

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V-a Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT)

Rachel Yoan K.P. Siahaan*¹, Wisman Hadi², Maslan Sihombing³

E-mail: rachelsiahaan86@gmail.com¹, drwismanhadi@unimed.ac.id²,

maslansihombing123@gmail.com³

AMIK Medicom¹, Unimed², AMIK Medicom³

ABSTRAK

Kata Kunci: Hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil penilaian Ulangan Harian (UH), dari keseluruhan jumlah siswa kelas VA (32 siswa) yang mengikuti penilaian ulangan harian, hanya 11 siswa (34,4%) yang tuntas KKM (75) dan sisanya sebanyak 21 siswa (65,6%) belum tuntas KKM (75). Empat dari sebelas siswa yang lulus KKM adalah siswa yang nilainya 80 dan sisanya berada pada ambang 75 ke bawah. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA UPTD SD Negeri 013828 Manis. sebanyak 32 siswa. Siswa laki-laki 14 siswa dan siswa perempuan 18 siswa. Metode penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas (PTK). Langkah penelitian terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar dengan instrument tes adalah soal pilihan berganda. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VA secara signifikan. Hasil belajar siswa di siklus I rata-rata kelas adalah 70,62 dengan persentase ketuntasan 53,12% meningkat di siklus II, rerata kelas adalah 89,37 dengan persentase ketuntasan 100%. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA di UPTD SD Negeri 013828 Manis.

Key word:

Representation, Parents and Early Marriage

ABSTRACT

The teacher's success in implementing learning in the classroom can be seen from the learning outcomes of students in the class who have achieved maximum achievement or have passed the KKM according to the numbers and criteria determined by the school. The daily test results of class VA students in private elementary schools UPTD SD Negeri 013828 Manis show that there is still a need to improve learning in class so that learning can be said to be successful. Based on the results of the Daily Test (UH) assessment, of the total number of VA class students (32 students) who took the daily test assessment, only 11 students (34.4%) completed the KKM (75) and the remaining 21 students (65.6%) not yet completed KKM (75). Four of the eleven students who passed the KKM were students with a score of 80 and the rest

were at the threshold of 75 or below. Therefore, teacher action in the VA class is needed to solve this problem, one of which is by improving the implementation of learning by implementing a learning model that involves student activity and cooperation. This is said to be due to the characteristics of elementary school (SD) students who still enjoy playing and teamwork. One learning model that involves teamwork and makes students active is the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research aims to improve the Indonesian language learning outcomes of class VA students by implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The subjects in this research were 32 students in the VA class of private elementary schools UPTD SD Negeri 013828 Manis There are 14 male students and 18 female students. This research method uses the classroom action research (PTK) method. The research steps consist of planning, implementing actions, observation, and reflection. Data was collected using a learning outcomes test with the test instrument being multiple choice questions. The results of the research showed that there was a significant increase in Indonesian language learning outcomes for class VA students. Student learning outcomes in cycle I, the class average was 70.62 with a completion percentage of 53.12%, increasing in cycle II, the class average was 89.37 with a completion percentage of 100%. The results of this research conclude that the TGT learning model can improve the learning outcomes of class VA students in private elementary schools UPTD SD Negeri 013828 Manis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi kehidupan suatu individu. Melalui pendidikan, seseorang bisa tahu setiap sisi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa betapa luasnya wawasan yang diperoleh oleh seseorang yang telah ataupun sedang menjalankan pendidikan itu sendiri. Pentingnya pendidikan saat ini ditandai dengan perubahan-perubahan yang senantiasa terjadi di setiap negara, terutama Indonesia. Saat ini, pendidikan terus mengalami perubahan-perubahan yang konsepnya selalu mengikuti arus perkembangan globalisasi yang mempengaruhi keseluruhan aspek kehidupan.

Perubahan-perubahan yang terjadi pula menyentuh berbagai komponen-komponen pendidikan mulai dari pelaksana pendidikan, manajemen pendidikan, perangkat, sarana, dan prasarana. Perubahan-perubahan yang dilakukan itu semata-mata adalah karena tujuan bersama dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan yang bisa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari adalah kegiatan pembelajaran di sekolah yang sebagian besarnya berlangsung di kelas. Aktivitas proses

belajar di kelas ialah sebuah aktivitas yang mengharuskan adanya interaksi oleh guru dan siswa yang didasari oleh motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sejak awal.

Terjadinya proses pembelajaran di kelas maka sudah bisa dipastikan akan ada interaksi ataupun komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini adalah sebagai bentuk terjadinya transformasi ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran yang baik pertanda hubungan timbal balik guru dan siswa berjalan baik. Keberhasilan pembelajaran itu sendiri tidak terlepas dari kompetensi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan guru melakukan pembelajaran bergantung dari keterampilan guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan mulai dari model, strategi, metode, media sampai pada penilaian yang dilakukan oleh guru (Riadi, 2017, p. 53; Rahmadani, L & Ismail S.N, 2023, p. 131).

Berdasarkan refleksi awal yang sudah ditelaah peneliti di kelas VA khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menyadari bahwasannya selama ini peneliti sebagai guru dalam mengajarkan Bahasa Indonesia masih hanya menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang dilaksanakan masih lebih mendominasi aktivitas guru (*teacher centered*). Selama ini guru lebih banyak menjelaskan materi dengan sumber belajar hanya dari guru saja, guru menjelaskan di depan kelas tanpa berkeliling atau memperhatikan apakah siswa memahami materi pelajaran atau tidak. Siswa di kelas hanya duduk diam mendengarkan dan mengikuti apa yang diperintahkan guru. Siswa jarang dilibatkan sebagai bentuk upaya untuk mengembangkan dan mencari pemikiran yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari. Sesekali guru bertanya kepada siswa tetapi yang bisa menjawab pada umumnya hanya siswa yang sama bisa menjawab, yaitu siswa yang juara 1 sampai juara 3 di kelas tersebut.

Pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dominan dengan kegiatan meringkas materi, membaca mandiri, dan kemudian menyelesaikan soal evaluasi yang ada di buku paket. Hal ini membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang menunjukkan kurang minat belajar melalui pertunjukan kegiatan lain seperti mengantuk, melamun, bermain dengan teman sebangku, bercerita dengan teman sebangku. Mereka bercerita adalah bukan untuk membahas materi pelajaran justru mereka mengobrol hal lain dan ada pula yang asyik sendiri dengan kegiatannya. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar Bahasa Indonesia yang dilakukan guru tidak menarik dan tidak disukai siswa. Pembelajaran yang demikian dapat dikatakan pembelajaran dengan proses belajar yang belum berjalan dengan baik dikarenakan guru belum cukup mampu dalam

mengaktifkan siswa saat pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh (Rahmadani, L & Ismail S.N, 2023, p. 131). Hasil observasi memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa kelas VA belum tuntas KKM (75) saat pelaksanaan Ulangan Harian. Berdasarkan hasil perolehan nilai ulangan harian, dari jumlah keseluruhan siswa kelas VA yaitu 32 siswa terlihat bahwa hanya 11 siswa (34,4%) yang tuntas KKM (75) dan sisanya sebanyak 21 siswa (65,6%) belum tuntas KKM (75). Empat dari sebelas siswa yang lulus KKM adalah siswa yang nilainya 80 dan sisanya berada pada ambang 75 ke bawah.

Menurut Haryono (2014:5) bahwa usia Sekolah Dasar merupakan masa dimana mereka berada pada titik usia 6 tahun sampai kira-kira usia 11 tahun atau 12 tahun. Supriadi (2013:80) menjelaskan karakteristik usia sekolah dasar berbeda dengan anak dengan usia di bawah mereka, dimana mereka ini lebih senang pada kegiatan yang sifatnya bermain, melakukan banyak pergerakan, senang bekerja dalam kelompok dan senang belajar dengan sifat yang berkompetisi atau bertanding. Berdasarkan pendapat tersebut, karakteristik siswa SD pada umumnya masih suka bergerak, bermain, eksplorasi hal baru, serta senang bekerja dalam kelompok dengan melibatkan dirinya secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, maka seharusnya seorang guru harus ikut berperan, mengambil bagian terpenting dalam membantu menstimulasi tumbuh dan kembang anak yang bisa diaplikasikan melalui proses kegiatan belajar siswa di sekolah.

Hasil kegiatan refleksi yang dilihat dari segi pengajaran yang sejauh ini dilaksanakan guru, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru belum menerapkan model pembelajaran yang sifatnya mengaktifkan siswa. Hal ini membuat kegiatan belajar bersifat tidak aktif. Aktivitas belajar Bahasa Indonesia selama ini dianggap siswa membosankan karena cenderung kegiatan belajarnya hanya membaca dan menghafal. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus bisa mengaktifkan siswa, melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan belajar secara kelompok dan membuat siswa berpartisipasi aktif dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar aktif dalam kelompok.

KAJIAN TEORI

Secara sederhana, model pembelajaran merupakan suatu bentuk *planning* atau bentuk kegiatan yang diaplikasikan sebagai titik acu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guru di kelas VA dengan

karakteristik siswa yang kurang aktif dalam belajar adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut (Suardin & Andriani, 2021, p. 229) model ini adalah model pembelajaran berbentuk kooperatif yang rancangannya mengikutsertakan aktivitas seluruh siswa yang mengharuskan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengadakan keheterogenan, dan di dalamnya mengandung unsur permainan dan bantuan yang memicu semangat siswa mengikuti setiap alur kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut, penerapan model TGT ini di kelas VA akan memungkinkan proses jalannya pembelajaran berjalan dengan keadaan siswa yang aktif dan semangat dalam kegiatan belajar. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Hal itu dikatakan karena proses pembelajaran dengan model ini dibutuhkan kerja sama tim antara siswa dalam kegiatan menguasai materi pada saat berdiskusi dengan tujuan agar mendapatkan nilai dan penghargaan tim pada saat melaksanakan permainan (*game*). Karakteristik model ini relevan dengan karakteristik siswa SD, khususnya kelas V, dimana mereka masih merupakan anak yang cenderung senang dengan kegiatan ataupun aktivitas bermain dan dibarengi dengan kompetisi.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat efektif diterapkan di kelas VA untuk memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini juga dinilai efektif diterapkan dalam pembelajaran (Jusrianto et al., 2022; Septiani and Zuardi, 2020; Pambudi et al., 2023) serta model pembelajaran ini akan meningkatkan hasil belajar siswa sebab dibarengi dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa (Rahmadani, L & Ismail S.N, 2023, p. 135).

(Manasikana et al., 2022, pp. 75–76) kelebihan TGT, yaitu: (a). Memotivasi dan menyesuaikan perkembangan sikap dan kemampuan sosial, hasil belajar, dan aktivitas siswa. (b). Menjadikan siswa pribadi yang mepedulikan siswa lain meskipun mereka tahu ada perbedaan di antara mereka. (c). Waktu yang singkat membuat siswa berusaha mendalami materi. (c). Membentuk siswa untuk menjadi siswa yang aktif. (d). Mempersiapkan siswa menjadi pribadi yang mudah berinteraksi. (e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (f). Kemauan belajar siswa menjadi lebih tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian di kelas VA dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA pada pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini nantinya akan bermanfaat bagi siswa yaitu dapat memperbaiki

hasil belajar di kelas. Manfaat bagi guru yaitu meningkatkan keterampilan melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran TGT.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sintaks kegiatan dari model dari Kemmis & Taggart dalam (Cartono, 2020, p. 122), terdiri atas kegiatan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*reflecting*) dan refleksi (*reflecting*). PTK ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 013828 Manis. Waktu penelitian adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 selama kurang lebih 2 (dua) bulan, yaitu bulan September sampai dengan bulan November tahun 2023. Subyek penelitian adalah siswa kelas VA terdiri atas 32 siswa dimana jumlah siswa laki-laki dan perempuan adalah 14 siswa dan 18 siswa. Secara garis besar, karakteristik siswa kelas VA adalah siswa dengan hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah. Sebagian besar siswa kelas VA ini datang dari keluarga dengan latar belakang orang tua yang bermata pencaharian sebagai pekerja sehari-hari. Hal ini membuat waktu belajar siswa menjadi kurang saat setelah pulang dari sekolah karena setelah pulang sekolah mereka akan mencari aktivitas lain yang menurut mereka senang untuk dilakukan. Hal ini jugalah yang menjadikan di kelas ini sulit untuk memberikan tugas rumah dalam bentuk kelompok karena mereka pada umumnya mempunyai aktivitas lain setelah pulang sekolah dan juga jarak rumah atau tempat tinggal mereka yang berjauhan.

Adapun langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks model TGT yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah pembelajaran model TGT

Game	Aktifitas Guru	Aktifitas Siswa
<u>Pendahuluan</u>	a. Mengucapkan salam b. Menyampaikan apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	a. Menjawab salam dari guru b. Memperhatikan apersepsi dari guru c. Mendengarkan tujuan pembelajaran dari guru
<u>Inti Penyajian Kelas</u>	a. Menjelaskan materi mengenai jenis usaha dan kegiatan ekonomi b. Memberikan ruang untuk bertanya.	a. Mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan guru b. Bertanya konten yang belum dipahami kepada guru
<u>Tim</u>	a. Membagi siswa menjadi enam	a. Duduk sesuai dengan kelompok

	kelompok belajar	masing-masing
Permainan (Game)	a. Membimbing siswa untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan soal yang ada di dalam kertas yang dibagikan guru. b. Membahas soal yang sudah dikerjakan bersama dengan siswa.	a. Berdiskusi dan mengerjakan soal bersama dengan anggota kelompoknya. b. Membahas soal yang sudah dikerjakan bersama dengan guru
Pertandingan (lomba)	a. Menjelaskan aturan pertandingan TGT b. Memimpin <i>tournament</i>	a. Mendengarkan penjelasan guru b. Memulai pertandingan
Penghargaan Kelompok	a. Memberikan penghargaan	a. Menerima penghargaan dari guru
Penutup	a. Mengakhiri kegiatan pembelajaran	a. Mengakhiri kegiatan belajar dan berdoa bersama dengan guru.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan instrument penelitiannya adalah soal pilihan berganda untuk siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dihitung secara personal dahulu dan kemudian ketuntasan belajar siswa dihitung secara klasikal menggunakan rumus dari (Komara & Mauludin, 2016, p. 163), seperti berikut:

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh guru adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan *action research classroom*. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Penelitian ini dimulai dengan merencanakan tentang bagaimana skenario pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (Putrianiingsih et al., 2021, p. 230) menyatakan manfaat guru menyusun perencanaan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan materi yang akan diberikan guru kepada siswa.

Lebih lanjut (Muhammad Akbar Syafruddin, 2023, p. 4) menyatakan bahwa kegiatan melakukan perencanaan pembelajaran oleh guru bisa membantu guru dalam memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran akan lebih terarah sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan inetraktif. Berdasarkan pernyataan tersebut

dapat dikatakan bahwasannya tahap penyusunan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti nantinya akan mendukung proses keberhasilan pelaksanaan perbaikan pembelajaran di kelas.

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran di siklus I, peneliti melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VA dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Pada siklus I ini sebagian besar siswa memang belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT namun karena *basic* nya mengandung kompetisi dan permainan dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD), peneliti melihat adanya semangat dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan *Tournament*. Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh data siswa sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 53,12% sudah lulus KKM (75). Sebahagian lagi yaitu sebanyak 15 siswa dengan persentase 46,88% belum mencapai KKM (75).

Berdasarkan hasil refleksi mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di siklus I, mengingat siswa terlihat aktif saat melakukan kegiatan *tournament*. Hasil refleksi menyimpulkan beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VA adalah: (1). Guru di awal pembelajaran terlalu lama menggunakan waktu untuk menjelaskan materi kepada siswa. (2). Waktu pembagian kelompok heterogen siswa juga terlalu banyak memakan waktu karena siswa harus menggeser ataupun memindahkan kursi tempat duduk. (3). Waktu siswa untuk berdiskusi, mengerjakan kuis dan menguasai materi kurang banyak karena waktu sudah termakan banyak saat pembagian kelompok dan pada saat guru menjelaskan materi. Hasil refleksi tersebut menyatakan bahwasannya meskipun siswa terlihat aktif saat ber-*tournament* namun siswa belum cukup maksimal dalam menguasai materi menyebabkan siswa saat menjawab soal kekurangan waktu sehingga berdampak pada hasil belajar siswa di siklus I.

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan. Kegiatan di siklus II dimulai dengan kegiatan perencanaan yang pelaksanaannya hampir sama seperti siklus I. Mulai dari menyusun RPP sampai pada observasi dan instrument tes. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I. Beberapa perbedaan yang dilakukan pada pelaksanaan di siklus II adalah dimulai dengan penyajian materi dari masing-masing perwakilan kelompok siswa di depan kelas, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, kegiatan kuis atau mengerjakan lembar kerja dan terakhir pelaksanaan *tournament*.

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil belajar siswa kelas VA pada siklus II, hasil yang diperoleh sudah baik. Rata-rata hasil belajar siswa di siklus II adalah 89,37 dengan jumlah siswa tuntas KKM sebanyak 32 siswa dengan persentase sebesar 100%. Artinya, pada siklus II ini, sudah keseluruhan siswa kelas VA tuntas KKM (75) meskipun masih ada siswa yang nilainya minimal.

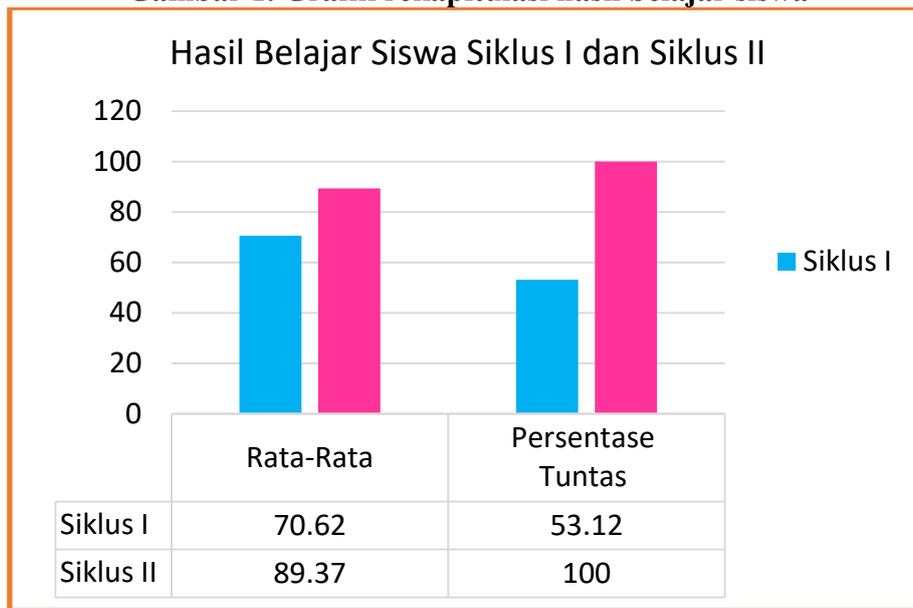
Hasil refleksi siklus II menyatakan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah berhasil karena sudah memperbaikinya sesuai dengan hasil refleksi di siklus I. Peneliti melihat di siklus II ini siswa terlihat aktif dan bersemangat untuk menguasai materi melalui aktif dalam berdiskusi dan mengerjakan kuis dan lembar kerja. Hal ini dilakukan siswa karena mereka bersemangat untuk memperoleh nilai yang tinggi saat melakukan *tournament* dan mendapatkan penghargaan.

Pada siklus II juga siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan siklus I, karena peneliti memberikan motivasi yang lebih banyak kepada siswa agar mereka berusaha maksimal dalam menguasai materi baik melalui berdiskusi, mengerjakan kuis, presentasi sampai pada mengerjakan *tournament*. Hal ini sama dengan yang dinyatakan oleh siswa (Rahmadani, L & Ismail S.N, 2023, p. 135) dalam hasil penelitiannya bahwasannya pembelajaran menggunakan model TGT akan membantu meningkatkan keaktifan siswa saat belajar.

Hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VA di UPTD SD Negeri 013828 Manis siklus I dan siklus II adalah seperti pada tabel dan gambar berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar siswa

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	2260	2830
Jumlah Tuntas	17 siswa	30 siswa
Jumlah Belum Tuntas	15 siswa	2 siswa
Persentase Ketuntasan	53,12%	1005%
Persentase Belum Tuntas	46,88%	0 %
Rata-Rata Kelas	70,62	89,37

Gambar 1. Grafik rekapitulasi hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwasannya perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas VA sudah berhasil karena sudah terjadi peningkatan nilai hasil belajar di setiap siklusnya. Pembelajaran dikatakan berhasil juga karena sudah menjawab hipotesis penelitian yaitu model TGT akan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VA UPTD SD Negeri 013828 Manis Peningkatan hasil belajar siswa didukung oleh keaktifan dan semangat siswa dalam mempelajari dan usaha menguasai materi dengan tujuan agar memperoleh skor yang maksimal saat melaksanakan *tournament*.

SARAN

Penelitian jenis ini dapat dilakukan pada mata pelajaran dan tingkatan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Cartono. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3), 117–128.

Haryono, D. 2014. *Filsafat Matematika*. Bandung : Alfabeta

Jusrianto, J., Nur, H., & Parubang, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV

- melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(4), 281–295. <https://doi.org/10.58230/27454312.132>
- Komara, & Mauludin. (2016). *Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) Dan Penilaian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru*. PT. Refika Aditama.
- Lubis, R., & Nasutiion, I. S. (2023). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–137.
- Manasikana, O. A., Afida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Muhammad Akbar Syafruddin. (2023). Urgensi PErencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(1), 1–5.
- Pambudi, A. A., Siswanto, J., Wakhyudin, H., & Suherni. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPkn SDN Sendangmulyo 02 Semarang*. 7, 20979–20986.
- Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran. *Inovatif*, 7(1), 206–231.
- Riadi, A. (2017). Peran Kompetensi Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di SMA Jakarta Selatan. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 52–67. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i1.4371>
- Septiani, A., & Zuardi. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1905–1911.
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Jaya Ilmu