



Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Jahra Malika Romansur

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, DKI Jakarta, Indonesia

Email: jahramalika059@gmail.com

Desak Made Darmawati

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, DKI Jakarta, Indonesia

Email: d.m.dharmawati@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 26-06-2024

Revised : 19-10-2024

Accepted : 22-11-2024

Published : 30-11-2024

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Indonesian language learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) learning model on fifth-grade students of SDN Ciracas 06 Pagi semester 2 of the 2023/2024 academic year. The research method used is a quantitative research method with a quasi-experimental design research design using a non-equivalent posttest-only control group design. The determination of the control class and experimental class in the study was carried out by comparing their daily learning values. They are using multiple choice instruments with a total of 25 questions. Furthermore, the analysis of the required data tests was carried out namely, the normality test using the Liliefors test, while the homogeneity test used the Fisher test. In the hypothesis test used the t-test obtained t count 2.005 and t table 0.679 $\alpha = 0.05$ then H_0 is rejected which states that there is an effect on Indonesian language learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) learning model on fifth-grade students at Ciracas 06 Jakarta Elementary School.

Keywords: *Team Games Tournament; Indonesia Language; Learning Outcomes; Elementary School*

How to cite:

Romansur, J. M., Darmawati, D. M. (2024). Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(2), 428-439. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i2.129456>

Corresponding E-mail: jahramalika059@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Belajar serta pembelajaran adalah kegiatan yang utama pada tahapan proses pendidikan. Dalam cara yang rasional, pendidikan di Indonesia diartikan menjadi suatu usaha secara sadar serta telah dibuat perencanaannya guna menciptakan situasi belajar serta proses dalam tahap pembelajaran menurut (Ubabuddin, 2019). Tujuan utamanya adalah supaya peserta didik memiliki keaktifannya dalam melakukan pengembangan akan potensi yang terdapat dalam diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, proses mengendalikan dirinya, sifat pribadi, kecerdasan intelektual, perilaku baik, serta keahlian dibutuhkan baik dalam ranah bagi diri mereka sendiri ataupun bagi masyarakat, bangsa, beserta negara. Pendidikan dianggap sebagai kebutuhan mendasar bagi individu untuk mencapai tujuan yang

diinginkan. Tanpa pendidikan, seseorang tidak mampu melakukan pengembangan akan potensi yang terdapat dalam dirinya dengan maksimal.

Pendidikan melibatkan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, kedewasaan, serta kemampuan kritis dalam berpikir manusia, seperti yang diungkapkan oleh (Abd Rahman et al., 2022) dan didukung oleh (Anderha & Maskar, 2021). Masyarakat bukan semata memiliki tuntutan dalam melakukan pemahaman pengetahuan konseptual melainkan juga untuk memiliki kemampuan melakukan pemikiran secara kritis serta kreatif dalam pemecahan masalah. Oleh sebab tersebut, bagi pendidik, penting dalam melakukan pemahaman akan konsep belajar serta pembelajaran dan juga melakukan pengembangan pada metode pembelajaran yang efektif serta efisien. Metode pembelajaran secara tepat mampu memberikan dorongan kepada siswa belajar secara baik serta mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Dalam upaya mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran, pendidik memerlukan perhatian pada beragam faktor. Pertama, tujuannya dilakukan pembelajaran harus jelas serta terdefinisi dengan baik agar siswa memiliki arah yang jelas dalam proses belajar. Kedua, materi pembelajaran harus relevan dengan konteks siswa dan menarik agar dapat menarik minat mereka dalam proses belajar. Ketiga, pemakaian metode pembelajaran yang mengandung banyak variasi mampu memberikan bantuannya guna melakukan pemenuhan akan kebutuhan belajar yang memiliki banyak ragamnya di antara siswa. Keempat, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan mempertahankan minat siswa. Kelima, evaluasi harus dilakukan secara akurat dan objektif untuk menilai pemahaman serta pencapaian siswa secara tepat.

Selainnya, pendidik pun harus memberikan perhatiannya pada peran aktif siswa sewaktu proses pembelajaran. Memotivasi siswa untuk mengembangkan potensi diri mereka sendiri adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran yang dimaksud ialah pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia ialah sarana untuk komunikasi yang dipakai oleh masyarakat Indonesia dalam kebutuhannya sehari-hari, seperti belajar, berkolaborasi, serta melaksanakan interaksi.

Bahasa Indonesia juga dianggap menjadi bahasa nasional serta bahasa resmi di Indonesia, menjadikannya teramat penting dilakukan pembelajarannya oleh anak-anak di sekolah dasar. Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI sangat terpengaruhi karena peranan guru. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi dan fasilitator belajar, namun juga harus berperan sebagai contoh baik serta motivator bagi peserta didik mereka (Rahman, 2022). Dengan memperhatikan faktor-faktor ini secara komprehensif, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih efektif dan siswa dapat mencapai kemampuan bahasa yang baik dengan lebih baik pula.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, terdapat beragam faktor penting yang seharusnya dilakukan pertimbangannya. Pertama, peran guru saat menjalankan proses belajar mengajar sangat krusial karena guru mampu memberikan pengaruhnya kepada peserta didik melalui cara mereka

mengajar. Selanjutnya, guru perlu memiliki kreativitas dalam mengajar, termasuk menggunakan berbagai model pembelajaran yang sejalan pada materi yang dilaksanakan pengajarannya, seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Proses belajar lebih mudah jika guru memakai model pembelajaran yang tepat. Berbagai faktor yang menjadi pengaruh hasil belajar mampu terbagi atas faktor internal serta eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan intelektual, afektif, motivasi, dan lain-lain yang dimiliki siswa. Sementara, faktor eksternal mencakup pada keadaan pembelajaran, termasuk peran guru, fasilitas belajar, materi pelajaran, dan lingkungan belajar. Semua faktor ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik secara fisik maupun psikis (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021).

Lestari et al. (2022) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan proses keterampilan intelektual (kognitif), terkait minat atau emosional (afektif) dan motorik (psikomotorik) pada peserta didik. Dari pernyataan tersebut disimpulkan hasil belajar adalah suatu jenis perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tidak mengerti menjadi mengerti, serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari hasil belajar yang dilaksanakannya (Amri et al., 2022).

Dalam kurikulum merdeka melalui pembelajaran Bahasa Indonesia bisa dilakukan dengan menekankan projek solusi dari beberapa permasalahan yang terjadi di lingkungan peserta didik. Dalam hal ini, pendekatan ini sangat sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka dengan struktur belajar yang lebih fleksibel untuk mengembangkan karakter siswa yang dapat berguna di lingkungan masyarakat. Kompetensi yang membentuk siswa yang akan dibangun dalam diri peserta didik dapat dilakukan dengan (a) berakhlak mulia, bertakwa, dan beriman kepada tuhan yang maha esa dalam diri siswa; (b) mandiri; (c) kreativitas; (d) benalar kritis; (e) dan membentuk berkebinekaan secara global kepada siswa (Putri et al., 2023).

Demikian juga dengan pengimplementasian kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengimplementasian kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini belum mampu berjalan dengan baik dan pelaksanaannya belum sesuai, minimnya inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menambah tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia semakin sulit. Bahasa Indonesia memiliki dua fungsi, antara lain fungsi umum dan khusus. Fungsi umum Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi sehari-hari, mempelajari bahasa kuno, dan mengembangkan IPTEK (Saputra & Junaida, 2017).

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia disebabkan oleh kurangnya model pembelajaran, siswa jenuh dikarenakan guru memakai metode ceramah. Banyak nya teori pembelajaran tidak akan efektif jika tidak menghubungkannya dengan materi yang diajarkan. Perencanaan yang matang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menggunakan satu teori untuk semua situasi tidak bijaksana karena tiap teori cocok untuk situasi tertentu saja.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* menjadi fokus pada penelitian ini. *TGT* yakni suatu metode pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan dan bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Wardana et al., 2020) mengemukakan bahwa *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kuis yang dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan menerapkan *TGT*, diharapkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD dapat melakukan pencapaian pada standar yang telah ditetapkan.

(Rusman, 2016) mengemukakan bahwa “*Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”. Sedangkan (Sensualita, 2021) mengemukakan “model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda”.

Dalam *TGT*, siswa belajar di kelas dalam kelompok yang terdiri dari tiga orang dengan kemampuan berbeda. Setiap minggu, komposisi kelompok diubah. Anggota kelompok mempelajari materi bersama sebelum diuji secara individu melalui permainan akademik. Menurut teori yang dikemukakan Slavin (Nugraha & Subroto, 2020) indikator utama dalam *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu: persiapan kelas, belajar bersama kelompok, *games* yang diberikan guru, *tournament* antar kelompok, *achievement* untuk kelompok yang menang. Tujuan dilakukannya percobaan ini adalah untuk mengkaji keefektifan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dari pengamatan di SDN Ciracas 06, meskipun metode ceramah masih umum digunakan, namun perlu dikombinasikan dengan model pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan mata pelajaran. Tantangan utama adalah mempertahankan konsentrasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru perlu secara aktif mencari solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan semua faktor yang telah disebutkan. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkesinambungan dari para pendidik. Dalam kegiatan Tidak semua siswa dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama saat pembelajaran. Sering kali ada gangguan dan kelesuan di kelas, serta motivasi terhadap pelajaran Bahasa Indonesia perlu ditingkatkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru, yang mendorong guru untuk mencari penyebabnya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan praobservasi untuk mengevaluasi situasi sekolah, termasuk lokasi, metode pengajaran, media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan. Dalam proses ini, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas seringkali terasa membosankan dan terpusat pada peran guru, yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak optimal. Sebagai solusi,

peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif. *TGT*, seperti yang dijelaskan oleh (Heristiyana et al., 2024) dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, dari dasar hingga perguruan tinggi. Dengan *TGT*, siswa dapat merasakan pengalaman kompetisi yang adil karena mereka bersaing dengan tim-tim yang memiliki kemampuan sebanding, berbeda dengan kompetisi dalam pembelajaran tradisional. Hal ini menjadi alasan kuat bagi peneliti untuk memilih *TGT* sebagai model pembelajaran yang efektif dalam mengatasi masalah tersebut

Terdapat penelitian terdahulu mengenai tindakan kelas yang berhasil dikumpulkan. Penelitian tersebut menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia variable dampak pada masing-masing permasalahan yang dihadapi. Berikut ini dijelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Afifah, 2020) penelitian membahas pengaruh *Team Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan Menyusun kalimat Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa yang diajardengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Atikah, 2020) penelitian membahas pengaruh *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian.

Lalu, Kebaruan dari hasil penelitian saya ialah bagaimana menerepkan metode *Team Games Tournament (TGT)* dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)*. Dibuktikan dengan thitung $2,005 > t_{tabel} 0,679$, hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_i) diterima terbukti bahwa adanya pengaruh dari metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Dengan adanya model *Team Games Tournament* membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan bermanfaat agar siswa lebih aktif ketika belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan jenis Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design. Penelitian ini melibatkan dua kelompok kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Kuantitatif ialah metode yang dipakai untuk menganalisis data berupa angka dan cara pembahasannya dalam uji statistik. Berdasarkan permasalahan serta mencapai tujuan tersebut, peneliti memilih metode

penelitian eksperimen. (Ibrohim & Pd, 2018) mengemukakan bahwa Penelitian eksperimen menguji efektivitas perlakuan melalui rancangan percobaan.

Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni nonequivalent control group design. Dalam desain ini, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) mendapatkan pretest sebelum perlakuan serta posttest setelah perlakuan (Abraham & Supriyati, 2022). Namun, berbeda dengan eksperimen sejati, desain ini tidak sepenuhnya mengontrol variabel-variabel eksternal, sehingga ada kemungkinan variabel-variabel tersebut mempengaruhi hasil eksperimen (Syahrizal & Jailani, 2023).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Ciracas 06 Pagi yang beralamatkan Jl. H. Hanafi No.36 12, RT.12/RW.3, Ciracas, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13740. Penelitian dilaksanakan selama 2 hari, setiap kelas mendapatkan 1 kali pertemuan.

2.3. Populasi

Menurut (Nurrahma et al., 2021), populasi adalah sekelompok individu yang mempunyai karakteristik khas yang menarik perhatian dalam suatu survei atau pengamatan. Populasi mencakup seluruh subjek penelitian yang menjadi fokus dan sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, populasi adalah semua siswa dalam kelas tersebut. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan dalam penelitian. Setiap unit dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel, yang berarti sampel harus cukup besar dan representatif untuk menggambarkan populasi tersebut (Roflin & Liberty, 2021).

Populasi menurut (Sugiyono, 2022) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Lebih spesifik, Kelas VB menjadi kelompok eksperimen, sementara kelas VA menjadi kelompok kontrol.

2.4. Instrument dan Pengembangannya

Menurut (Sugiyono, 2020), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam suatu studi. Instrumen ini berfungsi sebagai alat akademik untuk mengumpulkan data mengenai variabel yang sedang diselidiki (Dachliyani & Sos, 2019).

Tes Posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ciracas 06 Pagi setelah kedua kelas menerima perlakuan. Tes ini berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, atau d), di mana hanya satu jawaban yang benar. Sebelum diberikan kepada kelas sampel, tes diuji coba pada peserta diluar sampel untuk memastikan validitas dan reliabilitas setiap item.

2.5. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2020), Dalam penelitian kuantitatif, analisis data harus mendukung untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Penelitian kuantitatif menekankan pada penggunaan statistik untuk menggambarkan, meringkas, dan menarik kesimpulan dari data.

Dalam penelitian kuantitatif, sebelum melakukan uji t, penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas dengan uji F adalah metode standar untuk memastikan validitas hasil uji t dalam penelitian.

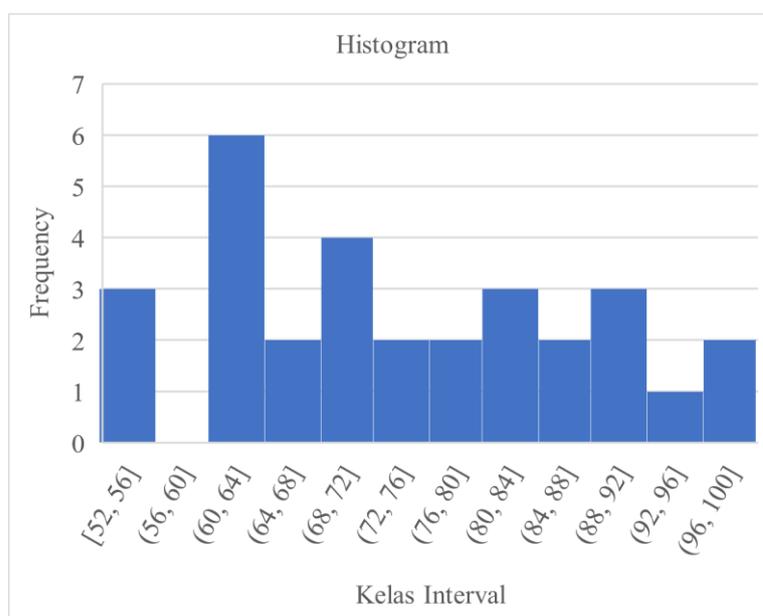
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN Ciracas 06 Pagi. Detail nilai *posttest* peserta dari kelompok eksperimen dan kontrol terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

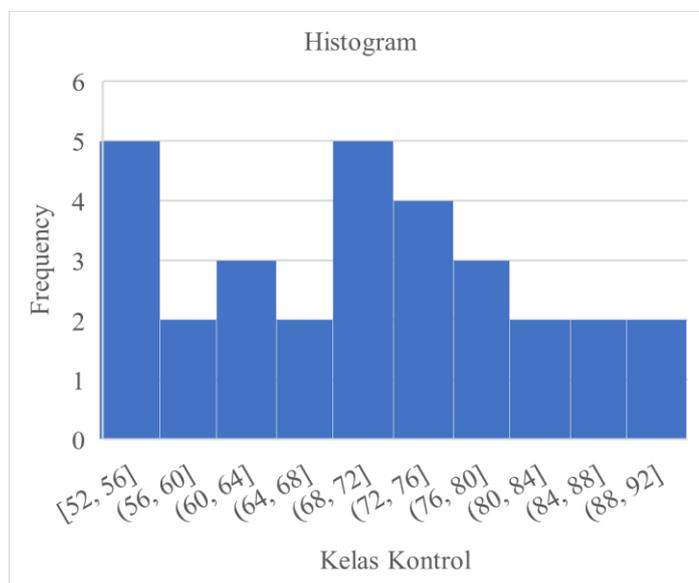
	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Satuan Deviasi
Post Test Eksperimen	30	52	100	75.73	14.042
Post Test Kontrol	30	52	92	71.60	11.854
Valid N (listwise)	30				

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 75,73 dan kelas kontrol adalah 71,60, dengan $t_{hitung} 2,005 > 0,679 t_{tabel}$. Ini menunjukkan pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Ciracas 06 Pagi.



Gambar 1. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Histogram Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Kelas Eksperimen) Berdasarkan grafik histogram dalam kelas penelitian, bahwa angka terkecil yang diperoleh yaitu 52 dan nilai terbesarnya 100, siswa lebih banyak mendapat nilai di rentang 60-68 yaitu 6 siswa.



Gambar 2. Nilai Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik histogram Di kelas kontrol, nilai terendah yang didapat sebesar 52 dan nilai terbesarnya 92, siswa lebih banyak mendapat nilai di rentang 57-72 sebanyak 5 siswa. Hasil menunjukkan bahwa nilai di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol, karena penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran.

3.1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik untuk menentukan apakah distribusi data numerik normal (Hardisman, 2020). Data dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, akan diuji menggunakan uji normalitas *Liliefors* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Uji ini menghitung nilai L_0 (Lhitung), yang merupakan nilai tertinggi dari selisih antara $F(Z_i)$ dan $S(Z_i)$, untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Nilai kritis uji *Liliefors* pada taraf signifikansi 5% (0,05) adalah 0,161 untuk kedua kelompok dengan ukuran sampel masing-masing 30.

Tabel 2. Uji Normalitas Hasil Belajar B. Indonesia Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	n	Lhitung	Ltabel	Kriteria	Keterangan
Kelas Eksperimen	30	0,091	0,161	Lhitung < Ltabel	Data Berdistribusi NORMAL
Kelas Kontrol	30	0,087	0,161		

Dari Tabel 2 terlihat bahwa uji *Liliefors* untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai Lhitung 0,091 < Ltabel 0,161 ($\alpha = 0,05$). Begitu juga dengan kelas kontrol, yang memiliki nilai Lhitung 0,087 < Ltabel 0,161 ($\alpha = 0,05$). Ini menunjukkan bahwa data Posttest dari kedua kelompok berdistribusi normal.

3.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (Hanief & Himawanto, 2017). Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa kedua data berasal dari varians yang serupa. Sebelum melakukan uji hipotesis, penting untuk melakukan uji normalitas terlebih dahulu (Usmadi, 2020). Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis harus berasal dari distribusi normal dan memiliki homogenitas, artinya variansnya sama di antara kelompok-kelompok tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan Uji Fisher untuk menguji homogenitas dari dua kelompok sampel.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	Varians (S^2)	Fhitung	Ftabel	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	197,17	1,403	1,86	$F_{hitung} < F_{tabel}$	HOMOGEN
Kontrol	140,52				

Dengan melihat tabel distribusi F dan berdasarkan tabel tersebut didapatkan F_{tabel} sebesar 1,86. Hasil uji homogenitas didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,403 < 1,86$ maka, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data dinyatakan homogen.

3.3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan perhitungan hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran sama sekali. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan rumus t .

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis dengan Uji-t

thitung	ttabel	Kriteria	Keterangan
2,005	0,679	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN Ciracas 06 Pagi.

Hasil Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Ciracas 06 Pagi Jakarta Timur. Dengan $t_{hitung} 2,005 > t_{tabel} 0,679$ pada $\alpha=0,05$, hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, menunjukkan

pengaruh yang signifikan dari model TGT terhadap hasil belajar. Penelitian ini menyarankan agar guru mempertimbangkan model TGT sebagai metode pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa temuan penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hamidah & Liansari, 2024) yaitu adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai thitung dibandingkan dengan t tabel signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa $thitung < -ttabel$ yaitu $-5,041 < 2,131$ H_0 diterima H_a ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh maka data disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen rata-ratanya 75,73, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mencapai 71,60, dengan thitung 2,005 > ttabel 0,679, menunjukkan pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Ciracas 06 Pagi.

Maka Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berdampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Ciracas 06 Pagi. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menerapkan model TGT dan yang tidak. Oleh karena itu, model TGT direkomendasikan sebagai pendekatan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang dapat diintegrasikan lebih lanjut ke dalam kurikulum dan strategi pengajaran guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. D Made Dharmawati, S.Pd., M.M sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan dukungan berharga dalam penyelesaian jurnal ini. Selanjutnya, terima kasih kepada Bapak Saiman Hermanto, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Ciracas 06 Pagi atas izin dan bantuan dalam penelitian ini, serta kepada guru-guru dan peserta didik yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.115>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *BASIC EDUCATION*, 9(1), 34–45. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>
- Dachliyani, L., & Sos, S. (2019). Instrumen Yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluasi Pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 57–65. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/721>
- Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3499–3508. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12698>
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Hardisman, H. (2020). *Tanya Jawab Analisis Data Prinsip Dasar Dan Langkah-Langkah Aplikasi Praktis Pada Penelitian Kesehatan Dengan Spss (I)*. Geupedia.
- Heristiyana, H., Humairo, H., Sari, L. D. W., Rudihsyah, R., & Raharjo, M. (2024). Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Melalui Media Puzzle pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 873–879. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.909>
- Ibrohim, A., & Pd, S. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS: Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*. Penerbit LeutikaPrio.
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>

- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Role Card* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Nurrahma, A., Rismaningsih, F., Hernaeny, U., Linda, P., Wahyudin, Abdul, R., Fitri, Y., Lusiani, Dinar, R., & Jan, S. (2021). *Pengantar Statistika 1* (S. Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia.
- Putri, S. P., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Juliana, S. A., & Samiha, Y. T. (2023). Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR: Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(01), 53–65. <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.634>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Penerbit NEM.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Raja Grafindo Persada.
- Saputra, E., & Junaida. (2017). *Bahasa Indonesia*. Perdana Publishing.
- Sensualita, I. (2021). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru Tk Dan Sd Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Mungkid: Pustaka Rumah CInta*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (29th ed.). Alfabet.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/edukatif/article/view/53>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar *Passing Control* Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126–134. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>

PROFIL SINGKAT

Nama lengkap Penulis Jahra Malika Romansur, Lahir di Jakarta tanggal 12 Agustus 2003, Penulis merupakan putri pertama dari pasangan Bapak Romansur dan Ibu Nelis. Penulis adalah mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Prof DR Hamka Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Aktivitas peneliti saat ini hanya sebagai mahasiswa aktif.