

BAB I

PENDAHULUAN

Menurut Davidson dan Worsham pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik. Melalui pembelajaran kooperatif, seorang siswa akan menjadi sumber pembelajaran bagi teman-temannya. Dengan pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bekerja sama dalam tugas terstruktur. Pembelajaran kooperatif membimbing peserta didik untuk menjadi peserta aktif dalam pembelajaran pengetahuan mereka sendiri dan berinteraksi, berkomunikasi dengan teman-teman mereka.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdapat beberapa komponen yang meliputi kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Langkah terakhir dari kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Menulis adalah sarana berkomunikasi karena fungsi utama bahasa adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Keterampilan menulis bukanlah kompetensi yang mudah dicapai oleh siswa sekolah dasar karena mereka harus terlebih dahulu mahir dalam menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam keterampilan menulis antara lain menulis pengantar, menyalin puisi, paragraph, karangan sederhana, menulis puisi, menulis surat, menulis pengumuman, dan menulis lagu anak.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar, kapasitas profesional guru harus ditingkatkan dan diperkuat. Gaya mengajar guru memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Namun dari hasil observasi, dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang memperhatikan cara belajar siswanya, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa, menurunnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi. Sehingga beberapa siswa tidak mampu berkomunikasi dengan benar dalam bahasa Indonesia dan cenderung bosan, mengantuk, menguap, juga bermain disaat proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan perlunya pembaharuan dalam pemilihan metode pembelajaran bahasa Indonesia.

Menerapkan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu solusi untuk melakukan pendekatan dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Karena pembelajaran kooperatif bentuk *Teams Games Tournament* dapat melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. (Eka Marwati, dkk, 2023)

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* cenderung meningkatkan keaktifan siswa dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam kelompok belajar, sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi mereka. Dalam metode ini guru menyampaikan pembelajaran lalu siswa bekerjasama dengan kelompok untuk memastikan bahwa dalam setiap tim sudah mengerti terhadap pembelajaran yang telah

disampaikan oleh guru. Selanjutnya diadakan *tournament games*, dimana perwakilan setiap kelompok akan berusaha meraih point bagi kelompoknya.

Turnamen permainan beregu semacam ini dapat mendorong interaksi yang positif di antara siswa, karena kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang memiliki perbedaan suku, agama, ras, dan lainnya. Pembelajaran *team games tournament* ini juga dapat meningkatkan kegembiraan yang diperoleh dari pertandingan per tim.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang umum dan dirancang untuk mendidik peserta didik dalam bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok. Menurut Davidson dan Warsham, pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik. Model pembelajaran kooperatif dari waktu ke waktu terus mengalami perkembangan yang kini banyak mendapatkan respon positif.

Ada beberapa kajian teori yang terkait dengan model pembelajaran kooperatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Teori Konstruktivisme

Jean Peaget dan Lev Vygotsky mengemukakan teori ini merupakan dasar teoritis dari pembelajaran kooperatif. Menurut teori ini, pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif antara siswa dengan lingkungan dan sesama siswa. Di dalam konteks pembelajaran kooperatif, setiap siswa saling berinteraksi dan berbagi pengetahuan serta pengalaman mereka untuk membangun pemahaman yang lebih baik.

2. Teori Sosial Kognitif

Teori ini juga relevan dengan pembelajaran kooperatif. Pada teori ini pembelajaran terjadi melalui observasi, pemodelan dan interaksi sosial. Siswa belajar melalui pengamatan dan pemodelan perilaku teman sekelas mereka serta melalui interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan pembelajaran kooperatif.

3. Teori Ketergantungan Sosial

David Johnson dan Roger Johnson menjelaskan ketergantungan positif antara siswa dapat meningkatkan motivasi dan kinerja mereka dalam model pembelajaran kooperatif, siswa mencapai tujuan pembelajaran yang sama karena saling bergantung satu sama lain. Teori ini menyadari bahwa keberhasilan individu tergantung pada keberhasilan kelompok sehingga mereka saling bekerja sama dan saling membantu.

4. Teori Pembelajaran Kolaboratif

Teori ini menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam pembelajaran. Siswa belajar secara efektif melalui diskusi, berbagai pengetahuan dengan teman sekelas. Model pembelajaran kooperatif dengan menerapkan teori kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dan saling berinteraksi.

5. Teori Interaksi Sosial

Seperti yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky teori interaksi sosial dalam pembelajaran memiliki pengaruh dalam perkembangan kognitif seseorang. Dalam model pembelajaran kooperatif, interaksi sosial antara siswa dapat memainkan peran penting dalam memfasilitasi pemahaman, pemecahan masalah, dan konstruksi pengetahuan.

Berdasarkan teori-teori dan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada pembelajaran berbasis kelompok. Dengan tujuan agar terciptanya suasana pembelajaran yang efektif serta meningkatkan interaksi sosial antara peserta didik dengan teman sekelasnya dan antara peserta didik dengan pendidik.

B. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Slavin sebagai seorang psikolog Amerika yang mempelajari masalah pendidikan dan akademik, mengemukakan ada dua alasan tujuan pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kualitas serta prestasi belajar siswa, sekaligus meningkatkan kemampuan interaksi sosial serta menerima kekurangan diri dan menerima kekurangan orang lain.
2. Pembelajaran kooperatif dapat membantu kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, pemecahan masalah, dan menggabungkan pengetahuan dengan keterampilan.

Menurut Widyantini tujuan pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta membangun keterampilan sosial. Menurut Barba, belajar kooperatif adalah cara belajar yang berbasis kelompok yang bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik melalui kerja sama, (2) memperbaiki hubungan antar peserta didik yang memiliki perbedaan latar belakang, suku, ras, agama maupun bahasa, (3) mengembangkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah, (4) mendorong peserta didik agar lebih percaya diri dalam mengembangkan ide-ide pikirannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif meningkatkan keterlibatan atau partisipasi siswa dalam belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk belajar bersama siswa lainnya (belajar secara kelompok), dengan tujuan agar tugas yang diberikan oleh guru dapat dengan cepat terselesaikan. Dan dapat memecahkan masalah yang sering dialami siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ini sangat berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada proses kerja sama dalam kelompok. Inilah yang menjadi salah satu ciri khas model pembelajaran kooperatif ini. Menurut Slavin, ada beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif, diantaranya sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran secara tim ini sangat berperan penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Semua tim atau anggota kelompok akan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama diaplikasikan melalui aktivitas dalam suatu kegiatan. Dalam hal ini siswa harus sanggup dalam berkomunikasi, sehingga siswa dapat menyampaikan ide-ide dan mengutarakan pendapatnya agar dapat memperoleh keberhasilan dalam kelompok.

3. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ini ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Keberhasilan yang dicapai akan terus meningkatkan kerja sama yang baik. Kerja sama ini perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.

D. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe “*Team Games Tournament*” (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif tipe (TGT) merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa serta menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini siswa akan berinteraksi satu sama lain dalam kelompoknya, sehingga pembelajaran ini bermakna bagi siswa.

TGT ini merupakan salah satu tipe dari model kooperatif. Variasi TGT ini adalah salah satu model pembelajaran yang sangat mudah diterapkan didalam kelas. Selain bersifat menyenangkan, TGT ini juga melibatkan semua siswa tanpa memandang latar belakang atau status siswa tersebut. TGT adalah jenis pendekatan pembelajaran dimana siswa bersaing dengan anggota kelompok lainnya untuk mencapai keberhasilan kelompok. TGT ini dipilih untuk mengundang keterlibatan atau kemauan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada bidang studi bahasa Indonesia.

TGT ini model pembelajaran yang berkaitan dengan permainan. Aktivitas belajar dengan permainan dalam tgt kemungkinan besar siswa dapat belajar lebih santai dan rileks. Rahmat menyatakan ada 5 tahapan didalam kooperatif tipe tgt yaitu sebagai berikut.

1). Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan topik pembahasan yang akan dibahas dalam penyajian kelas. Biasanya penyampaian topik ini dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Tetapi pada TGT ini dalam penyajian kelas, siswa benar-benar harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena dapat membantu siswa bekerja sama lebih baik pada saat turnamen games nantinya.

2). Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 - 5 orang siswa, yang beranggotakan peserta didik itu sendiri yang memiliki perbedaan latar belakang, jenis kelamin, etnik dan dibedakan dari kecerdasan siswa tersebut. Fungsinya untuk mendalami materi Bersama - sama dengan teman

kelompok. Dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan sungguh-sungguh pada saat turnamen nantinya.

3). Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang oleh guru dan dibuat untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa pada materi yang sedang dibahas. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan bernomor. Maka siswa akan diarahkan untuk memilih salah satu nomor yang telah disediakan oleh guru, dan pada nomor tersebut telah tersedia pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa tersebut.

4). Turnamen

Biasanya pertandingan ini dilakukan pada akhir minggu atau diujung kegiatan pembelajaran.

5). Penghargaan kelompok

Setelah pertandingan selesai, maka guru akan mengumumkan yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan penghargaan seperti bintang, sertifikat, dan hadiah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Penghargaan ini adalah bentuk apresiasi guru terhadap siswanya.

E. Tujuan Model “*Team Games Tournament*” (TGT)

Model TGT ini memiliki tujuan dalam penerapannya dalam pembelajaran. Slavin mengatakan bahwa model TGT ini mengandung kegembiraan yang diperoleh dari permainan atau pertandingan yang dilakukan oleh kelompok dengan kelompok yang lain. TGT ini juga dapat mendorong siswa untuk meningkatkan skill dan kemampuan dasar mereka. Bahkan TGT ini juga dapat membantu siswa agar saling berinteraksi positif dengan teman sekelasnya, dan memiliki sikap menerima perbedaan yang dimiliki.

F. Karakteristik Model “*Team Games Tournament*” (TGT)

Model pembelajaran TGT memiliki ciri khas yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Slavin mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT ini, siswa saling bekerja sama dan belajar bersama dalam kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tgt ini memiliki ciri khasnya sendiri yang dapat memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berdasarkan penggunaan statistika. Metode penelitian ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis. Penelitian kuantitatif memerlukan pengukuran yang teliti terhadap variabel-variabel objek yang diteliti.

Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik, serta menganalisisnya menggunakan teknik-teknik statistik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian untuk menguji hipotesis menggunakan uji statistik yang akurat. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini ditujukan untuk menguji dan mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD.

B. Data, Populasi, Sampel

Desain yang digunakan dalam penelitian ini One-Group Pretest-Posttest Design. Desain one group pretes pasttest design yaitu didalamnya terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan pasttest setelah diberi perlakuan. Sehingga hasil dapat lebih akurat saat perlakuan dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan.

Table 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design.

O1	X	O2
Pretest		Posttest

(Sumber: (Sugiyono, 2021))

Keterangan :

O1 = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai posttest sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Sugiyono mengatakan populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Arikunto dalam penelitiannya juga menyebutkan

populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek yang memiliki karakteristik keseluruhannya akan diteliti. Pada penelitian ini, siswa di Sekolah Dasar menjadi sasarannya.

Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Quota Sampling*, menurut Sugiyono teknik *Quota Sampling* adalah teknik menentukan sampel atau populasi tertentu untuk diklasifikasikan sesuai ciri khas hingga mencapai jumlah kuota yang dibutuhkan. Margono juga menambahkan penentuan sampel ini harus disesuaikan dengan ukuran sampel yang akan menjadi sumber data sebenarnya dengan memperhatikan sifat dan penyebaran populasi agar sampel yang diperoleh dapat mewakili populasi (bersifat representativ). Yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah setiap individu dari populasi sekolah dasar.

B. Definisi Variable

1. Variabel Independent

Variable independent adalah suatu kondisi atau karakteristik yang dimanipulasi peneliti untuk menjelaskan hubungannya dengan fenomena yang diamati. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah *Team Games Tournament* (TGT).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah suatu perubahan kondisi atau sifat yang terjadi atau tidak terjadi pada saat satu variabel bebas dimasukkan, diubah, dan diamati. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Teknik Analisis

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai Solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara deskriptif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan hasil analisis data jumlah nilai Pretest dan Posttest sebagai berikut:

TABEL 1. Hasil Data Nilai Pretest dan Posttest Pada Siswa SD Di Desa Kandibata

NO	NAMA	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	NIKA	45	85
2.	HAGAI	55	80
3.	KEVIN	50	88
4.	DENIS	65	89
5.	AYA	40	80
6.	NINA	45	79
7.	RAMADAN	75	95
8.	EMPLIHENTA	70	92
9.	NURIH	65	90
10.	REYSA	65	89

(Sumber: Hasil Data Penelitian 2024)

Berdasarkan uji hipotesis terdapat perhitungan nilai t hitung dibandingkan dengan t table signifikan $\alpha = 5\%$. Jika t hitung lebih besar dari t table ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

Keterangan:

H_0 : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT

H_1 : Ada perbedaan nilai rata-rata siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji t Menggunakan Paired Samples Test

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	57,5	86,7
Variance	145,8333333	30,23333333
Observations	10	10
Pearson Correlation	0,857590463	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	9	

t Stat	-11,71022537	
P(T<=t) one-tail	4,73986E-07	
t Critical one-tail	1,833112933	
P(T<=t) two-tail	9,47971E-07	
t Critical two-tail	2,262157163	

(Sumber: Excel 2010)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai t hitung dibandingkan dengan t-table signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa t-hitung $>$ t-tabel yaitu $11,71022537 > 2,262157163$ maka H_0 diterima H_0 ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Desa Kandibata. Jadi rata-rata pretest dan posttest berbeda nyata. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dibandingkan tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Pembahasan

Dari hasil penelitian ini, di ketahui bahwa nilai hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di lingkungan desa kandibata masih belum maksimal. Selain itu dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar (*teacher centered*). Hal ini tidak hanya menyebabkan kurangnya keterampilan sosial di kalangan siswa secara individu, tetapi juga mengurangi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena pada umumnya hanya mendengarkan, membaca, dan menghafal informasi yang mereka terima dan siswa tidak dapat memahami apa yang telah mereka pelajari.

Peneliti mengetahui hasil belajar yang kurang maksimal saat melakukan observasi dengan melakukan wawancara dan test pada anak – anak di desa Kandibata, dari hasil wawancara dan melakukan test langsung pada anak- anak didapatkan hasil yang kurang maksimal.

Selanjutnya, setelah dilakukan penelitian dan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita fiksi, suasana pembelajaran mengalami perubahan lebih ceria dan bersemangat serta anak-anak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan serangkaian kegiatan penelitian, hasil penelitian disajikan dalam bentuk laporan yang diuraikan seperti di atas.

Berdasarkan hasil analisis data, total nilai pretest sebanyak dengan jumlah anak sebanyak 10 orang memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,5. Sedangkan nilai posttest sebesar 86,7.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai t hitung dibandingkan dengan t-table signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa t-hitung $>$ t-tabel yaitu $11,71022537 > 2,262157163$ maka H_0 diterima H_0 ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Desa Kandibata. Jadi rata-rata pretest dan posttest

berbeda nyata. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dibandingkan tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada penelitian ini diamati peningkatan aktivitas masing-masing dari periode post-test dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran kelompok kolaboratif, anak-anak dapat berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

Selanjutnya penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Siswa diamati aktif menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang diajukan secara kelompok dengan cara saling bertukar pikiran dan mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi.

Hasil penelitian menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan lebih unggul dari model pembelajaran tradisional (slavin, 2015).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model individu dan kompetisi. Artinya siswa dapat belajar lebih efektif dengan kerja sama. Selain itu, siswa tersebut tidak membedakan satu sama lain sehingga menyebabkan komunikasi dan toleransi antar siswa menjadi lebih baik (Roger dan Jhonson, 2019). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh ahli bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi hasil belajar siswa (Nadia, 2017).

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari para ahli yang telah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui diskusi dan tugas.

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan kegiatan observasi yang dilakukan penelitian, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di lingkungan Desa Kandibata pada materi cerita fiksi. pada penelitian yang dilakukan, model pembelajaran yang digunakan peneliti masih *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan dan pertandingan sederhana.

Oleh karena itu peneliti berharap agar semua pendidik dapat menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini. Karena model ini dapat melatih kemampuan berfikir siswa dengan adanya permainan dan pertandingan antar tim atau kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Eka Marwati, Andri Anugraha, Patrisia Betris Yan Ariyanti. (volume 7 Nomor 1 Tahun 2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALI MODEL PEMBELAJARAN COOMPERATIF TOURNAMENT (TGT) KELAS IV SD NEGERI PLAOSAN 1 . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, halaman 2601-2607.

Hamidah, R. I., Liansari, V., Fpip, P., & Sidoarjo, U. M. . (n.d.). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *(n.d.)*, 3499.

Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., & Ariyanti, Y. . (n.d.). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan. *(n.d.)*, 1.

Sulastri Ana Ma'rufah, E. Z. (2023). PENGARUH MODEL TEAMS GAMES-TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV di SEKLAH DASAR. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol.4*, e-ISSN. 2746-1211.