

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU  
GAME DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA INDONESIA  
KELAS V SD NEGERI 002 TELUK KUANTAN**

Yusra Fahira Salsabila<sup>1</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Islam Riau

<sup>1</sup>[yusrafahirasalsabila@student.uir.ac.id](mailto:yusrafahirasalsabila@student.uir.ac.id), <sup>2</sup>[febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)

**ABSTRACT**

*The low achievement in students' writing skills, particularly in the use of capital letters, indicates the need for an innovative learning model that can enhance student engagement. This study aimed to improve the writing achievement of fifth-grade students at SD Negeri 002 Teluk Kuantan through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by digital games. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design using both qualitative and quantitative approaches conducted in two cycles. Data were collected through classroom observations, learning achievement tests, and documentation, and were analyzed descriptively. The findings revealed that the implementation of the TGT model assisted by digital games improved both the quality of the learning process and students' learning achievement. The learning mastery percentage increased from 15.15% in the pre-cycle, with an average score of 56.21, to 33.33% in Cycle I, with an average score of 66.06, and further increased to 75.76% in Cycle II, with an average score of 81.06. In addition, both teacher and student activities improved and reached the very good category. Therefore, the implementation of the TGT learning model assisted by digital games was effective in improving students' writing achievement on the topic of capital letter usage and can serve as an active, enjoyable, and student-centered learning alternative in elementary schools.*

**Keywords:** *digital games, learning achievement, teams games tournament (tgt), writing skills*

**ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar keterampilan menulis, khususnya pada materi penggunaan huruf kapital, menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu Game Digital mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 15,15% pada prasiklus dengan nilai rata-rata 28,03 menjadi 33,33% pada Siklus I dengan nilai rata-rata 56,21, dan meningkat lagi menjadi 75,76% pada Siklus II dengan nilai rata-rata 72,73. Selain itu, aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantu Game Digital efektif meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis pada materi huruf kapital serta dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** hasil belajar, game digital, keterampilan menulis, *teams games tournament* (tgt)

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam proses tersebut, guru memiliki peran penting sebagai pendidik profesional yang bertugas mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (Nurzannah, 2022 : 27). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Anisa et al., 2020 : 158).

Oleh karena itu, guru perlu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran berlangsung aktif dan efektif. Hasibuan et al., (2021 : 1) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh proses belajar siswa, metode, strategi, pendekatan guru, media, fasilitas, dan lingkungan belajar. Keberhasilan pembelajaran selanjutnya dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Yandi et al., (2023 : 15) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin et al.,

2023 : 556). Keterampilan menulis merupakan kemampuan menuangkan ide, gagasan, pengetahuan, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan (Hikmah, 2021 : 62). Dalam keterampilan menulis, siswa perlu menguasai ejaan, pilihan kata, tata bahasa, serta tanda baca. Salah satu aspek yang perlu dikuasai siswa kelas V adalah penggunaan huruf kapital. Ajeng et al., (2023 : 123) menyatakan bahwa keterampilan menulis antara lain ditunjukkan melalui kemampuan menerapkan ejaan, menggunakan pilihan kata, menyesuaikan isi tulisan dengan topik, serta menyusun tulisan secara runtut. Depdiknas (dalam Nasocha & Winanto, 2024 : 4571) juga menjelaskan bahwa penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang tepat merupakan kemampuan menulis yang perlu dikuasai siswa.

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan berdasarkan pra-penelitian pada 31 Januari 2026 melalui wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang memahami penggunaan huruf kapital serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat ketika

kegiatan kelompok. Kondisi tersebut diperkuat dengan data hasil ulangan Bahasa Indonesia tahun ajaran 2025/2026 yang menunjukkan ketuntasan belajar sebesar 30,43%. Data tersebut digunakan sebagai data pendukung, sedangkan data awal penelitian diperoleh melalui prasiklus pada kelas V Tahun Ajaran 2026/2027. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada keterampilan menulis hanya mencapai 15,15%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran. Liviana & Rokhmaniyah, (2024 : 1653) menyatakan bahwa keterampilan menulis dipengaruhi oleh motivasi, penguasaan kosakata, kemampuan mengembangkan ide, pemahaman tata bahasa dan ejaan, serta metode dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu

memahami materi (Syafuruddin et al. dalam Amin, 2023 : 202). Saputri & Syamsuyurnita, (2024 : 1314) menyatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang meningkatkan partisipasi siswa melalui kompetisi sehat dan permainan edukatif. Menurut Shoimin (2014:203) tahapan TGT meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. TGT memiliki kelebihan dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan hasil belajar siswa (Ssuarjana dalam Zahra et al., 2023 : 990).

Penerapan TGT dapat diperkuat dengan penggunaan Game Digital sebagai media pembelajaran. Idayani & Danil, (2025 : 2099) menyatakan bahwa game edukatif berbasis digital dapat membantu siswa mempelajari konsep atau keterampilan melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Wordwall yang menyediakan berbagai permainan edukatif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, acak kata, dan pencarian kata (Permana, 2022 : 318). Penggunaan Game Digital dalam TGT dapat membuat kegiatan permainan dan turnamen lebih

menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan kesempatan untuk berlatih materi secara interaktif. Penelitian Alawiyah et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Educapuzzle meningkatkan nilai keterampilan menulis dari 62,9 pada prasiklus menjadi 80 pada siklus II. Puspita, (2025) juga menemukan bahwa TGT berbantuan Wordwall meningkatkan ketuntasan belajar dari 63% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media digital memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu tersebut, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital dipandang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui penyajian materi, kerja kelompok, permainan digital, dan turnamen, siswa diharapkan lebih aktif memahami dan menerapkan penggunaan huruf kapital dalam kegiatan menulis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament*

(TGT) berbantu Game Digital serta mengetahui peningkatan hasil belajar keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2022: 9) bahwa penelitian berlandaskan filsafat postpositivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi). Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015 : 1), mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.” Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 002 Teluk Kuantan, Kecamatan Kuantan Tengah,

Kabupaten Kuantan Singingi, pada Tahun Ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa, terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Digital* untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis Bahasa Indonesia, khususnya materi penggunaan huruf kapital. Prosedur penelitian mengacu pada tahapan PTK yang meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2015:143).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta keterlaksanaan pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan TGT berbantu *Game Digital*. Tes terdiri atas soal pilihan ganda dan esai sesuai indikator materi penggunaan huruf kapital. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa modul ajar, hasil tes, foto kegiatan, dan catatan selama penelitian. Menurut Sugiyono

(2019:314), dokumentasi merupakan catatan yang dapat berbentuk tulisan maupun gambar yang berkaitan dengan penelitian.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa. Data kuantitatif berupa nilai hasil tes siswa dianalisis dengan menghitung nilai individu, rata-rata kelas, dan ketuntasan klasikal.

Nilai hasil belajar setiap siswa dihitung menggunakan rumus:

$$KBS = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai  $\geq 70$  sesuai KKTP yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 1 Interval Kriteria Ketuntasan Individu**

| No | Interval (%) | Kategori      |
|----|--------------|---------------|
| 1. | 85-100       | Sangat Baik   |
| 2. | 70-84        | Baik          |
| 3. | 55-69        | Cukup         |
| 4. | 40-54        | Kurang        |
| 5. | <39          | Sangat Kurang |

Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal digunakan untuk mengetahui persentase siswa yang mencapai nilai minimal 70. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 70% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ .

**Tabel 2 Interval Kriteria Ketuntasan Klasikal**

| No | Interval (%) | Kategori      |
|----|--------------|---------------|
| 1. | 85-100       | Sangat Baik   |
| 2. | 70-84        | Baik          |
| 3. | 55-69        | Cukup         |
| 4. | 40-54        | Kurang        |
| 5. | <39          | Sangat Kurang |

Selain hasil belajar, data observasi dianalisis menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Persentase dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis dibandingkan antara prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model TGT berbantu *Game Digital*.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) aktivitas guru dan siswa mencapai minimal 70%; (2) nilai hasil belajar siswa mencapai atau melebihi 70; dan (3) ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai minimal 70% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ . Apabila indikator tersebut belum

tercapai, tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1) Hasil Siklus I**

#### **a) Perencanaan Pembelajaran**

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Modul Ajar berdasarkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi penggunaan huruf kapital, karakteristik siswa, dan alokasi waktu. Perangkat yang disiapkan meliputi bahan ajar, LKPD, instrumen penelitian, proyektor, laptop, serta *Wordwall* sebagai media permainan digital. Materi difokuskan pada penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, nama diri, dan kalimat langsung. Model TGT dirancang melalui tahapan *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran direncanakan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, dengan kegiatan inti berupa

penyampaian materi dan contoh, diskusi kelompok menggunakan LKPD, permainan *Wordwall*, serta turnamen akademik secara individu dengan skor yang dikontribusikan kepada kelompok asal. Kegiatan diakhiri dengan pemberian penghargaan kelompok, refleksi, penyimpulan materi, umpan balik, dan tindak lanjut pembelajaran.

#### **b) Pelaksanaan Pembelajaran**

Siklus I dilaksanakan pada 23 dan 27 Juli 2026 di kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan dengan 33 siswa. Peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas sebagai observer. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi, penyampaian tujuan, dan motivasi, kemudian dilanjutkan tahap *class presentation* dengan materi penggunaan huruf kapital melalui PowerPoint. Selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok heterogen (*teams*) untuk berdiskusi dan menyelesaikan LKPD dengan bimbingan guru. Pada tahap *games*, siswa menggunakan *Wordwall* dan berdiskusi sebelum menentukan jawaban. Hasil permainan menunjukkan Kelompok 1 memperoleh skor 80, Kelompok 2 sebesar 40, Kelompok 3 sebesar 25, dan Kelompok 4 sebesar 15.

Skor permainan kemudian diakumulasikan dengan hasil *tournament*, yang dilakukan secara individu pada meja sesuai tingkat kemampuan akademik. Kelompok Pada tahap *team recognition*, Kelompok 1 memperoleh 280 poin (*Super Team*), Kelompok 2 sebesar 180 poin (*Great Team*), Kelompok 3 sebesar 125 poin (*Good Team*), dan Kelompok 4 sebesar 95 poin. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi individu, refleksi, penyimpulan materi, umpan balik, dan penutupan. Secara umum, siswa mengikuti tahapan TGT berbantu Game Digital dengan antusias, aktif berdiskusi, dan lebih termotivasi dalam pembelajaran.

### **c) Pengamatan**

Pengamatan pada Siklus I dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan sebagai observer untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital. Observasi meliputi penilaian modul ajar, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa sebagai bahan evaluasi serta refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar

memperoleh nilai 82 dengan persentase 82% dan kategori Baik. Aktivitas guru memperoleh skor 92 dari skor maksimal 112 dengan persentase 82,14% (kategori Baik), sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor 87 persentase 77,67% (kategori Baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah terlaksana sesuai sintaks TGT, meskipun masih terdapat kendala dalam pemerataan bimbingan guru, pengelolaan waktu, keberanian siswa bertanya dan menjawab, serta keaktifan sebagian siswa dalam diskusi dan turnamen.

Hasil evaluasi belajar pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa dari 33 siswa, sebanyak 11 siswa (33%) mencapai KKM, sedangkan 22 siswa (67%) belum tuntas. Skor total yang diperoleh adalah 1.855 dengan nilai rata-rata 56,21, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 20. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 33% menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran Siklus II.

### **d) Refleksi**

Berdasarkan hasil Siklus I, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game

Digital belum berlangsung secara optimal. Kerja sama kelompok belum maksimal karena pembagian tugas belum jelas, sebagian siswa lebih fokus pada permainan daripada memahami materi, kurang memperhatikan saat turnamen, serta masih kurang percaya diri dalam menjawab soal. Selain itu, guru belum optimal dalam membimbing seluruh kelompok, memberikan motivasi, dan mengelola kegiatan diskusi, permainan, serta turnamen. Oleh karena itu, hasil refleksi Siklus I dijadikan dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II agar lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2) Hasil Siklus II**

### **a) Perencanaan Pembelajaran**

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Meskipun hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus, masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, nama diri, dan kalimat langsung, serta keaktifan, kerja sama, dan kepercayaan diri dalam diskusi masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada Siklus II

dengan beberapa perbaikan, yaitu pembagian tugas yang lebih jelas dalam kelompok, peningkatan bimbingan guru selama diskusi dan permainan, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pemberian motivasi agar siswa lebih aktif dan percaya diri. Pembelajaran tetap menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital *Educaplay* melalui tahapan *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*, didukung penggunaan PowerPoint dan LKPD, kemudian diakhiri dengan tes individu, refleksi, penyimpulan materi, dan tindak lanjut untuk mengevaluasi ketercapaian hasil belajar.

### **b) Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 30 Juli dan Senin, 1 Agustus 2026 pukul 07.30–09.15 WIB di kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan dengan jumlah 33 siswa. Siklus II merupakan tindak lanjut dari refleksi Siklus I dengan beberapa perbaikan, yaitu penjelasan materi yang lebih rinci, peningkatan bimbingan dalam diskusi kelompok, pemberian kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi, serta modifikasi

kegiatan turnamen menggunakan papan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu *class presentation, teams, games, tournament*, dan *team recognition*.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyajikan materi penggunaan huruf kapital melalui PowerPoint, kemudian siswa berdiskusi menggunakan LKPD untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan penggunaan huruf kapital. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan menggunakan *Educaplay* dengan perolehan skor sementara Kelompok 1 sebesar 100 poin, Kelompok 2 sebesar 80 poin, Kelompok 3 sebesar 100 poin, dan Kelompok 4 sebesar 60 poin. Pada tahap *tournament*, siswa bertanding secara individu melalui tiga meja turnamen menggunakan papan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Hasil akhir *team recognition* menunjukkan Kelompok 1 memperoleh *Super Team* dengan 285 poin, Kelompok 2 memperoleh *Great Team* dengan 265 poin, Kelompok 3 memperoleh *Good Team* dengan 245 poin, dan Kelompok 4 memperoleh 215 poin.

### **c) Pengamatan**

Hasil pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa modul ajar yang telah direvisi berdasarkan refleksi Siklus I memperoleh total skor 83 dengan persentase 83% dan kualifikasi Baik. Validasi dilakukan oleh guru kelas sebagai validator dengan menilai aspek tampilan, isi, penyajian, dan bahasa. Hasil observasi aktivitas guru juga mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I, dengan skor 109 dari maksimal 112 atau 97,32% dalam kategori Sangat Baik. Sementara itu, aktivitas siswa memperoleh skor 110 dari maksimal 112 atau 98,21% dalam kategori Sangat Baik. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, mengikuti permainan dan turnamen, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban.

Hasil evaluasi belajar pada Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar keterampilan menulis siswa. Dari 33 siswa, diperoleh skor keseluruhan 2.400 dengan nilai rata-rata 72,73. Sebanyak 25 siswa (75,76%) mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa belum tuntas. Berdasarkan kategori hasil belajar, terdapat 16 siswa (48%) dalam kategori Sangat Baik, 9 siswa (27%)

Baik, 3 siswa (9%) Cukup, 1 siswa (3%) Kurang, dan 4 siswa (12%) Sangat Kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 002 Teluk Kuantan.

#### **d) Refleksi**

Berdasarkan hasil refleksi Siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital menunjukkan peningkatan pada proses dan hasil pembelajaran. Aktivitas guru memperoleh persentase 97,32% kategori Sangat Baik, aktivitas siswa 98,21% kategori Sangat Baik, dan validasi modul ajar memperoleh persentase 83% kategori Baik. Perbaikan berupa penggunaan Educaplay, pembagian kelompok yang lebih efektif, pemberian tanggung jawab anggota kelompok, serta bimbingan guru mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa. Hasil belajar siswa juga meningkat dengan ketuntasan klasikal sebesar 75,76%, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian dan tindakan dihentikan pada Siklus II.

#### **3) Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar yang memuat komponen pembelajaran secara sistematis. Penilaian modul ajar pada Siklus I memperoleh 82% dengan kualifikasi Baik dan meningkat menjadi 83% pada Siklus II setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Salsabilla & Jannah, (2023 : 36) bahwa modul ajar merupakan program pembelajaran yang disusun secara utuh dan sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Game Digital melibatkan siswa dalam kegiatan penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Kegiatan tersebut menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kerja sama dan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015:166) bahwa TGT terdiri atas class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition. Perbaikan pada Siklus II melalui peningkatan bimbingan,

penjelasan materi, dan pengaturan permainan membuat aktivitas guru dan siswa menjadi lebih baik.

Hasil belajar siswa meningkat dari 15,15% pada pra-siklus menjadi 33% pada Siklus I dan 75,76% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan tercapai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantu Game Digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen. Hasil ini sejalan dengan penelitian Alawiyah et al., (2025) yang menunjukkan bahwa TGT berbantuan media digital dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia melalui peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari 82% pada Siklus I menjadi 83% pada Siklus II dengan kategori baik. Perbaikan dilakukan melalui penyempurnaan media Game Digital, pembagian kelompok yang lebih heterogen, pemberian tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok, serta pengaturan waktu *games* dan *tournament*.

Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan. Aktivitas guru meningkat dari 82,14% pada Siklus I menjadi 97,32% pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 77,67% menjadi 98,21%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu Game Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus hingga Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 15,15% pada prasiklus menjadi 33% pada Siklus I dan 75,76% pada Siklus II. Nilai rata-rata juga meningkat dari 56,21 pada Siklus I menjadi 72,73 pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantu Game Digital dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis siswa pada materi huruf kapital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ajeng, Cahyanti, N., & Nuroh, E. Z. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Photovoice Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *Jurnal Perseda*, VI(2), 121–130. <https://doi.org/10.37150/persed.a.v6i2.2070>
- Alawiyah, N. R., Purbasari, I., &

- Noorwahyuni, L. (2025). *Penerapan Team Games Tournament Berbantuan Educapuzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Kelas III SD*. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 281–292.  
<https://doi.org/doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6129>
- Amin, M. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling Model Pembelajaran Cooperative Learning*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 200–213.  
<https://doi.org/doi.org/10.31004/jipdk.v5i2.12581>
- Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). *Proses pembelajaran pada sekolah dasar*. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163.  
<https://doi.org/doi.org/10.36088/nusantara.v2i1.685>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Hotdian, R. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. *JIPDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(2), 1–4.  
<https://doi.org/doi.org/10.37081/jipdas.v1i2.31>
- Hikmah, S. N. A. (2021). *Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi*. *Jurnal Tarbiyatuna*, 2(1), 59–69.  
<https://doi.org/doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v2i01.975>
- Idayani, V., & Danil, M. (2025). *Implementasi Game Edukatif Berbasis Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Zat*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar JIPDAS*, 5(3), 2099–2104.  
<https://doi.org/doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2725>
- Liviana, S., & Rokhmaniyah. (2024). *Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 1652–1659.  
<https://doi.org/doi.org/10.20961/shes.v7i3.92161>
- Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2023), 554–559.  
<https://doi.org/doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nasocha, A., & Winanto, A. (2024). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Gambar Seri pada Kelas IV di SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga*. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4(4), 4566–4577.

- <https://doi.org/doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12462>
- Nurzannah, S. (2022). *Peran Guru Dalam Pembelajaran. ALACRITY: Journal Of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Puspita, R. A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu*. 5(2), 63–72.
- Salsabilla, I. I., & Jannah, E. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). *Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament ( TGT ) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1310–1319. <https://doi.org/doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1875>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review ). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif. (Edisi ke 5)*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zahra, A., Vivianne, A., & Marini, A. (2023). *Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Pendidikan Dasar Sosial Humaniora*, 2(8), 985–996. <https://doi.org/doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>