

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV A, IV B, dan IV D SD Negeri 122 Palembang

Aisyah Dwi Safitri¹, Junita Indah Kalumata², Putri Angel Lica³.

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

E-mail: aisyahdwisafitri12@Gmail.com, jindahkalumata251977@gmail.com, angelptriii@gmail.com,

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students in classes IV A, IV B, and IV D at SD Negeri 122 Palembang. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The sample consisted of 102 students selected through purposive sampling. Data were collected through learning outcome tests (pretest and posttest), attitude observations, and skills assessments. Data analysis included descriptive statistics, N-Gain calculations, and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in the average posttest scores compared to pretest scores across all classes. The N-Gain values were in the moderate to high categories, indicating the effectiveness of the TGT model in improving student learning outcomes. The t-test results also revealed that the calculated t-value was higher than the t-table value at a 5% significance level, thus the alternative hypothesis was accepted. In addition, the TGT learning model was proven to enhance students' affective and psychomotor aspects through structured collaborative and competitive activities. Therefore, the TGT model can serve as an innovative alternative in improving the quality of Indonesian language learning in elementary schools.

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



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar karena menjadi sarana utama siswa untuk memahami informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis. Dalam Kurikulum Merdeka, penguatan kemampuan literasi menjadi fondasi penting dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan berbahasa siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, motivasi belajar dan hasil belajar siswa belum berkembang secara optimal. Huda dan Khodijah (2021) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar dipengaruhi oleh kurang optimalnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Sejalan dengan itu,

Rahayu, Nurhayati, dan Sari (2022) menjelaskan bahwa penggunaan metode ceramah secara terus-menerus dapat menurunkan motivasi belajar serta menghambat perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV SD Negeri 122 Palembang. Berdasarkan hasil asesmen awal, rata-rata nilai Bahasa Indonesia siswa kelas IV A sebesar 66,57, kelas IV B sebesar 63,48, dan kelas IV D sebesar 72,65. Persentase ketuntasan belajar pada masing-masing kelas masih menunjukkan adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi agar siswa dapat terlibat secara aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2015), pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui aktivitas kerja sama dalam kelompok. Johnson dan Johnson (2019) juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan interaksi positif antarsiswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar adalah Team Games Tournament (TGT). Model yang dikembangkan oleh DeVries dan Edwards serta disempurnakan oleh Slavin ini menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik dan turnamen antarsiswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Menurut Slavin (2015), penerapan TGT meliputi lima tahapan, yaitu penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pratiwi dan Hasanah (2021) menemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar dengan kategori peningkatan sedang. Penelitian Wulandari, Kusumawati, dan Prasetyo (2022) juga menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar setelah penerapan model TGT. Selain itu, Fitriani dan Marlina (2023) melaporkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model TGT memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Keunggulan model TGT terletak pada pembentukan kelompok heterogen yang memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami materi. Isjoni (2021) menyatakan bahwa kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kemampuan sosial siswa. Selain itu, sistem turnamen memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota kelompok untuk berkontribusi terhadap keberhasilan tim.

Meskipun penelitian mengenai model Team Games Tournament telah banyak dilakukan, penelitian yang mengkaji pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada beberapa kelas sekaligus di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya di Kota Palembang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV A, IV B, dan IV D SD Negeri 122 Palembang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, aktif, dan berpusat pada siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design melalui rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama (Sugiyono, 2022).

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = nilai pretest

X = penerapan model TGT

O₂ = nilai posttest

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 122 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, sedangkan sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling (Sugiyono, 2022). Sampel terdiri atas kelas IV A, IV B, dan IV D dengan jumlah 102 siswa.

Tabel 2. Distribusi Sampel Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV A	19	16	35
2	IV B	16	17	33
3	IV D	15	19	34
Total		50	52	102

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil belajar diukur pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan penilaian keterampilan. Tes digunakan untuk memperoleh nilai pretest dan posttest, sedangkan observasi dan penilaian keterampilan digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik siswa. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi ide pokok, kalimat utama, dan pemahaman isi bacaan. Adapun lembar observasi menggunakan skala penilaian 1–4 sesuai prinsip asesmen Kurikulum Merdeka.

Penerapan model TGT dilakukan melalui lima tahap, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, permainan dan turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik (Slavin, 2015).

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa. Tingkat peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain, kemudian dilanjutkan dengan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi N-Gain

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

Hipotesis penelitian yang digunakan:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

H₁ : Terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

H₀ ditolak apabila nilai signifikansi < 0,05 atau nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (Arikunto, 2021). Berdasarkan hasil analisis, seluruh kelas menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model TGT.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji-t

Kelas	Jumlah Siswa	t-hitung	t-tabel	Keputusan
IV A	35	25,80	2,032	H ₀ ditolak
IV B	33	20,84	2,037	H ₀ ditolak
IV D	34	16,70	2,034	H ₀ ditolak

Keberhasilan penelitian ditandai oleh meningkatnya nilai posttest, nilai N-Gain minimal kategori sedang, serta adanya pengaruh yang signifikan pada taraf signifikansi 5%.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Kognitif

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV A, IV B, dan IV D SD Negeri 122 Palembang. Peningkatan terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest serta persentase ketuntasan belajar.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan	Ketuntasan Pretest	Ketuntasan Posttest
IV A	35	66,57	87,71	+21,14	85,71%	100%
IV B	33	63,48	81,97	+18,49	54,55%	100%
IV D	34	72,65	86,18	+13,53	76,47%	100%

Data menunjukkan bahwa seluruh kelas mengalami peningkatan nilai setelah penerapan TGT. Kelas IV A memperoleh peningkatan tertinggi sebesar 21,14 poin, sedangkan kelas IV D mengalami peningkatan paling kecil karena memiliki kemampuan awal yang relatif lebih tinggi.

1.1. Analisis N-Gain

Efektivitas model TGT dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan kriteria Hake (1998). Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada ketiga kelas berada pada kategori sedang.

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
IV A	66,57	87,71	0,60	Sedang
IV B	63,48	81,97	0,51	Sedang
IV D	72,65	86,18	0,49	Sedang
Rata-rata	67,57	85,29	0,53	Sedang

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,53 menunjukkan bahwa model TGT cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Hasanah (2021) serta Wulandari, Kusumawati, dan Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi.

1.2. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 7. Hasil Uji t Berpasangan

Kelas	n	t-hitung	t-tabel ($\alpha = 0,05$)	Keputusan
IV A	35	25,80	2,032	H ₀ ditolak
IV B	33	20,84	2,037	H ₀ ditolak
IV D	34	16,70	2,034	H ₀ ditolak

Nilai t-hitung pada seluruh kelas lebih besar dibandingkan t-tabel sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

1.3. Hasil Penilaian Afektif

Penilaian afektif dilakukan berdasarkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.

Tabel 8. Rekapitulasi Penilaian Afektif

Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	41	40,20%
Baik	16	15,69%
Cukup	27	26,47%
Kurang	18	17,65%
Total	102	100%

Sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang baik selama proses pembelajaran. Aktivitas kelompok dan turnamen mendorong munculnya sikap kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian menyampaikan pendapat.

1.4. Hasil Penilaian Psikomotorik

Penilaian psikomotorik dilakukan melalui aktivitas kerja kelompok, penggunaan media puzzle, dan pelaksanaan turnamen.

Tabel 9. Rekapitulasi Penilaian Psikomotorik

Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	48	47,06%
Baik	3	2,94%
Cukup	39	38,24%
Kurang	12	11,76%
Total	102	100%

Hampir separuh siswa memperoleh kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan bekerja sama dan keterampilan berbahasa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada ketiga kelas yang diteliti. Peningkatan tersebut terlihat dari naiknya rata-rata nilai posttest, ketuntasan belajar yang mencapai 100%, nilai N-Gain kategori sedang, serta hasil uji t yang menunjukkan pengaruh signifikan.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) bahwa TGT menggabungkan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Interaksi dalam kelompok heterogen memungkinkan terjadinya proses saling membantu antar anggota kelompok, sehingga siswa yang memiliki kemampuan rendah memperoleh dukungan dari teman sebaya.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pratiwi dan Hasanah (2021), Wulandari et al. (2022), serta Fitriani dan Marlina (2023) yang menyatakan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Selain aspek kognitif, pembelajaran TGT juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Aktivitas diskusi, permainan akademik, dan turnamen mendorong siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, serta aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Secara kritis, kelas IV B yang memiliki kemampuan awal paling rendah justru mengalami perubahan yang paling besar. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki potensi yang baik untuk membantu siswa dengan kemampuan akademik rendah melalui mekanisme belajar bersama dalam kelompok heterogen.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV A, IV B, dan IV D di SD Negeri 122 Palembang. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest pada seluruh kelas, yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang diberikan mampu memperbaiki capaian kognitif siswa secara nyata. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga memiliki kualitas efektivitas yang cukup kuat dalam konteks pembelajaran.

Secara statistik, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai t-hitung pada masing-masing kelas secara konsisten lebih besar dibandingkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menegaskan bahwa model TGT bukan sekadar variasi metode pembelajaran, melainkan sebuah pendekatan yang secara ilmiah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan kata lain, perubahan yang terjadi tidak bersifat kebetulan, tetapi merupakan konsekuensi langsung dari penerapan strategi pembelajaran yang terstruktur, kolaboratif, dan kompetitif.

Lebih jauh, keberhasilan model TGT tidak hanya tercermin pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif dan psikomotorik siswa. Melalui aktivitas kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa menunjukkan peningkatan dalam sikap kerja sama, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta keterampilan dalam memahami dan mengolah informasi bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa TGT mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih holistik, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Secara kritis, temuan penelitian ini juga mengimplikasikan bahwa permasalahan rendahnya hasil belajar yang selama ini disebabkan oleh dominasi metode konvensional dapat diatasi melalui inovasi pedagogis yang tepat. Model TGT terbukti mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Namun demikian, perlu disadari bahwa desain penelitian yang digunakan masih bersifat pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati dan menjadi peluang bagi penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) layak direkomendasikan sebagai alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan hasil belajar yang komprehensif dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- DeVries, D. L., & Edwards, K. J. (1974). Student teams and learning games: Their effects on cross-race and cross-sex interaction. *Journal of Educational Psychology*, 66(5), 741–749.
- Fitriani, R., & Marlina, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–121.

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Huda, M., & Khodijah, N. (2021). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan upaya peningkatannya melalui model pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 234–245.
- Isjoni. (2021). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok (Edisi Revisi)*. Alfabeta.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. In S. M. Brito (Ed.), *Active learning: Beyond the future* (pp. 59–71). IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum merdeka: Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Pratiwi, D., & Hasanah, U. (2021). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 45–56.
- Rahayu, S., Nurhayati, E., & Sari, D. P. (2022). Dampak metode ceramah terhadap motivasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi analitik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 89–102.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education* 3–13, 43(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi 3)*. Alfabeta.
- Wulandari, F., Kusumawati, N., & Prasetyo, A. (2022). Peningkatan ketuntasan belajar dan motivasi siswa kelas IV sekolah dasar melalui implementasi model Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(3), 201–215.