



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research  
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 4437-4446  
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246  
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar

Suardin<sup>1✉</sup>, Hamiyani<sup>2</sup>, Nur Fazila<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Buton

Email : [Suardinmuh78@Gmail.com](mailto:Suardinmuh78@Gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Baubau. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu siswa Kelas 2D pada Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023. Data penelitian diperoleh melalui teknik tes dan observasi serta dianalisis dengan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada siswa kelas 2D SD Negeri 2 Baubau. Pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 67 dengan daya serap 67% meningkat menjadi nilai rata-rata 80 dengan daya serap 80% pada siklus 2, dan ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 diperoleh sebesar 70% meningkat menjadi 95% pada siklus 2. Peningkatan hasil belajar ini didukung keterampilan mengajar guru yang baik yaitu pada siklus 1 diperoleh skor 85 atau 85% meningkat dengan memperoleh skor 97 atau 97% pada siklus 2. Demikian pula aktivitas belajar siswa, dimana pada siklus 1 diperoleh skor 80 atau sebesar 80% meningkat dengan memperoleh skor 95 atau 95% pada siklus 2. Meski demikian dalam penelitian ini masih dijumpai kendala, yakni pengendalian suasana belajar siswa belum maksimal karena tingginya antusias siswa dalam kegiatan games, akibatnya suasana kelas kurang tertib. Untuk itulah guru perlu secara cermat mendeteksi suasana dan kebutuhan belajar siswa, serta terampil memulihkan suasana belajar melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta memotivasi siswa dengan menghadirkan berbagai strategi, model, pendekatan, metode, media pembelajaran yang sesuai.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*

## Abstract

This study aims to increase the activity and student learning outcomes of the Teams Games Tournament learning model for Indonesian Language at SD Negeri 2 Baubau. This type of research is Classroom Action Research with research subjects namely Class 2D students in Semester II of the 2022/2023 Academic Year. Research data obtained through test and observation techniques and analyzed by qualitative descriptive data analysis. The results showed that the application of the Teams Games Tournament Learning Model could increase student learning activities and outcomes in class 2D students at SD Negeri 2 Baubau. In cycle 1, an average value of 67 was obtained with an absorption power of 67% increasing to an average value of 80 with an absorption power of 80% in cycle 2, and student learning completeness in cycle 1 was obtained by 70% increasing to 95% in cycle 2. Improvement these learning outcomes are supported by good teacher teaching skills, namely in cycle 1 a score of 85 or 85% is obtained, increasing by obtaining a score of 97 or 97% in cycle 2. Likewise student learning activities, where in cycle 1 a score of 80 or 80% is increased obtained a score of 95 or 95% in cycle 2. However, in this study there were still obstacles, namely controlling the student learning atmosphere was not optimal because of the high enthusiasm of students in game activities, as a result the class atmosphere was less orderly. For this reason, the teacher needs to carefully detect the atmosphere and learning needs of students, and be skilled at restoring the learning atmosphere through creative and innovative learning, as well as motivating students by presenting various appropriate strategies, models, approaches, methods, learning media

Keyword: *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT) Learning Model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan merupakan salah satu hal penting menentukan maju mundurnya suatu bangsa, oleh karena itu untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subyek dalam pembangunan, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri (Hakim & Syofyan, 2018). Keberhasilan proses pendidikan salah satunya dapat diukur dengan nilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri atas dua faktor yakni faktor internal (faktor dalam diri siswa) dan

faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa).

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor aktivitas pembelajaran yang disajikan oleh guru. Performa pembelajaran yang baik oleh guru, akan dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itulah guru dituntut memiliki pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran serta media, sehingga mampu menumbuhkan minat dan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, persoalan rendahnya hasil belajar masih dialami pula oleh siswa SDN 2 Baubau, khususnya kelas 2D pada materi menyusun kalimat acak menjadi kalimat tanya yang benar. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa hal, antara lain; (1) siswa merasa bingung dalam menyusun kata yang sesuai dengan aturan atau pola penulisan yang benar; (2) kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran; (3) kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran, sehingga tidak dapat mengeksplorasi pemahaman yang dimilikinya.

Kecenderungan untuk mengatasi masalah tersebut dipandang perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif, agar mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkerjasama dalam mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas/latihan. Majid, dalam (Surya, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajaran diimplementasikan dengan cara siswa belajar aktif dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang orang dengan struktur kelompok yang bersifat berbeda (heterogen).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran dengan menerapkan sistem belajar tim dan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Pada prinsipnya, model pembelajaran kooperatif TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas (Setiawan & Lastya, 2021:133).

*Teams games tournament* (TGT) merupakan kompetisi Pendidikan dengan menggunakan tes-tes dan system poin untuk melihat perkembangan peserta didik. Setiap perwakilan dari kelompok tim akan berkompetisi dengan tim kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan yang sama (Slavin, dalam Sulorante, 2023). Model TGT termasuk model pembelajaran yang efektif karena beragam variasi dari ceramah, kerja tim, permainan, turnamen dan penghargaan tim. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai konselor dan sumber kritik yang konstruktif (Saragih & Wedyawati, 2019:16).

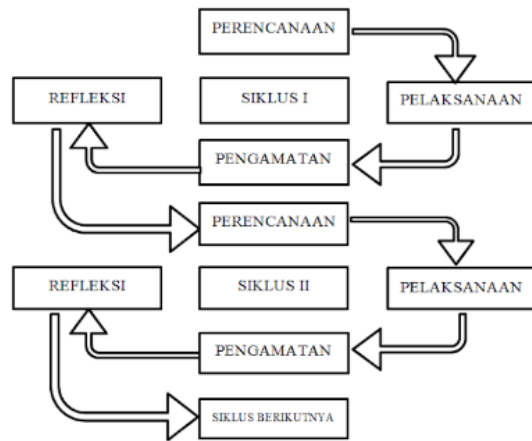
Model pembelajaran TGT dinilai berhasil meningkatkan hasil belajar karena dalam pembelajaran TGT seluruh siswa terlibat aktif dengan penuh gairah dan daya saing positif antar kelompok dalam pembelajaran, yang didorong oleh adanya hadiah/penghargaan bagi kelompok tim pemenang. Selain itu pula, disebabkan adanya penguatan tutor sebaya, dimana siswa lebih rileks, mudah dan percaya diri menyerap materi pembelajaran terutama bagi siswa yang masih memiliki kesulitan belajar, karena selain mendapatkan penjelasan dari guru, juga mendapatkan bantuan pendampingan/penjelasan dari teman sejawatnya selama diskusi kelompok berlangsung (Suardin & Andriani, 2021:234)

Ada beberapa langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu; (1) membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3-5 peserta didik; (2) guru menyiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan; (3) para peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen; (4) Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu; (5) peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik (Setiawan & Lastya, 2021:133-134).

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran TGT untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa pada SDN 2 Baubau. Melalui penerapan model TGT ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dan mendiskusikan materi pembelajaran, sehingga peningkatan hasil belajarnya dapat diperoleh. Adapun tema pembelajaran yang disajikan yaitu Tema 6 Sub Tema 4, dengan materi menyusun kata acak menjadi kalimat tanya yang benar. Selain peningkatan hasil belajar yang menjadi tujuan penelitian ini, juga diharapkan dapat memperoleh manfaat yakni menjadi acuan guru dalam pembelajaran, meningkatkannya aktifitas pembelajaran siswa, meningkatnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyusun kata acak, serta memberikan informasi tentang efektifitas penggunaan model pembelajaran TGT pada pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Baubau

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara jelas bagan siklus penelitian tindakan kelas ini, dapat disajikan pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Siklus PTK Model Arikunto Suharsimi, Suhardjono (2021)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2D berjumlah 28 orang siswa, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa, dan lembar observasi untuk menilai aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru. Data yang diperoleh, selanjutnya di analisis dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif untuk mencari nilai ketuntasan belajar siswa, nilai rata-rata siswa, dan persentase ketuntasan klasikal, serta skor aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2, dimulai dengan kegiatan sesuai dengan siklus PTK, yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Secara umum implementasi siklus 1 dan siklus 2 dalam penelitian ini dilaksanakan sama, namun pada pelaksanaan siklus ke-2 dirumuskan setelah melakukan perbaikan/penyesuaian dari temuan hasil refleksi siklus 1.

Tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan yakni menyusun RPP yang sesuai dengan simtaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menyiapkan materi ajar dan lembar kerja siswa (LKS), merumuskan skenario turnamen dan penghargaan, menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa, dan menyusun soal-soal tes evaluasi hasil belajar Bahasa Indonesia.

Tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun dan mendayagunakan semua instrumen/alat pembelajaran yang telah disediakan. Secara garis besar proses pembelajaran yang dilakukan adalah; (1) membagi siswa menjadi 4 kelompok belajar yang terdiri atas 7 orang siswa yang heterogen masing-masing kelompok, (2) siswa diberi tugas untuk mendiskusikan dan menjawab soal-soal dalam LKS bersama dalam kelompoknya, (3) guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok, (4) memberikan nilai LKS yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok, (5) mengadakan tournament

antar kelompok, yang mana perwakilan dari setiap kelompok maju di depan menyelesaikan/menjawab soal, berupa menyusun kata acak menjadi kalimat tanya yang benar; (6) skor yang di peroleh setiap siswa dalam tournament ini di catat pada lembar penialain; (7) menghitung skor tim berdasarkan tournament anggota dari tim, (8) merekognisikan setiap tim apabila mereka berhasil melampaui capaian yang telah diperoleh sebelumnya dan memberikan pengutan terhadap hasil tournament yang di lakukan oleh siswa; dan (8) memberikan penghargaan, dengan memberikan nilai terhadap semua kelompok sesuai skor yang di peroleh masing-masing, dan apresiasi.

Tahap observasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengobservasi setiap aktivitas pembelajaran baik pada tindakan siklus 1 maupun pada tindakan siklus 2 meliputi aktifitas mengajar guru dan aktifitas belajar siswa, dengan melihat kegiatan yang telah berjalan sesuai perencanaan, mencatat fenomena yang terjadi baik berupa kendala-kendala atau permasalahan yang di temui selama pelaksanaan tindakan, maupun hal-hal yang positif yang terjadi pada proses pembelajaran. Sedangkan untuk observasi capaian hasil belajar siswa, maka dilakukan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir tindakan siklus 1 dan siklus 2. Untuk lebih jelasnya, hasil observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru serta hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Siklus 1		Siklus 2		Jumlah Peningkatan	
Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)	Nilai	Persentase (%)
80	80%	95	95%	15	15%

Data tabel 1 di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 aktifitas belajar siswa memperoleh skor 80 dari total skor 100, atau sebesar 80%. Pada siklus 2 aktifitas belajar siswa meningkat dengan perolehan skor 95 atau 95% . Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Adapun sasaran penilaian aktivitas belajar siswa adalah partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, melalui menerapkan model pembelajaran TGT, yang terjabarkan pada aktivitas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tabel 2. Nilai Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Siklus 1		Siklus 2		Jumlah Peningkatan	
Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)	Nilai	Persentase (%)
85	85%	97	97%	12	12%

Data tabel 2 di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 aktifitas mengajar guru memperoleh skor 85 dari total skor 100, atau sebesar 85%. Pada siklus 2 aktivitas mengajar guru meningkat dengan perolehan skor 97 atau 97%. Hal ini menunjukkan bahwa aktifitas mengajar guru berada pada kategori sangat baik. Adapun sasaran penilaian aktivitas mengajar guru adalah performa guru dalam melaksanakan pembelajaran, dengan menerapkan model pembelajaran TGT dan dijabarkan pada aktivitas kegiatan awal, kegiatan Inti, dan kegiatan penutup.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa

No.	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1165	1330	1590	260
2	Rata-rata	58	67	80	13
3	Daya serap	58%	67%	80%	13%
4	Ketuntasan belajar	30%	70%	95%	25%

Data tabel 3 di atas menunjukkan bahwa jumlah skor perolehan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 1165 pada nilai tes awal, meningkat menjadi 1330 pada siklus 1, dan 1590 pada siklus 2. Dengan demikian jumlah skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 165 dari tes awal ke siklus 1, dan sebesar 260 dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa total besarnya jumlah peningkatan hasil belajar siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 426.

Nilai rata-rata kelas menunjukkan terjadinya peningkatan yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada prasiklus berjumlah 58, meningkat menjadi 67 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80 pada siklus 2. Dengan demikian skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 9 dari skor rata-rata tes awal ke siklus 1, dan sebesar 13 dari skor rata-rata siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya nilai peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 22.

Tingkat daya serap siswa menunjukkan terjadinya peningkatan yaitu daya serap pada prasiklus sebesar 58%, meningkat menjadi 67% pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80% pada siklus 2. Dengan demikian tingkat daya serap siswa mengalami peningkatan sebesar 9% dari tes awal ke siklus 1, dan sebesar 13% dari daya serap siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya persentase peningkatan daya serap siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 22%.

Ketuntasan belajar siswa menunjukkan terjadinya peningkatan yaitu dari 28 siswa terdapat 30% dinyatakan tuntas pada prasiklus, meningkat menjadi 70% pada siklus 1, dan meningkat menjadi 95% siswa dinyatakan tuntas atau berada pada kategori sangat baik pada siklus 2. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40% dari tes awal

ke siklus 1, dan sebesar 25% dari ketuntasan siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya persentase peningkatan ketuntasan belajar siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 65%.

Tahap refleksi; kegiatan yang dilakukan adalah merefleksi seluruh rangkaian prosedur tindakan yang dilakukan, baik dalam aktivitas perencanaan, pelaksanaan, maupun aktivitas observasi. Selain itu pula melakukan peninjauan kembali perangkat pembelajaran dan instrumen evaluasi yang ditetapkan. Dari refleksi yang dilakukan dapat melihat kelemahan-kelemahan dan kelebihan-kelebihan yang terjadi dalam tindakan sebelumnya dan memberikan masukan dalam tindakan di siklus berikutnya, sehingga kelemahan/kendala dalam siklus berikutnya dapat ditekan seminimal mungkin untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Adapun temuan hasil refleksi aktivitas belajar siswa diperoleh data bahwa; pada siklus 1; siswa merasa jenuh dan terbawa pada suasana sebelumnya karena masih beranggapan materinya sulit, siswa acuh/kurang mencerna materi yang disajikan, beberapa siswa masih kesulitan dalam menyusun kata acak menjadi kalimat tanya yang benar, beberapa siswa mengganggu temannya yang lain, diskusi kelompok siswa masih satu arah; Pada siklus 2; siswa sudah mulai terbangun motivasi belajarnya sehingga antusias mengikuti pembelajaran, siswa memahami materi dengan baik sehingga antusias dan tumbuh keberanian mencoba menyusun kalimat tanya yang benar, diskusi kelompok siswa makin interaktif. Namun demikian muncul suasana kelas ribut karena antusias siswa untuk menyelesaikan games dan saling rebutan.

Sedangkan temuan hasil refleksi aktivitas mengajar guru diperoleh data bahwa; Pada siklus 1; guru belum maksimal membangun motivasi dan asumsi positif siswa terhadap materi pembelajaran, guru masih kesulitan melatih kemandirian siswa untuk menyusun kalimat tanya yang benar, guru kesulitan mengendalikan beberapa siswa yang mengganggu rekannya. Pada siklus 2; guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran karena siswa telah memiliki kesadaran tinggi dalam belajar dan antusias menyelesaikan LKS semakin tinggi. Namun demikian guru masih kesulitan mengendalikan suasana belajar karena tingginya antusias siswa ingin menyelesaikan games.

Berdasarkan temuan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Tema 6 Sub Tema 4: menyusun kata acak menjadi kalimat tanya yang benar. Terjadinya peningkatan hasil belajar dimaksud didukung oleh suasana belajar yang tercipta melalui model pembelajaran TGT, yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membentuk kerjasama dalam dan antar kelompok siswa. Temuan penelitian yang sama dilakukan oleh Thalita *et al.* (2019:155) menjelaskan bahwa keaktifan siswa di sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran yang menggunakan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Sementara (Hamdani *et al.*, 2019:1) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini pula menunjukkan terciptanya komunikasi belajar yang interaktif baik guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, suasana belajar yang hangat karena dan fleksibel karena terciptanya sikap kebersamaan dan hilangnya sekat antar siswa yang mampu secara akademik dan belum mampu, serta kerjasama dalam dan antar kelompok siswa. Sejalan dengan temuan penelitian (Mukminah *et al.*, 2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan Model TGT tentunya akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerjasama antara kelompok dan menuntut siswa untuk berinteraksi dengan baik, guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Aktivitas belajar yang tampak dalam temuan penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan oleh terbangunnya diskusi dan kerjasama yang setara antar anggota kelompok siswa. Senada dengan temuan penelitian yang menjelaskan bahwa TGT dikembangkan tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas 2D SD Negeri 2 Baubau semester 2 tahun pelajaran 2022/2023, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena didukung oleh terciptanya suasana pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar, kerjasama dan kemandirian siswa dalam belajar, hangat dan antusias dalam tournament serta penghargaan atas hasil usaha belajar siswa. Dengan demikian, sudah sepatutnya guru mampu secara cermat mendeteksi suasana dan kebutuhan belajar siswa, untuk selanjutnya mampu dan terampil memulihkan suasana belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta memotivasi siswa dari berbagai strategi, model, pendekatan, metode, media pembelajaran yang diperlukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi). Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di
- Copyright @ Suardin, Hamiyani, Nur Fazila

- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249.  
<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1.  
<https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24.  
<https://doi.org/10.38114/riemann.v1i1.10>
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT ( Team Games Tournament ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- 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>
- Sulorante, L. T. (2023). Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT ) Bagi Kelas XI IPA di SMA YPPKK Moria Kota Sorong Tahun 2020 *Improving Activities and Learning Outcomes of Colloidal Material Through The Teams Games Tournament (TGT ) Cooperative*. 6(1).
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.