

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III SDN PELTA

Nurfatihi¹, Zulkifli², Ratnah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima

¹nurfatihi889@gmail.com, ²ijulk.bima@gmail.com

³ratnahsuratman@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the Indonesian language learning outcomes of third-grade students at SDN Pelta. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 30 students, with 15 students in the experimental class and 15 in the control class, using pretest and posttest instruments. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 82.07, higher than the control class, which scored 69.80. The normality test indicated that the data were normally distributed, the homogeneity test showed homogeneous variance ($\text{sig. } 0.635 > 0.05$), and the t-test revealed a significant difference ($\text{sig. } 0.001 < 0.05$). Therefore, it can be concluded that the implementation of the TGT learning model has a significant effect on improving students' Indonesian language learning outcomes.

Keywords: *indonesian language, learning outcomes, elementary school, teams games tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas tiga di SDN Pelta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan rancangan kelompok kontrol pretes-postes. Sampel terdiri dari 30 siswa, dengan 15 siswa di kelas eksperimen dan 15 siswa di kelas kontrol, dengan menggunakan instrumen pretes dan postes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata postes kelas eksperimen adalah 82,07, lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang mendapat skor 69,80. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, uji homogenitas menunjukkan varians homogen ($\text{sig. } 0,635 > 0,05$), dan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan ($\text{sig. } 0,001 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa.

Kata kunci: *bahasa indonesia, hasil belajar, sekolah dasar, teams games tournament*

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang memainkan peran krusial dalam kurikulum sekolah dasar sebab menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Kemampuan berbahasa yang baik, khususnya dalam membaca, menulis, dan memahami teks, berperan besar dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa (Hosnan, 2014; Kemendikbud, 2014). Namun, kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah permasalahan.

Hasil observasi di SDN Pela memperlihatkan bahwa kebanyakan siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan mengekspresikan ide secara lisan maupun tulisan. Hal ini tercermin dari rendahnya nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek membaca pemahaman. Salah satu penyebabnya ialah pendekatan pembelajaran yang masih banyak metode ceramah dan latihan soal, sehingga membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan cepat bosan (Gurumapel.com, 2016; Guruprabjab.com, 2020). Kondisi

tersebut mengindikasikan bahwa diperlukan pembaruan pada model pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa

Termasuk ke dalam alternatif model pembelajaran yang relevan ialah TGT) Model ini dikategorikan sebagai tipe pembelajaran kooperatif yang dipelopori oleh Slavin, siswa terlibat dalam belajar kelompok kecil secara heterogen, kemudian berkompetisi melalui turnamen akademik berbasis permainan (Slavin, 2015). TGT diyakini menunjang terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan peran serta siswa, serta mendorong kerja sama dan persaingan sehat (Slavin, 2015; Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung efektivitas TGT. Penelitian Fauziyah dan Anugraheni (2020) menunjukkan bahwa TGT dapat berpikir keterampilan berpikir kritis serta pencapaian belajar siswa sekolah dasar. Kajian berbeda oleh Rofiq et al. (2019) terungkap bahwa penerapan TGT mampu memperkuat hasil akademik siswa Fiqih pada siswa madrasah. Penelitian di SDN Dr. Soetomo V Surabaya juga

mengindikasikan peningkatan ketuntasan belajar dari 87% menjadi 91% dan peningkatan nilai rata-rata dari 87 menjadi 89,5 setelah penerapan TGT (Hartati & Irawan, 2019). Demikian pula, penelitian di SDN 1 Nagrikaler menunjukkan bahwa TGT efektif meningkatkan pemahaman struktur kalimat SPOK sekaligus motivasi dan keterampilan sosial siswa (Sari, 2021). Hasil penelitian di SDN 90 Kendari memperlihatkan peningkatan rata-rata nilai dari 68,95 menjadi 76,86, serta ketuntasan belajar dari 71,86% ke 90,62% (Nuraini & Rahmawati, 2020). Selanjutnya, penelitian di SDN 94 Palembang menemukan peningkatan siswa tuntas dari 38% menjadi 88%, serta kenaikan skor rata-rata dari 63,75 menjadi 93,75 (Fitriyani, 2021). Penelitian di MI Muhammadiyah 2 Sumpalsari juga mengonfirmasi efektivitas TGT dengan persentase ketuntasan mencapai 73% (Rahmawati, 2020). Temuan-temuan ini menegaskan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, serta mendorong interaksi sosial antar siswa.

Selain itu, pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa hanya menghafal informasi tanpa

sepenuhnya menguasai isi materi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menginterpretasi makna teks dan mengaplikasikan pengetahuan bahasa dalam situasi nyata (Kompasiana, 2023). Dengan adanya pendekatan seperti TGT, siswa dapat berlatih memecahkan soal melalui permainan yang menarik, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan berkesan. Model ini juga mendorong siswa guna lebih aktif dalam diskusi, meningkatkan rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat (Rofiq et al., 2019). Selain itu, melalui interaksi kelompok, siswa dapat saling membantu memahami materi sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kolaboratif. Dengan demikian, TGT bukan sekedar berpengaruh pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada sikap sosial dan motivasi belajar siswa.

Model TGT juga menekankan pada prinsip pendekatan pembelajaran melalui permainan yang selaras dengan kebutuhan dan karakter siswa sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa cenderung aktif,

memiliki kemampuan bekerja sama yang baik serta rasa ingin tahu yang besar (Akupintar.id, 2022). Melalui kompetisi akademik dalam TGT, siswa bukan hanya terdorong untuk memperoleh nilai yang lebih baik, tetapi juga belajar menghargai kerja sama tim, membangun kepercayaan diri, dan meningkatkan kemampuan sosial yang esensial bagi kehidupan mereka di masa depan.

Model TGT selaras dengan prinsip tersebut karena memberikan ruang bagi siswa guna mengalami, berdiskusi, bertanya, dan mempresentasikan hasil belajar (Gurudikdas.kemdikbud.go.id, 2016). Dengan hasil ini, penelitian diharapkan dapat berkontribusi nyata dalam memperbaiki praktik proses pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan prosedur pembelajaran kreatif dan inovatif.

Dari penjelasan yang telah dikemukakan, dipaparkan, penelitian ini ditujukan guna menjawab permasalahan: Apakah terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Pela? Maka dari itu, arah penelitian ini merupakan guna

mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Pela.

B. Metode Penelitian

Studi ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui desain *Quasi-Experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Tujuannya ialah membandingkan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model TGT dan kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional di kelas III SDN Pela tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang ditentukan melalui purposive sampling, masing-masing 15 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol. Instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data diperoleh melalui pre-test, post-test, observasi, serta dokumentasi, setelah itu dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Melalui analisis tersebut diharapkan dapat terlihat bahwa penggunaan model TGT memperkuat capaian akademik siswa secara signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil studi ini menyajikan data yang diperoleh dari tes pretes dan tes posttest pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang memanfaatkan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang mengimplementasikan metode tradisional. Data hasil pengumpulan kemudian dianalisis dengan beberapa tahap, mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui uji-t. Analisis ini diarahkan guna mengetahui sejauh mana model TGT berpengaruh atas capaian pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Pela.

Tahap pertama dilakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan selisih rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Setelah itu, dilakukan uji normalitas guna memastikan distribusi data sesuai dengan asumsi uji parametrik. Kemudian, uji homogenitas digunakan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok. Terakhir, uji hipotesis dilakukan melalui menggunakan Independent Samples t-Test guna

menguji perbedaan hasil belajar kedua kelompok secara signifikan.

a. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 1. Statistik Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	N	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Peningkatan
Eksperimen	15	58,87	82,07	23,20
Kontrol	15	60,47	69,80	9,33

Tabel diatas memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Aspek ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia.

b. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Data	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,200	Normal
Eksperimen	Posttest	0,118	Normal
Kontrol	Pretest	0,200	Normal
Kontrol	Posttest	0,168	Normal

Berdasarkan Tabel diatas, seluruh data memiliki nilai signifikansi > 0,05. Dengan demikian, Kesimpulan dari analisis data mengindikasikan distribusi yang normal.

c. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Posttest	0,276	Homogen

Hasil uji mengindikasikan nilai signifikansi $0,276 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen.

d. Uji Hipotesis (Uji-t)

Tabel 4. Hasil Uji-t Independent Samples

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest	0,001	Ada perbedaan signifikan

Berdasarkan Tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Temuan ini memperlihatkan bahwa terlihat perbedaan bermakna dalam hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga, hipotesis yang memaparkan bahwa terlihat pengaruh penerapan model TGT pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diterima.

2. Pembahasan

Hasil studi ini menandakan adanya perbandingan hasil belajar siswa menampilkan selisih yang bermakna antara kelas eksperimen melalui model TGT dan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional.

Secara umum, penerapan TGT menyebabkan rata-rata hasil belajar siswa menjadi memberikan hasil lebih efektif ketimbang pembelajaran tradisional. Situasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama, diskusi, serta kompetisi sehat melalui turnamen berkontribusi dalam memperkuat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Selanjutnya, analisis statistik yang dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t memperkuat temuan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen bukan hanya kebetulan, melainkan efek nyata dari penggunaan model TGT. Temuan ini relevan didasarkan pada pendekatan pembelajaran kooperatif yang tekanan signifikansi interaksi antar siswa untuk membangun pengetahuan secara kolaboratif. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat beberapa poin penting yang dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

Data penelitian menggambarkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (82,07) melampaui capaian kelas kontrol (69,80). Hal tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan model TGT mampu mengoptimalkan capaian belajar

siswa dengan hasil yang signifikan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Peningkatan nilai yang cukup besar pada kelas eksperimen (23,20 poin) dibandingkan dengan kelas kontrol (9,33 poin) menandakan bahwa model TGT memberikan dampak yang lebih kuat terhadap pemahaman materi Bahasa Indonesia. Temuan ini selaras dengan teori Slavin (2015) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu memperkuat keaktifan dan motivasi siswa, sehingga meningkatkan prestasi belajar.

Efektivitas Model TGT dalam membuat pembelajaran lebih bermakna dari konvensional yang monoton cenderung membuat siswa hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami makna materi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, ini menyebabkan siswa kurang mampu menafsirkan teks atau menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Penerapan model TGT berhasil mengubah situasi tersebut. Melalui kerja kelompok dan turnamen, siswa aktif berlatih menjawab soal sambil berdiskusi dengan teman sebaya. Proses ini menjadikan pembelajaran

lebih menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, siswa bukan sekedar memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Hasil uji normalitas mengindikasikan data berdistribusi normal dan uji homogenitas menyatakan varians antar kelompok homogen. Uji-t menghasilkan signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat selisih signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga, hipotesis tentang pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa diterima. Secara metodologis, aspek ini menegaskan bahwa analisis yang dilakukan sudah memenuhi asumsi uji parametrik dan temuan yang diperoleh dapat dibuktikan secara ilmiah. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu Fauziyah & Anugraheni (2020) menemukan bahwa implementasi model TGT mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, sedangkan Rofiq et al. (2019) melaporkan bahwa TGT mampu berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik di mata pelajaran yang berbeda. Menawarkan perspektif baru dalam penerapan pembelajaran kooperatif di berbagai

mata pelajaran. menambah bukti empiris bahwa TGT efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Implementasi TGT membawa dampak positif bukan sekedar hanya pada peningkatan hasil belajar, namun juga pada dinamika kelas. Siswa terlihat lebih antusias, percaya diri, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana kompetitif yang sehat memacu mereka untuk berusaha lebih baik, sementara kerja sama kelompok menumbuhkan rasa saling membantu. Dengan demikian, guru dapat menggunakan TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran guna menciptakan iklim belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, meningkatkan keterampilan sosial siswa.

D. Kesimpulan

Dari hasil studi ini, dapat bisa disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT mempunyai dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Pela. Bukti nyata terlihat pada perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen sebesar 82,07 dan kelas kontrol sebesar 69,80, serta hasil uji-t yang

mengindikasikan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Penerapan TGT Penerapan strategi ini menjadikan suasana belajar lebih dinamis, menyenangkan, dan berbasis kerja sama, yang pada gilirannya tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademik siswa, tetapi juga membangun kemampuan sosial dan kepercayaan diri mereka.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat menggunakan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar, karena efektif dalam memacu motivasi, partisipasi, serta capaian belajar siswa. Selain itu, studi selanjutnya disarankan untuk memperluas penerapan model TGT pada berbagai jenjang dan materi pelajaran guna memperkaya bukti empiris tentang efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran gambar teknik kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 75–83.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index>.

- php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289
- Anfira, D. K., Nuzulia, R., & Priyambodo, E. (2021). Pengaruh multimedia Articulate Storyline berbasis discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi laju reaksi. *Jurnal Didaktik Matematika*, 8(1), 45–54. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2857>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, B., & Fitriani, L. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(1), 33–40. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14256>
- Kurniawan, B., & Fitriani, L. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(1), 33–40. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14256>
- Nurhayati, N. (2020). *Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran TIK*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 123–134.
- Pratiwi, N. (2021). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran TIK. *Jurnal DIDAKTIS: Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(2), 75–83. <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/4772>
- Ramadhani, S., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan media e-learning interaktif berbasis Articulate Storyline dalam meningkatkan kemandirian belajar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 6(2), 76–83. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19260>
- Ramadhani, S., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan media e-learning interaktif berbasis Articulate Storyline dalam meningkatkan kemandirian belajar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 6(2), 76–83. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19260>
- Suryani, E. (2020). Pengaruh media visual interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 98–105. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/16431>
- Suryani, E. (2020). Pengaruh media visual interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 98–105. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/16431>
- Wahyuni, D. (2021). Pengaruh media interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa pada materi pecahan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 112–120. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/26841>
- Wahyuni, D. (2021). Pengaruh media interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa

pada materi pecahan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 112–120.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/26841>