



## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN KELAS IV PADA MATERI STRUKTUR DAN POLA KALIMAT BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT

Kartika Wulan Widari<sup>1</sup>, Roely Ardiansyah<sup>2</sup>, Misrani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>3</sup>SDN Gunungsari III, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Correspondent Email: [kartikawulan60992@gmail.com](mailto:kartikawulan60992@gmail.com)

**ABSTRACT.** *The main aim of this research is to improve the learning outcomes of fourth grade elementary school students by using the TGT (Team Games Tournament) cooperative learning model in Indonesian language subjects. Participants in this research were class IV students at SDN Gunungsari III/531 Surabaya. This research uses a Classroom Action Research design with the Kemmis and McTaggart model. 2 cycles were applied in this research. According to research results, the TGT type cooperative learning paradigm significantly improves student learning outcomes. Student achievement in cycle I and cycle II increased as a result of their involvement in these activities. In contrast, nine students (or 59% of the total) in the pre-cycle were able to exceed the KKM in their Indonesian language learning. Fourteen students, or 64 percent, exceeded the KKM (complete) in their first learning cycle. In cycle II, 16 students (or 73% of the total) showed a significant increase in their achievement by achieving learning outcomes above the KKM. Research shows that the TGT Type Cooperative Learning method may be useful for fourth grade Indonesian students at SDN Gunungsari III.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Cooperative learning, TGT, Team Games Tournament*

**ABSTRAK.** Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Gunungsari III/531 Surabaya. Penelitian ini Menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart. 2 siklus diterapkan pada penelitian ini. Menurut hasil penelitian, paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Prestasi siswa pada siklus I dan siklus II meningkat sebagai hasil dari keterlibatan mereka dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya, sembilan siswa (atau 59% dari total) pada pra-siklus mampu melampaui KKM dalam pembelajaran bahasa Indonesia mereka. Empat belas siswa, atau 64 persen, melampaui KKM (tuntas) pada siklus pembelajaran pertama mereka. Pada siklus II, 16 siswa (atau 73% dari total) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi mereka dengan mencapai hasil belajar di atas KKM. Penelitian menunjukkan bahwa metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT mungkin berguna untuk siswa bahasa Indonesia kelas empat di SDN Gunungsari III.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Kooperatif Learning, TGT, *Team Games Tournament*

### Article History

Received : 31 Januari 2025

Accepted : 27 Februari 2025

Revision : 21 Februari 2025

Published : 28 Februari 2025

How to cite: Widari, K. W. et. al (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Kelas IV pada Materi Struktur dan Pola Kalimat Bahasa Indonesia Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jitera-Journal in Teaching and Education Area*, 2 (1), 30-41. <https://doi.org/10.69673/6w6tyr65>

## PENDAHULUAN

Paradigma konstruktivis baru-baru ini menggantikan pendekatan tradisional terhadap pendidikan. Berbeda dengan menerima informasi secara pasif dari guru, siswa berpartisipasi



aktif dalam pembelajaran konstruktivis dengan menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Penekanannya tidak boleh hanya pada instruktur (berpusat pada guru) tetapi pada siswa sebagai individu (berpusat pada siswa). Dalam jenis pengaturan kelas ini, instruktur atau guru mengambil peran yang lebih proaktif dalam mempromosikan pembelajaran siswa. Selama ini, pendidikan di kelas hanya menekankan pada kemampuan kognitif bawaan siswa, namun membatasi kesempatan mereka untuk melatih berpikir kritis dan menumbuhkan partisipasi aktif. Pembelajaran praktis masih sangat bergantung pada guru dan menggunakan teknik yang sudah lama ada seperti ceramah dan pemecahan masalah. Sebagian besar siswa menganggap partisipasi kelas membosankan karena pendekatan instruktur tradisional tidak menginspirasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan minat pada apa yang mereka pelajari (Yanti et al., 2023).

Bidang bahasa dan sastra Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat, baik dalam hal kerangka teori maupun aplikasi praktis. Pengajaran bahasa Indonesia sangat penting dalam bidang pendidikan karena memberikan dasar bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan ketajaman ilmiah mereka. Di sekolah dasar, siswa mempelajari empat keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis bahasa Indonesia. Kemahiran menulis merupakan kompetensi linguistik terakhir yang harus dimiliki siswa. Siswa menulis secara terus-menerus karena menulis merupakan bakat yang mendasar bagi keberhasilan mereka di masa depan dan karena menulis merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam semua mata pelajaran. Karena tujuan mendasar bahasa adalah untuk memungkinkan terjadinya komunikasi, menulis dapat dianggap sebagai salah satu cara berkomunikasi. Beberapa contoh komunikasi semacam ini meliputi menulis surat, mengirim email, dan mengobrol di berbagai jenis media sosial. Karena siswa sekolah dasar harus unggul dalam membaca, berbicara, dan mendengarkan sebelum mereka dapat mulai menulis, menulis bukanlah bakat yang mudah untuk mereka capai. Siswa harus mampu menulis berbagai genre dan gaya prosa, termasuk pendahuluan, paragraf, karangan pendek, puisi, arahan, pengumuman, dan lagu anak-anak. Siswa diwajibkan untuk menyelesaikan ujian kompetensi ini dari kelas satu hingga kelas enam (Afifah, 2020).

Peningkatan mutu pendidikan memerlukan peningkatan dan penguatan kemampuan profesional guru, khususnya di sekolah dasar (Kertati et al., 2023). Besarnya keinginan siswa untuk meningkatkan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh gaya mengajar guru. Motivasi



siswa di SDN Gunungsari III rendah karena guru masih terlalu banyak mengendalikan kelas bahasa Indonesia. Kurangnya kompetensi ini bersumber dari masalah pilihan kata dan tata bahasa serta tulisan tangan yang tidak rapi atau penyalinan yang tidak akurat. Menurut survei, urutan subjek, predikat, dan objek yang tepat sulit disampaikan siswa dalam bentuk tulisan. Peningkatan kemahiran berbahasa dan prestasi akademik menghadapi kendala yang berat ini. Oleh karena itu, jelaslah bahwa struktur kalimat subjek-predikat-objek-kata keterangan (S-P-O-K) harus diperbarui dalam kelas bahasa Indonesia.

Pendidik perlu mencari cara untuk memperbaiki masalah tersebut. Penggunaan beberapa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang disarankan. Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang telah diusulkan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Suardin et al., 2023; Sururi & B S, 2022; Wacana et al., 2024). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan kegiatan pembelajaran kooperatif yang menarik dan memotivasi yang dapat diikuti oleh siswa (Antika & Yono, 2023; Marwati et al., 2023; Sutrisna, 2017). Siswa di SD Gunungsari III masih belum banyak berupaya menggunakan bahasa Indonesia, seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Siswa dapat terlibat dalam teknik pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) karena memungkinkan mereka untuk memikirkan jawaban mereka secara lebih menyeluruh. Siswa harus mempersiapkan diri untuk berbicara di depan umum dengan melatih pertanyaan dan jawaban yang akan diberikan kepada mereka secara lisan selama kompetisi. Siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan ketika mereka berpartisipasi dalam *Team Games Tournament* dan bekerja dalam kelompok belajar dengan orang lain. Agar kegiatan permainan tim ini berhasil, penting bagi siswa dari latar belakang yang berbeda untuk bekerja sama dalam kelompok belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Kelas IV pada Materi Struktur dan Pola Kalimat Bahasa Indonesia Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemahiran dalam penguasaan bahasa Indonesia di antara siswa kelas empat di Sekolah Dasar Gunungsari III.



## **METODE**

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas mengacu pada praktik mengamati aktivitas pembelajaran yang bertujuan yang berlangsung di ruang kelas. Untuk penelitian ini, 22 anak dari Sekolah Dasar Gunungsari III (kelas 4) mengajukan diri untuk ikut serta. Penelitian ini dilaksanakan pada paruh kedua tahun ajaran 2024–2025.

Persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan refleksi adalah empat fase yang membentuk masing-masing dari dua siklus yang membentuk penelitian ini. Data penelitian ini berasal dari tiga sumber: observasi, pengujian, dan dokumentasi. Selain itu, metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk memeriksa data penelitian. Analisis deskriptif kuantitatif mengacu pada analisis yang disampaikan secara subjektif atau dengan kata-kata (Rukminingsih et al., 2020; Widyastuti et al., 2024) melakukan penelitian tersebut. Terlepas dari itu, data kuantitatif penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Untuk menggeneralisasi temuan ke populasi atau kumpulan data yang lebih luas, statistik deskriptif hanya memberikan informasi berdasarkan data saat ini.

Instrumen evaluasi penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Pembelajaran, serta naskah ujian dan kisi-kisi ujian. Soal-soal ujian dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan keberhasilan jika domain pengetahuan memiliki nilai penyelesaian 75% atau lebih tinggi dan persentase penyelesaian klasikal 75% atau lebih tinggi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan 22 siswa kelas empat SD Gunungsari III. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan Potong Gurita (*Cut Octopus*) dan Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Indonesia, khususnya siswa kelas empat SD Gunungsari III Surabaya. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan unsur permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan melibatkan mereka sebagai tutor sebaya (N. Azizah et al., 2021; Bolhassan & Taha, 2017; Patil et al., 2022)

Ketika digunakan bersama dengan media berbasis permainan lainnya, seperti *Cut Octopus* dan Ular Tangga, ini meningkatkan pelaksanaan tugas pendidikan. Terdapat dua rangkaian prosedur empat tahap untuk penelitian ini. Langkah awal adalah menentukan bagaimana



permainan *Cut Octopus* dan *Snakes and Ladders* akan diintegrasikan ke dalam format *Team Games Tournament* (TGT) untuk tujuan memfasilitasi pembelajaran. Tahap kedua melibatkan melakukan tindakan pembelajaran secara nyata menggunakan model TGT dengan permainan tersebut. Tahap ketiga melibatkan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran. Terakhir, tahap keempat melibatkan kegiatan refleksi.

## HASIL

### *Pra Siklus*

Sebelum memulai kegiatan siklus, siswa menyelesaikan latihan pra-siklus untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka. Adapun kegiatan pra siklus yang diberikan kepada peserta didik adalah berupa asesmen diagnostic terkait materi pelajaran bahasa Indonesia yang akan dipelajari dan diperoleh hasil sebagai berikut (tabel 1).

**Tabel 1.** Presentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pra Siklus

| Keterangan   | Jumlah Siswa | Presentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 9            | 41%        |
| Tidak Tuntas | 13           | 59%        |

Dari 22 siswa kelas IV/B yang mengikuti tes diagnostik pra-siklus, 9 (atau 41% dari total) mempunyai hasil di atas KKM, sementara 13 (atau 59% dari total) tidak mempunyai informasi yang cukup atau mendapat tingkat di bawah KKM.

### *Siklus I*

Pada siklus pertama pelaksanaan penelitian, terdapat empat fase yang berbeda:

#### *Tahap Perencanaan*

Saat ini, saya sedang dalam proses mempersiapkan sumber daya pengajaran, seperti rencana pelajaran, versi khusus permainan *Cut Octopus*, dan pelajaran berdasarkan konsep *Team Games Tournaments* (TGT).

#### *Tahap Pelaksanaan*

Kegiatan pembelajaran dengan model *Team Games Tournaments* (TGT) dimulai dengan kegiatan prapelajaran seperti berdoa dan mengamati, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan materi. Setelah itu, kami melanjutkan ke inti



pembelajaran, yang meliputi hal-hal seperti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, mengerjakan proyek individu dengan orang-orang yang telah kami putuskan untuk bekerja sama, dan mempraktikkan apa yang telah kami pelajari dengan mengikuti kompetisi bertema *Cut Octopus*. Kelompok yang memenangkan pertandingan akan mendapatkan *reward* (penghargaan).

Selain itu, sebelum setiap kelas berakhir, siswa mencatat apa yang telah mereka pelajari, guru memverifikasi bahwa mereka berada di jalur yang benar, dan mereka mengakhiri kursus dengan evaluasi. Capaian pembelajaran berikut untuk siswa dalam kursus Bahasa Indonesia dikumpulkan dari studi yang dilaksanakan pada siklus I proses pembelajaran (tabel 2).

**Tabel 2.** Presentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

| Keterangan   | Jumlah Siswa | Presentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 14           | 64%        |
| Tidak Tuntas | 8            | 36%        |

Temuan penilaian siklus pertama menunjukkan bahwa empat belas anak (atau 64 persen dari total) di kelas empat atau lima memiliki nilai KKM di atas, sedangkan delapan siswa (atau 36 persen dari total) tidak memiliki cukup informasi atau memiliki nilai KKM di bawah. Penggunaan permainan Gurita Potong bersamaan dengan pendekatan pembelajaran TGT jelas meningkatkan kinerja siswa dalam penguasaan bahasa Indonesia. Meskipun demikian, dengan jumlah siswa yang tuntas kurang dari 75%, peningkatan pada siklus I masih di bawah standar dan gagal memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, siklus berikutnya harus mencakup peningkatan.

#### ***Tahap Pengamatan (Observasi)***

Ada beberapa siswa pada siklus I yang tidak memahami materi, terus mengandalkan teman dalam kerja kelompok, dan tidak cukup vokal untuk mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat mereka, menurut data yang diperoleh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan *Cut Octopus*.

#### ***Tahap Refleksi***

Menindak lanjuti kekurangan serta kendala yang ditemukan dan terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti melakukan refleksi bersama dengan rekan sejawat yang turut



serta sebagai observer kegiatan pembelajaran untuk mencari solusi pemecahan masalahnya. Melalui tahap refleksi ini diperoleh solusi bahwa peneliti hendaknya mengelompokkan peserta didik secara adil dengan mempertimbangan hasil asesmen diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti dapat menyertakan pemecah kebekuan atau memberi siswa suntikan motivasi tambahan untuk membuat lingkungan belajar lebih ramah dan bebas stres.

### ***Siklus II***

Berikut ini adalah uraian tentang empat fase pembelajaran yang membentuk siklus II, yang merupakan perbaikan dari penelitian siklus pertama.

#### ***Tahap Perencanaan***

Segala sesuatu yang direncanakan dan dipersiapkan pada siklus I juga direncanakan dan dipersiapkan pada siklus II. Satu-satunya variasi adalah pada latihan dan intervensi yang dilakukan dengan murid-murid. Permainan Potong Gurita digunakan pada Siklus I, sedangkan permainan Ular Tangga digunakan pada Siklus II. Ini adalah permainan di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan rintangan, mirip dengan ular tangga.

#### ***Tahap Pelaksanaan***

Kegiatan pembelajaran pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I, dan mengikuti langkah-langkah yang sama seperti pada siklus I. Siswa jauh lebih siap untuk memulai kegiatan pembelajaran pada siklus II karena instruktur memfasilitasi latihan pemecah kebekuan sebelum instruksi. Siswa mendapat manfaat dari hal ini karena kontak sosial antara instruktur dan siswa membuat mereka lebih siap untuk belajar dan meningkatkan kegembiraan mereka dalam belajar. Selama diskusi kelompok, peserta didik juga berhasil berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan percaya diri untuk berpendapat serta bersikap jujur dan adil dalam melakukan permainan.

Hal ini tidak terlepas dari kepercayaan dan inspirasi yang ditanamkan para pendidik di dalam kelas mereka.. Pada kegiatan *tournament* (pertandingan) pun peserta didik menjadi lebih optimistis untuk turut berpartisipasi secara aktif. Melalui siklus II ini diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sebagai berikut (tabel 3).



**Tabel 3.** Presentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siklus II

| Keterangan   | Jumlah Siswa | Presentase |
|--------------|--------------|------------|
| Tuntas       | 18           | 82%        |
| Tidak Tuntas | 4            | 18%        |

Delapan belas dari dua puluh dua siswa di kelas IV/B (82% dari total) mendapat nilai lebih tinggi dari KKM pada penilaian siklus kedua, sementara empat siswa (18%) tidak menyelesaikan tes atau mendapat nilai lebih rendah dari KKM.

Hasil menunjukkan bahwa siswa S-P-O-K yang mempelajari struktur bahasa Indonesia dan pola kalimat dapat memperoleh manfaat dari penggunaan paradigma pembelajaran TGT yang dipadukan dengan permainan Ular Tangga.

#### ***Tahap Pengamatan (Observasi)***

Ada sedikit tantangan dalam pembelajaran pada siklus II. Meskipun demikian, sejumlah kecil siswa tetap menunjukkan kurangnya minat di kelas. Peneliti harus mendorong siswa untuk tetap berkonsentrasi dan memperingatkan mereka agar tidak melamun.

#### ***Tahap Refleksi***

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat diperoleh solusi bahwa penulis hendaknya memberikan motivasi dan semangat pada peserta didik dengan menekankan dan memberikan pemahaman kepada mereka tentang urgensi belajar

### **PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan Ular Tangga dan Potong Gurita, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gunungsari III. Setelah dilakukan penerapan perlakuan, terdapat adanya peningkatan yang nyata selama dua siklus penelitian ini. Berbeda dengan siklus kedua yang menunjukkan penerapan pembelajaran yang efektif, siklus pertama tidak memberikan temuan yang diharapkan untuk hasil belajar siswa.





Setelah paparan materi bahasa Indonesia, kinerja pada pola dan struktur frasa SPOK sepanjang penilaian pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua meningkat. Dengan hanya sembilan siswa yang berhasil menyelesaikan tahap pembelajaran pra-siklus dan tiga belas siswa yang tidak, tingkat penyelesaian untuk siswa kelas empat hanya 41%. Peningkatan sebesar 64% pada siklus I dengan 14 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang tidak tuntas diikuti dengan peningkatan sebesar 8 siswa pada siklus II, sehingga jumlah total siswa yang tuntas belajar menjadi 82%. Bukti dari percobaan pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan permainan Potong Gurita dan Ular Tangga sebagai bagian dari strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT membantu siswa SPOK meningkatkan pola dan struktur kalimat mereka.

Model TGT merupakan salah satu paradigma pembelajaran kooperatif yang berhasil memotivasi dan melatih siswa untuk berkolaborasi. Hal ini karena, menurut (Ichda Nurul Marlita, 2023), pendekatan model pembelajaran TGT memungkinkan setiap orang untuk belajar, berkolaborasi, dan mengembangkan tanggung jawab pribadi dan kolektif mereka melalui keterlibatan langsung. Keterlibatan dan antusiasme siswa dalam kegiatan kelas yang berkaitan dengan topik keberagaman suku di Indonesia tampaknya lebih tinggi ketika model TGT digunakan. Permainan dan kompetisi menarik perhatian siswa, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (E. N. Azizah et al., 2024; Ruspa et al., 2024; Sururi & B S, 2022), salah satu manfaat model TGT adalah mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dengan menawarkan hadiah kepada individu atau kelompok berprestasi terbaik. Siswa akan lebih terlibat dan cenderung tidak bosan belajar melalui penggunaan permainan, bahkan jika materi pelajarannya menantang. Dalam kegiatan ini, siswa berkolaborasi dan berbagi ide untuk memecahkan kesulitan yang diberikan guru. Menurut sudut pandangnya (Patil et al., 2022), salah satu kelebihan model pembelajaran TGT adalah memasukkan kegiatan yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan saat belajar.

Penggunaan turnamen sebagai sarana berkompetisi dengan kelompok lain dengan harapan menjadi juara dan memperoleh penghargaan sebagai balasannya membuat siswa lebih berminat untuk mempelajari keanekaragaman suku bangsa di Indonesia dengan menggunakan pendekatan pembelajaran TGT. Hal ini diperkuat oleh pandangan Shoimin



(Nainggolan et al., 2020) bahwa model pembelajaran TGT mampu mengeluarkan potensi terbaik dari semua siswa, apa pun bakat akademisnya. Bahkan anak-anak dengan kemampuan akademis yang kurang mampu mampu terlibat aktif dan berperan penting dalam kelompoknya. Siswa cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran model pembelajaran ini ketika mereka mengikuti kegiatan permainan bergaya turnamen.

Bukti dari pendekatan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mengungkapkan bahwa siswa kelas empat di Sekolah Dasar Gunungsari III belajar lebih banyak tentang pola dan struktur kalimat SPOK di kelas bahasa Indonesia mereka.

## **KESIMPULAN**

Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi struktur kalimat dan pola SPOK dalam bahasa Indonesia. Model ini diterapkan untuk melatih siswa berkolaborasi dalam kelompok, dengan menyediakan materi pembelajaran yang mandiri, inovatif, relevan, aman, imajinatif, dan sederhana. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, penelitian ini membandingkan efektivitas intervensi dalam dua siklus. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, di mana penguasaan pola SPOK dan struktur kalimat meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II, yang masuk dalam kategori kuat.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Siswa dari kelas IV dan B, bersama dengan pengawas lapangan dan instruktur pembimbing, berperan penting dalam menyukseskan penelitian ini. Tak lupa juga bantuan dari teman-teman seperjuangan PPG Prajabatan Gelombang I Tahun 2024 yang membantu peneliti dalam proses melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.115>
- Antika, T. L., & Yono, R. R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Bhakti Praja Margadana, Kota Tegal. In *Era Lingua: Jurnal Penelitian Bahasa dan Humaniora* (Vol. 1, Issue 1, pp. 7–16).
- Azizah, E. N., Koesmadi, D. P., & Nur'afifah, U. U. (2024). Pengaruh Metode *Teams Games*



- Tournament (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1527–1532. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1064>
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., & Nastiti, L. R. (2021). The perspective on monopoly as media in physics learning by using teams games tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>
- Bolhassan, N., & Taha, H. (2017). TGT for chemistry learning to enhance students' achievement and critical thinking skills. In P. M., A. N.H., & H. N.Z.A. (Eds.), *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1847). American Institute of Physics Inc. <https://doi.org/10.1063/1.4983904>
- Kertati, I., Susanti, T., Muhammadiyah, M., Efitra, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zabua, R. S. Y., Artawan, P., & Arwizet. (2023). Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital. In *Sonpedia*.
- 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>
- Nainggolan, I. A., Widaningsih, L., & Minggra, R. (2020). Improving student learning activities through tournament team's games on engineering mechanics subjects. In A. A.G., S. D., W. I., A. null, A. I.H., U. D.N., N. null, R. P.T.D., W. F.F., B. N.C., A. null, S. null, A. C.U., M. S., & A. N. (Eds.), *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 830, Issue 4). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042079>
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2022). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(Special Issue 2), 303–307. <https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Ruspa, A. R., Nirwana, N., & Muklim, M. (2024). Keefektifan Metode Team Games Tournament Pada Pembelajaran Berbicara Smp Negeri 1 Bastem Kabupaten Luwu. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa ...*, 1(1), 52–60. <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/1242%0Ahttps://etdci.org/journal/vokatif/article/download/1242/723>
- 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.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament ( Tgt ) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Sutrisna, G. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12048>
- Wacana, A. O. V., Suaedi, H., & Citraningrum, D. M. (2024). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 1 , Maret 2024 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 1 , Maret 2024. *Pendidikan Dan*



*Pembelajaran Bahasa Indonesia V*, 13(1), 33–48.

- Widyastuti, T. A. R., Mukhlis, I. R., Tondong, H. I., Nur, M. D. M., Utami, R. N., Kusumastuti, S. Y., Kurniawan, S., Judijanto, L., Pratama, A., Saktisyahputra, Arwizet, Simamora, T., Boari, Y., Rohmah, L., Munizu, M., Purnamasari, N., Dewi, R., & Krisifu, A. (2024). *Metodologi Penelitian* (Efitra & Sepriano (eds.); 1st ed.). Sonpedia.
- Yanti, R., Raharjo, Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., Junaidi, J. K., Nurhasanah, Pratama, A., Djakariah, Nurdin, A., Nurdin, H., Handayani, N., & Kase, E. B. S. (2023). *Ilmu Pendidikan - Panduan komprehensif untuk pendidik* (Efitra (ed.); 1st ed.). Sonpedia.