

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 137 PALEMBANG PROGRAM STUDI PGSD

Feby Aimima¹, Henni Riyanti², Aqmarina Husnul Bayti³, Nadiyah Kamilah⁴,
M Lutfi Habibi⁵, Ni Gusti Ketut Devi Handayani⁶, Mahisa Rani⁷,
Devia Farasintia Anisa⁸.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

1febyaimima@gmail.com, 2henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id,
3aqmarinahusnulbayti@icloud.com, 4nadiyahkamilah8125@gmail.com,
5omegaluthfioke@gmail.com, 6nigustiketutdeviandayani@gmail.com,
7rran2183@gmail.com, 8deviafsa3@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SDN 137 Palembang, Elementary School Teacher Education Program (PGSD). The study employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 13 fifth-grade students. Data were collected through learning achievement tests, affective assessments, and psychomotor assessments. The findings showed that the implementation of the TGT model significantly improved students' learning outcomes. The average pretest score was 72, with a learning mastery percentage of only 30.77%, where only 4 students achieved the minimum mastery criterion. After the implementation of the TGT model, the average posttest score increased to 87.69, with the mastery level reaching 100%. The improvement in learning outcomes was also supported by an N-Gain score of 0.56, which was categorized as moderate. In addition to cognitive improvement, the TGT model also had a positive impact on students' cooperation, self-confidence, and learning skills during the instructional process. These findings indicate that the TGT cooperative learning model is effective for Indonesian language learning in elementary schools because it creates an active, competitive, and collaborative learning atmosphere that encourages students to become more motivated in understanding the learning materials.

Keywords: *cooperative learning model, Team Games Tournament (TGT), learning outcomes, Indonesian language, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang Program Studi PGSD. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian

berjumlah 13 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, penilaian afektif, dan penilaian psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 72 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya 30,77%, di mana hanya 4 siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan model TGT, rata-rata posttest meningkat menjadi 87,69 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan hasil belajar juga diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain peningkatan kognitif, model TGT turut memberikan dampak positif terhadap sikap kerja sama, kepercayaan diri, serta keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif sehingga siswa lebih termotivasi dalam memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan akademik, sosial, dan karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat strategis karena tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, serta memahami berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa yang baik akan membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran lain karena hampir seluruh proses pembelajaran menggunakan bahasa

sebagai alat utama dalam menyampaikan dan memahami informasi.

Namun, kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran sering kali berlangsung secara konvensional dengan dominasi guru sebagai sumber utama informasi, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima materi. Situasi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai

tingkat yang optimal. Temuan ini didukung oleh Putra dan Erningsih (2022) yang menemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan sikap belajar, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan pergaulan teman sebaya

Selain itu, rendahnya minat membaca yang masih ditemukan pada sebagian siswa sekolah dasar turut memengaruhi kemampuan memahami materi pembelajaran. Penelitian Elin dan Riyanti (2024) menunjukkan bahwa minat membaca memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan siswa dalam memahami informasi dan mengembangkan pengetahuan. Rendahnya minat membaca dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hastawan, Suryandari,

dan Ngatman (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara aktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan akademik dan kompetisi yang sehat. Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok heterogen untuk memahami materi, kemudian mengikuti turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Menurut Slavin (2015), model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial, pembelajaran yang melibatkan interaksi antarsiswa dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik melalui proses berbagi pengalaman dan pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Riyanti dan Nurhasana (2021) menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan interaksi dan kolaborasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang menekankan kerja sama dan kolaborasi antar siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, serta

keterampilan pemecahan masalah secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru (Aulia et al., 2023).

Temuan tersebut diperkuat oleh Wulandari, Refianne, dan Estiyani (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Selain meningkatkan aspek kognitif, pembelajaran kooperatif juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama siswa. Selain meningkatkan aspek kognitif, model TGT juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap sosial, rasa percaya diri, dan keterampilan bekerja sama peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model TGT, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif. Kajian yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Selain itu, karakteristik siswa, lingkungan sekolah, dan kondisi pembelajaran yang berbeda memungkinkan munculnya hasil yang berbeda pula. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran TGT pada konteks yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 137 Palembang, ditemukan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih belum optimal. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang aktif dalam diskusi, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang. Hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif, aktif, dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data yang terukur sehingga menghasilkan temuan yang objektif dan sistematis.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa

penerapan model pembelajaran TGT, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Creswell dan Creswell (2023) menjelaskan bahwa desain *one group pretest-posttest* memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama sehingga dapat diketahui tingkat perubahan yang terjadi.

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Pretest

X = Pembelajaran menggunakan model TGT

O_2 = Posttest

Penelitian dilaksanakan di SDN 137 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, penelitian menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2022), *sampling jenuh* digunakan

apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran ketiga aspek tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penerapan model pembelajaran terhadap perkembangan siswa.

Menurut Hikmah, Qodir, dan Wahdah (2022), aktivitas belajar dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar melalui tes, tetapi juga melalui observasi terhadap sikap dan keterampilan

siswa selama mengikuti pembelajaran TGT.

Tabel 2. Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Teknik Pengukuran
Model TGT (X)	Kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen	Observasi pelaksanaan pembelajaran
Hasil Belajar (Y)	Kognitif	Pretest dan Posttest
Hasil Belajar (Y)	Afektif	Observasi
Hasil Belajar (Y)	Psikomotorik	Observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa daftar hadir siswa, nilai hasil belajar, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas soal tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas

V sekolah dasar. Lembar observasi digunakan untuk menilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta keterampilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa perlu dirancang untuk mengembangkan keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity*) sehingga peserta didik mampu menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21 (Nurhayati et al., 2025). Oleh karena itu, instrumen observasi dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur keterlibatan siswa selama penerapan model TGT.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	Instrumen
Kognitif	Memahami materi Bahasa Indonesia	Soal pretest dan posttest
Afektif	Kerja sama	Lembar observasi
Afektif	Disiplin	Lembar observasi
Afektif	Percaya diri	Lembar observasi
Psikomotorik	Keterampilan berdiskusi	Lembar observasi
Psikomotorik	Presentasi kelompok	Lembar observasi

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen mampu

mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten. Menurut Arikunto (2021), instrumen penelitian yang valid dan reliabel akan menghasilkan data yang lebih akurat sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Statistik inferensial digunakan untuk menguji pengaruh penerapan model TGT terhadap hasil belajar siswa melalui analisis N-Gain dan uji-t.

Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Menurut Hake (1999), N-Gain dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran berdasarkan selisih skor sebelum dan sesudah perlakuan.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Selanjutnya dilakukan uji-t untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut Rahmani, Risnawati, dan Hamdani (2025), *paired sample t-test* merupakan teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dua kelompok data yang saling berpasangan, seperti nilai pretest dan posttest dalam penelitian pendidikan.

Secara kritis, penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest Design* memiliki kelebihan karena dapat menggambarkan perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT secara langsung. Namun demikian, desain ini juga memiliki keterbatasan karena tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga kemungkinan adanya pengaruh variabel luar di luar perlakuan masih dapat terjadi. Creswell dan Creswell (2023) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen tanpa kelompok kontrol memiliki keterbatasan dalam mengendalikan ancaman validitas internal. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan sesuai dengan konteks pelaksanaannya dan tidak digeneralisasikan secara berlebihan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pretest dan Posttest

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	13	13
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	50	80
Rata-rata	72,00	87,69
Ketuntasan (%)	53,85%	100%

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 72,00 pada saat *pretest* menjadi 87,69 pada saat *posttest*. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 53,85% menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah penerapan model TGT seluruh siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan

menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara kolaboratif sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Temuan ini sejalan dengan Handayani dan Koeswanti (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas belajar, interaksi antarsiswa, dan hasil belajar melalui proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan kolaboratif.

Selain itu, penerapan pembelajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran (Fitriyati & Asrani, 2023).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kertya (2022) yang menemukan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, peningkatan nilai *posttest*

menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model TGT, dilakukan analisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain).

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N- Gain	Kategori
----------------------	-----------------------	------------	----------

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap hasil belajar siswa.

Nilai N-Gain kategori sedang mengindikasikan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman materi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan kondisi sebelum perlakuan diberikan.

Secara teoritis, peningkatan hasil belajar melalui model TGT terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Keterampilan kolaborasi dan komunikasi merupakan kompetensi penting abad ke-21 yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok (Nurfauziah, Yunus, & Iskandar, 2024).

Pembelajaran yang melibatkan interaksi antarsiswa melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif (Jusniani et al., 2022).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Nourhasanah dan Aslam (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama secara

aktif dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan tersebut, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

2. Hasil Observasi Afektif dan Psikomotorik

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga mengukur perkembangan afektif dan psikomotorik siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT.

Tabel 6. Hasil Observasi Afektif

Aspek Afektif	Persentase	Kategori
Kerja Sama	92%	Sangat Baik
Disiplin	88%	Sangat Baik
Percaya Diri	85%	Sangat Baik
Rata-rata	88,33%	Sangat Baik

Tabel 7. Hasil Observasi Psikomotorik

Aspek Psikomotorik	Persentase	Kategori
Partisipasi Diskusi	90%	Sangat Baik
Presentasi Kelompok	87%	Sangat Baik
Menyelesaikan Tugas	89%	Sangat Baik
Rata-rata	88,67%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi, aspek afektif dan psikomotorik siswa berada pada kategori sangat baik. Tingginya skor kerja sama menunjukkan bahwa siswa mampu

berkolaborasi secara efektif dalam kelompok selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri ketika menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan selama turnamen akademik.

Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Mustofa dkk. (2024) menunjukkan bahwa interaksi sosial yang positif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan belajar peserta didik.

Dengan demikian, keberhasilan model TGT dalam penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari perkembangan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Visualisasi Peningkatan Hasil Belajar

Tabel 8. Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest

Tes	Rata-rata
Pretest	72,00
Posttest	87,69

Visualisasi peningkatan hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang jelas antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model TGT mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan nilai *pretest-posttest*, nilai N-Gain kategori sedang, serta perkembangan aspek afektif dan psikomotorik yang berada pada kategori sangat baik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian

Nourhasanah dan Aslam (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas, interaksi, dan kolaborasi antarsiswa dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa secara lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 137 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,00 pada saat *pretest* menjadi 87,69 pada saat *posttest*. Selain itu, *persentase* ketuntasan belajar meningkat dari 53,85% menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT.

Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model TGT cukup efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan model TGT juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan kerja sama, disiplin, percaya diri, partisipasi dalam diskusi, serta keterampilan menyelesaikan tugas kelompok yang berada pada kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, tetapi juga terhadap perkembangan sikap dan keterampilan sosial siswa.

Secara kritis, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu

melibatkan siswa secara aktif. Model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* tanpa kelompok kontrol serta jumlah sampel yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Aulia, H., Nurhalimah, A., Mandailina, V., Mahsup, M., Syaharuddin, S., Abdillah, A., & Zaenudin, Z. (2023). *Efektifitas Metode Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Seminar Nasional Paedagogia, 3.
- Elin, S., Yadi, F., & Riyanti, H. (2024). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca siswa di perpustakaan SD Negeri 1 Kelekar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 115–124. <https://doi.org/10.37150/perse.da.v7i2.2163>
- Hastawan, I., Suryandari, K. C., & Ngatman. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 767–774. <https://doi.org/10.20961/jk.c.v11i3.73498>
- Handayani, D., & Koeswanti, H. D. (2022). Model pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6551. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3302>
- Hikmah, H., Qodir, A., & Wahdah, N. (2022). Aktivitas belajar dan motivasi belajar: Apakah efektif dalam mengembangkan hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 340–358. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10555](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10555)
- Jusniani, N., Septia, P., & Palwa, N. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi himpunan. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.35194/ts.v5i1.2848>
- Kertya, I. G. (2022). Dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD: Meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 410–416. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.45856>
- Mustofa, M., Alfian, M., & Arifin, S. (2024). *Implementation of Teaching at the Right Level Approach to improve critical thinking skills and student engagement in elementary school*. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24358>
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124–5129.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050>
- Nurfauziah, A., Yunus, D., & Iskandar, S. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi abad ke-21. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nurhayati, N., Yendi, I., & Indrawati, E. S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis *Project-Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21 (Kritis, Kolaborasi, Kreativitas, Komunikasi). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 04 (2025).
- Putra, D. E., & Erningsih, H. (2022). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa dan strategi guru meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14942–14958. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4776>
- Rahmani, D. A., Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student dua sampel saling berpasangan (paired sample t-test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576.
- Riyanti, H., & Nurhasana, P. D. (2021). *Fostering Students' Logical Thinking Ability as One of the 21st Century Skills Through the Blended Learning Aided by Google Classroom*. *Jurnal Fundadikdas*, 4(1), 32–37.
- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, Y., Refianne, F., & Estiyani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Kelas V Tahun Pelajaran 2022/2023. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 107–115.