth grade students, showed that the application of TGT techniques can significantly improve learning outcomes. The active participation of students and the achievement of success metrics that increase at each meeting are indicators that the TGT technique is effective in improving learning outcomes. Thus, the application of innovative learning models such as TGT not only improves the quality of education, but also equips students with social and collaborative skills that are indispensable in facing an increasingly competitive world. This shows the importance of adapting learning methods to suit the times.

Keywords: *Education, Methods, Learning Models, Learning Outcomes, Learning and TGT*

Copyright (c) 2024 Wulan Sri Rezeki, Rissa Prima Kurniawati, Ratih Komaladewi

✉Corresponding author :

Email : wrezeki290@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

PENDAHULUAN

Pendidikan di era milenial harus fleksibel dan mampu memanfaatkan kemajuan IT secara maksimal. Untuk mengikuti lanskap teknologi yang terus berubah, lembaga pendidikan harus terus berinovasi dan memodifikasi teknik pengajarannya (Khairi, et al., 2022). Hal ini mencakup penggunaan perangkat digital untuk pembelajaran jarak jauh, penggabungan teknologi terkini yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan, dan penggunaan teknologi di dalam kelas. Dengan cara inilah sekolah dapat memastikan bahwa mereka tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi dan benar-benar dapat memanfaatkannya untuk menjadikan pendidikan lebih baik dan lebih mudah diakses oleh semua anak.

Team Games Tournament (TGT) merupakan paradigma pembelajaran kooperatif dimana setiap perwakilan kelompok mengikuti turnamen akademik dan kuis untuk meningkatkan kemampuan akademik (Chairani, 2021). Dikembangkan oleh Robert E. Slavin dari Johns Hopkins University, TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki ciri-ciri yang terkait dengan pembelajaran berbasis kelompok. (Lestari, Wijayanti, & Herawati, 2021) menemukan bahwa strategi ini tidak hanya mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, tetapi juga meningkatkan semangat belajar dan dorongan untuk menciptakan kegiatan sendiri.

Pertama, model TGT dipresentasikan di kelas. Kemudian, siswa bekerja dalam kelompok atau tim. Langkah ketiga adalah memainkan permainan. Langkah keempat adalah mengadakan turnamen. Terakhir, langkah kelima adalah pembagian hadiah (Aje, 2022). Karena mencerminkan sifat-sifat siswa sekolah dasar, paradigma pembelajaran TGT sangat cocok digunakan dalam situasi seperti itu. Menurut (Inajati, 2023), TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima atau enam orang yang berbeda-beda dalam hal jenis kelamin, kemampuan, dan ras atau etnis.

Sedangkan pembelajaran TGT terdiri dari lima unsur utama yang dikemukakan oleh (Sahyani, 2023): presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Akibatnya, model TGT menawarkan lingkungan belajar yang menstimulasi dan kompetitif sekaligus mendorong kerja sama siswa.

Mengetahui bahasa Indonesia dapat membantu Anda mengekspresikan diri secara lebih efektif dalam berbagai konteks, yang pada gilirannya dapat meningkatkan akurasi, penalaran logis, dan rasa pencapaian Anda ketika menghadapi tantangan yang sulit. Empat kemampuan berekspresi—berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis—penting dalam proses pendidikan (Pamuji & Setyami, 2021). Sebagai bagian dari model pembelajaran tema—yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan konsep, ide, keterampilan, sikap, dan nilai ke dalam satu mata pelajaran—dimasukkan ilmu Indonesia. Jadi, anak-anak dapat belajar sambil melakukan dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari pada tugas yang akan mereka hadapi di kelas.

Tujuan dari proses ini adalah untuk membekali siswa dengan informasi, disposisi, dan kemampuan yang mereka perlukan untuk berkembang di dunia nyata, dan hal ini dilakukan melalui berbagai strategi pengajaran. Jika kita menginginkan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif, maka kita perlu memperbarui model pembelajaran ini. Siswa mungkin sangat terlibat dalam studi mereka, namun sering kesulitan untuk mempertahankan fokus karena model yang melekat monoton. Oleh karena itu, diperlukan suatu paradigma pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya sendiri. Para guru menghadapi kesulitan dalam beralih ke paradigma pembelajaran ini karena paradigma ini memerlukan serangkaian keterampilan dan kemampuan baru.

Minat dan motivasi siswa dapat terdongkrak dengan paradigma pembelajaran yang benar sehingga dapat meningkatkan semangat partisipasi dalam perkuliahan. Oleh karena itu, untuk membantu setiap siswa

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

mencapai hasil belajar yang optimal, penting untuk memilih model pembelajaran yang tepat. Strategi pengajaran adalah cetak biru bagaimana siswa akan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. (Hapudin, 2021) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan paradigma yang efektif untuk mengajarkan siswa kemampuan intelektual dan sosial, termasuk bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

Pendekatan inovatif terhadap pendidikan diperlukan untuk mengatasi masalah ini; misalnya, anak memerlukan model pembelajaran yang menarik, relevan, dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Peningkatan kegiatan yang berhubungan dengan bahasa Indonesia dan peningkatan hasil pembelajaran yang diinginkan harus dihasilkan dari hal ini. Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di kelas (Pertiwi, Agustini, dan Nurhakim, 2022). Dalam penelitian ini, penulis mengkaji penggunaan metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia (Supriyanto dan Suryani, 2020). Penelitian ini menawarkan beberapa hal baru yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Pertama, meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas model TGT dan pendekatan pembelajaran kooperatif, penelitian ini secara khusus menyoroti penerapan TGT dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, dengan fokus pada aspek huruf kapital dan penulisan angka. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam model TGT, yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya, sehingga memberikan pendekatan yang lebih inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Tujuan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran bahasa Indonesia Teams Games Tournament (TGT) guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor.

METODE

Pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Jika guru ingin siswanya belajar lebih efektif, mereka harus terlibat dalam penelitian tindakan kelas, sejenis studi reflektif yang memerlukan langkah-langkah spesifik untuk meningkatkan praktik kelas. Partisipan penelitian adalah 28 siswa kelas V (16 laki-laki dan 14 perempuan) pada tahun ajaran 2023–2024 di SDN 03 Madiun Lor. Penelitian ini dilakukan dalam periode empat minggu, dalam setiap pertemuan berlangsung satu minggu sekali dengan durasi masing masing selama 2 jam. Setiap pertemuan memiliki tujuan dan fokus yang berbeda untuk memastikan proses penelitian dapat berjalan dengan baik dan data yang diperoleh akurat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat tindakan siswa saat mereka belajar untuk menyusun hasilnya. Versi model TGT berfungsi sebagai dasar mekanismenya. Berikut contoh faktor hasil belajar siswa:

a) Pertama, instruktur menjelaskan tugas dan proses yang harus dilakukan oleh siswa. Pada tahap ini, siswa diberikan pemahaman yang jelas mengenai tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk menyelesaikan tugas mereka. Penjelasan yang baik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim.
b) Selanjutnya, pembentukan tim dilakukan untuk pekerjaan yang melibatkan huruf dan angka. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, yang memungkinkan mereka untuk saling berkolaborasi dan mendiskusikan ide-ide. Pembentukan tim ini bertujuan untuk mendorong interaksi sosial dan meningkatkan keterampilan kerja sama di antara siswa.
c) Setelah tim terbentuk, pengenalan permainan dilakukan. Instruktur menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami cara bermain dan tujuan dari setiap permainan. Pengenalan ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

d) Kemudian, pengelolaan turnamen dilakukan untuk meningkatkan semangat kompetisi di antara tim. Instruktur mengatur jadwal dan aturan turnamen, serta memastikan bahwa setiap tim memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Proses ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik.
e) Terakhir, pembagian hadiah dilakukan sebagai bentuk penghargaan kepada tim yang berprestasi. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan pengakuan atas usaha dan pencapaian siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar.

Data yang berkaitan dengan dinamika pengajaran di kelas dapat diukur melalui pemeriksaan interaksi siswa-guru. Data yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai. Peneliti menghitung persentase siswa yang mencapai skor tertentu dan membandingkannya dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Analisis ini membantu dalam menilai apakah hasil yang diperoleh mencerminkan kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran. Menghitung temuan penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT merupakan bagian dari evaluasi ini. Peningkatan persentase dari setiap pertemuan akan digunakan untuk menentukan skor akhir. Jika siswa memperoleh penilaian "Sangat Benar" dan mendapat skor 26-32, atau jika memperoleh skor 81% atau lebih dengan penilaian "Hampir Semua Siswa Sangat Benar", maka siswa tersebut berhasil diselesaikan. Jika minimal 81% siswa atau 70 siswa secara individu mampu menunjukkan kemajuan dalam pembelajarannya, maka hal tersebut dianggap hasil yang memuaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan dari penyelidikan menghasilkan kesimpulan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	50%	Sebagian benar
2	75%	Sebagian besar benar
3	90%	Hampir seluruh benar
4	100%	Seluruh benar

Dari empat sesi pertama, pada Tabel 1 menggambarkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis model Team Games Tournament mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator keberhasilan setiap pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan siswa mengalami peningkatan terkait dengan kriteria hasil belajar baik jawaban benar sebagian maupun jawaban benar hanya dari segi huruf besar dan angka.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	52%	Belum tuntas
2	75%	Belum tuntas
3	80%	Tuntas
4	95%	Tuntas

Hasil penilaian setiap sesi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kinerja siswa meningkat selama penerapan pendekatan TGT. Para siswa berhasil mengenali dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan huruf kapital

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

dan angka. Dengan menggunakan penanda keberhasilan yang telah ditentukan, data tabel menunjukkan kemajuan yang stabil dari empat pertemuan pertama. Guru dan siswa menjadi lebih aktif sejak pertemuan terakhir, dan pembagian hadiah kepada siswa yang layak juga berkontribusi terhadap peningkatan ini. Oleh karena itu, sejumlah aktivitas siswa dapat berjalan lebih lancar sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya.

Pembahasan

Hasil dari empat sesi penelitian dengan paradigma TGT pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Madiun Lor pada mata pelajaran huruf kapital dan penulisan angka pada teks menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil tersebut diperoleh dari analisis dan kontemplasi yang dilakukan selama pelaksanaan inisiatif pendidikan.

Dalam penelitian ini, penerapan model TGT di kelas V SDN Madiun Lor menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dan memperhatikan presentasi guru. Gaya penyampaian yang menarik menjadi faktor penting dalam meningkatkan perhatian siswa. Menurut Schunk (2012), motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses belajar (Piaget, 1973). Setiap kali seorang guru atau kenalan memberikan presentasi, mereka memperhatikan dengan cermat dan mendengarkan dengan cermat. Gaya penyajiannya yang menarik juga menarik perhatian siswa. Ketika siswa memahami betapa pentingnya materi ini bagi pendidikan mereka, mereka dapat berkonsentrasi lebih baik selama presentasi. Belajar juga harus menyenangkan bagi mereka sehingga mereka lebih mengingat apa yang mereka pelajari dan mengingatnya kembali dengan penuh kasih sayang.

Faktor yang mempunyai pengaruh signifikan antara lain kegiatan guru yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, dan menggunakan model, teknik, dan media yang sesuai. Pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan juga ditekankan dalam penelitian ini. Dewey (1938) berargumen bahwa pendidikan harus melibatkan pengalaman nyata dan relevan bagi siswa. Model TGT membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Slavin (1995) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa. Sangat penting untuk memiliki cara mendidik yang efektif. Jika mereka ingin siswanya berhasil dalam belajar, instruktur yang baik selalu melakukan yang terbaik untuk memfasilitasi prosesnya. Model TGT merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang banyak digunakan oleh para pendidik. Tujuan model ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman konseptual siswa guna meningkatkan keterampilan mereka sekaligus menyampaikan informasi materi. Strategi pembelajaran yang memperkuat kemampuan yang digariskan dalam kurikulum sangat penting untuk pencapaiannya. Penggunaan teknik TGT merupakan pendekatan baru dalam menerapkan berbagai model dan pendekatan pembelajaran; berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Teknik TGT sangat bagus dalam menjaga siswa tetap tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Pendekatan ini menumbuhkan keterlibatan siswa, merangsang rasa ingin tahu, memberikan siswa pengalaman langsung, dan menghubungkan pengetahuan kelas dengan dunia nyata. Strategi ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sulit, tetapi juga mendorong pemikiran ilmiah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Proses belajar menjadi lebih penting, anak lebih mudah menyimpan informasi, dan hasil belajar mereka meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat karena adanya permainan yang memicu keinginan mereka untuk memenangkan turnamen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya permainan yang memicu keinginan siswa untuk memenangkan turnamen berkontribusi pada peningkatan hasil

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

belajar. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Penelitian oleh Anwar dan Nurhadi (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta hasil belajar yang lebih baik. Partisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti permainan dan kompetisi, memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban dari teman-temannya. Menurut Hattie (2009), kolaborasi antar siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian oleh Rahmawati dan Wibowo (2019) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kolaborasi dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam menulis. Untuk memastikan bahwa mereka berhasil dalam permainan dan kontes, setiap kelompok bersaing satu sama lain untuk memahami konten kursus. Selain itu, siswa lebih mungkin meningkatkan kinerja mereka di kelas ketika mereka diberi insentif untuk melakukannya. Skinner (1953) menekankan pentingnya reinforcement dalam memotivasi siswa untuk berprestasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih terpacu untuk berusaha sebaik mungkin dengan harapan mendapatkan penghargaan, yang pada akhirnya memotivasi mereka untuk berprestasi dalam bidang akademik.Hal ini disebabkan karena siswa lebih terpacu untuk berusaha sebaik mungkin dengan harapan mendapatkan penghargaan yang pada akhirnya memotivasi mereka untuk berprestasi dalam bidang akademik.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pertiwi, Agustini, & Nurhakim, 2022), pendekatan TGT sangat penting untuk pembelajaran yang efektif. Strategi ini mendukung apa yang dilakukan guru untuk membantu siswa belajar, membuat mereka lebih terlibat dan fokus, serta memudahkan mereka menyerap dan mengingat informasi. Temuan studi ini menguatkan temuan penelitian lain yang menemukan bahwa penggunaan pendekatan TGT meningkatkan keterlibatan instruktur dan siswa, serta hasil pembelajaran. Hasilnya, teknik TGT berpotensi meningkatkan hasil belajar dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya sendiri.

Penelitian ini memberikan dampak dan implikasi signifikan bagi perkembangan keilmuan, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar. Temuan yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dijadikan dasar bagi pendidik untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran kooperatif lainnya. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, guru dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Temuan ini dapat menjadi pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke konteks yang lebih luas. Selain itu, durasi penelitian yang singkat dan fokus pada dua aspek pembelajaran saja juga membatasi pemahaman mengenai dampak jangka panjang dari penerapan model TGT. Faktor eksternal, seperti dukungan orang tua dan kondisi sosial siswa, serta metode pengukuran yang digunakan, juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya oleh model ini. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperkuat temuan ini dan mengeksplorasi penerapan model TGT dalam konteks yang lebih luas.

KESIMPULAN

Kinerja siswa meningkat di kelas bahasa Indonesia yang diajarkan dengan teknik TGT, khususnya di bidang huruf kapital dan angka, menurut penelitian yang dilakukan pada siswa kelas lima di SDN 03 Madiun Lor. Setiap pertemuan, siswa mampu mempraktekkan ilmunya, menjawab pertanyaan dengan akurat (minimal

sebagian), dan melengkapi kriteria keberhasilan peneliti. Hasil belajar siswa dan pencapaian ketuntasan atau penanda keberhasilan yang diidentifikasi oleh peneliti, keduanya mungkin akan terpengaruh secara positif oleh penerapan pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 104-111.

Aje, A. U. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT).* Jakarta: CV.Azka Pustaka.

Chairani. (2021). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament.* Purwokerta: CV. Tatakata Grafika.

Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: KENCANA.

Inajati, A. S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal of Student Research*, 01-06.

Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufron, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., . . . Anggraeni, D. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0.* Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management.

Lestari, R. T., Wijayanti, P. S., & Herawati, T. R. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 599–605.

Muchlison, A. (2022). Implementasi Supervisi Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Guru Bidang Studi SD Negeri 1 Pucanglaban Tulungagung Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 1-10.

Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *KETERAMPILAN BERBAHASA.* Jakarta: Guepedia.

Pertiwi, P. I., Agustini, S., & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 818-823.

Sahyani, N. (2023). *Analisis Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Dalam Penanaman Sikap Sosial Siswa Di Kelas V SDN 17 Krui Pesisir Barat.* Lampung: UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Subakti, H., & Handayani, E. S. (2020). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 247–255.

Tahrim, T., Owon, R. A., Tabun, Y. F., Bahri, S., Nikmah, N., Sukasih, S., . . . Qadrianti, L. (2021). *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia.* Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Yani, J., & Fitri, E. S. (2023). *Administrasi Pendidikan.* Jakarta: CV. Tatakata Grafika.

hasan asi. (2017). Hasan N. *Jurnal Pendidikan Pengajaran Prokram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, *1*, 41.

Hidayati, N., & Istiqfarin Al Isa, R. (2023). Penerapan Model PembelajaranTeams Games Tournament (TGT)Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia MateriBentang Alam Peserta Didik Kelas IV SDN Panggreh 2 JabonSidoarjo. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, *3*(Juni), 204–210.

Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa

Indonesia melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2601–2607. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609

Rindengan, M. E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Bassed Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, *12*(4), 857–866. https://jurnaldidaktika.org

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, *3*(4), 4437–4446.

Suwiti, N. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(4), 89–96. https://doi.org/10.5281/zenodo.6204383

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior. Macmillan.*

Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education. Grossman Publishers*.

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective. Pearson.*

Dewey, J. (1938). *Experience and Education. Kappa Delta Pi.*

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Beshavior. Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Anwar, M., & Nurhadi, D. (2020). *Gamification in Learning: A New Approach to Enhance Student Engagement. International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-15.