

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV

Nabila Febriola Nichlatul Maulah¹, Achmad Wahyudi²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo^{1,2}

e-mail: nabillaafnm22@gmail.com, achmadwahyudi@unusida.ac.id

Diterima: 12/08/2026; Direvisi: 08/09/2026; Diterbitkan: 16/09/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarnendo serta mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* dan *desain Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes berupa pretest serta posttest. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-Test, dan uji N-Gain dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,883 ($>0,05$), sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarnendo. Sementara itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,51 (51,11%) dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 0,46 (45,77%) yang juga berada pada kategori sedang. Meskipun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, perbedaannya belum signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, namun peningkatan tersebut belum menunjukkan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, *Teams Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDN Banjarnendo and to identify the extent of improvement in students' learning outcomes after the implementation of the learning model. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of an experimental class that received instruction using the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model and a control class that received conventional instruction. Data were collected through observation, documentation, and tests in the form of pretests and posttests. The research instruments were tested for validity and reliability, while data analysis was

conducted using the normality test, homogeneity test, Independent Samples t-test, and N-Gain test with the assistance of SPSS software. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. Based on the Independent Samples t-test, the significance value (Sig. 2-tailed) was 0.883 (>0.05), indicating that the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model did not have a statistically significant effect on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDN Banjarbendo. Meanwhile, the N-Gain test showed that the average improvement in learning outcomes in the experimental class was 0.51 (51.11%), which falls into the moderate category, while the control class achieved an average N-Gain score of 0.46 (45.77%), also categorized as moderate. Although the improvement in learning outcomes of the experimental class was higher than that of the control class, the difference was not statistically significant. Therefore, it can be concluded that the implementation of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model improved students' Indonesian language learning outcomes; however, the improvement was not significantly different from that achieved through conventional learning.

Keywords: *Indonesian Language, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik melalui empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai materi pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Mailida (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran serta mencerminkan tingkat pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Huda dkk., 2023; Arifin, 2022). Kondisi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarbendo menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil *pretest*, rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen sebesar 54, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58. Nilai minimum yang diperoleh masing-masing kelas juga masih rendah, yaitu 32 pada kelas eksperimen dan 28 pada kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih belum optimal, sehingga diperlukan penerapan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mencapai hasil belajar Bahasa Indonesia yang lebih baik.

Idealnya, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan melalui kegiatan yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Banjarbendo, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berpartisipasi secara aktif masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal dan berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih perlu ditingkatkan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Rahmawati dkk. (2025), *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik melalui permainan

sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif yang hanya menekankan kerja sama dalam kelompok, *TGT* memiliki karakteristik berupa permainan akademik dan turnamen yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi secara sehat sekaligus berkolaborasi dengan anggota kelompok. Suardin dkk. (2023) menjelaskan bahwa model *TGT* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan melalui kegiatan turnamen sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa. Karakteristik tersebut menjadi alasan pemilihan *TGT* dalam penelitian ini karena unsur permainan dan kompetisi diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang monoton, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian mengenai penerapan model *TGT* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa penerapan model *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Smart Spin Tournament* pada materi SPOK. Media *Smart Spin Tournament* merupakan media permainan berbentuk roda putar yang digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen pada model pembelajaran *TGT*. Roda putar tersebut memuat nomor-nomor soal yang disesuaikan dengan materi Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Media ini digunakan dengan cara siswa secara bergiliran memutar roda untuk menentukan nomor soal yang harus dijawab. Setelah mendapatkan nomor soal, peserta didik menjawab pertanyaan dan memperoleh poin apabila jawabannya benar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarbendo. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah: 1) menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarbendo; dan 2) mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (*TGT*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi-experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN Banjarbendo Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan tujuan: 1) menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV; dan 2) mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (*TGT*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri atas kelas IV A dan IV B. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *TGT*, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pemilihan kelas dilakukan menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kondisi dan kesesuaian kelas dengan desain penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran, meliputi keaktifan, kerja sama, tanggung jawab, antusiasme, dan sportivitas. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk

pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, khususnya materi unsur dan struktur kalimat. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui perubahan hasil belajar. Instrumen penelitian telah layak sebagai alat pengumpulan data yang telah diuji kevalidan dan reliabel.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran hasil belajar melalui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Analisis inferensial meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Perhitungan *N-Gain* digunakan untuk membandingkan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* berdasarkan skor maksimum yang ditetapkan.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji tersebut menjadi dasar dalam menentukan ada atau tidaknya pengaruh penerapan model *TGT* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarebendo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok terdiri atas 25 peserta didik dan memperoleh pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik (n)	25	25
Nilai minimum	32	56
Nilai maksimum	83	100
Rata-rata	54	79

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah memperoleh pembelajaran menggunakan model *TGT*. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya capaian hasil belajar secara keseluruhan setelah pembelajaran diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa secara deskriptif terjadi perkembangan kemampuan peserta didik pada kelas yang memperoleh perlakuan *TGT*.

Data hasil belajar kelas kontrol digunakan sebagai pembanding terhadap capaian kelas eksperimen. Pengukuran dilakukan dengan instrumen yang sama melalui *pretest* dan *posttest* sehingga perubahan hasil belajar kedua kelompok dapat dibandingkan secara lebih objektif. Ringkasan hasil pengukuran pada kelas kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik (n)	25	25
Nilai minimum	28	56
Nilai maksimum	94	100
Rata-rata	58	79

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kedua kelompok sama-sama diikuti oleh perkembangan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, perbedaan peningkatan kedua kelompok perlu dianalisis lebih lanjut melalui pengujian statistik.

Sebelum dilakukan pengujian perbedaan hasil belajar, data penelitian terlebih dahulu diuji untuk memastikan terpenuhinya asumsi analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok penelitian. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Pretest kelas eksperimen	0,940	25	0,145
Posttest kelas eksperimen	0,943	25	0,176
Pretest kelas kontrol	0,930	25	0,089
Posttest kelas kontrol	0,964	25	0,507

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh kelompok data memenuhi asumsi normalitas. Tidak ditemukan data yang menunjukkan penyimpangan distribusi secara signifikan pada pengukuran awal maupun akhir. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis parametrik dapat dilanjutkan untuk menguji perbedaan hasil belajar antarkelompok.

Selain normalitas, kesamaan varians antarkelompok juga perlu dipastikan sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang sebanding. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	1,234	1	48	0,272

Tabel 4 menunjukkan bahwa varians hasil belajar kedua kelompok berada dalam kondisi homogen. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan variasi data yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi dan pengujian perbedaan rata-rata dapat dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan asumsi varians yang sama.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk melihat perubahan capaian peserta didik berdasarkan skor awal dan skor akhir. Analisis ini dilakukan pada kedua kelompok agar peningkatan hasil belajar dapat dibandingkan secara deskriptif. Hasil perhitungan *N-Gain* kelas kontrol disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
Rata-rata pretest	58
Rata-rata posttest	79
Rata-rata N-Gain	0,46
N-Gain (%)	45,77%
Nilai minimum N-Gain	-0,75
Nilai maksimum N-Gain	1,00

Tabel 5 menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol menghasilkan peningkatan hasil belajar pada sebagian besar peserta didik. Meskipun demikian, tingkat peningkatan antarpeserta didik tidak seragam, yang terlihat dari adanya peserta didik dengan peningkatan rendah hingga sangat tinggi. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran konvensional tetap menghasilkan perkembangan hasil belajar, tetapi efektivitas peningkatannya perlu dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Perhitungan yang sama dilakukan pada kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *TGT*. Analisis ini digunakan sebagai pelengkap terhadap perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah disajikan sebelumnya. Hasil *N-Gain* kelas eksperimen disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
Rata-rata pretest	54
Rata-rata posttest	79
Rata-rata N-Gain	0,51
N-Gain (%)	51,11%
Nilai minimum N-Gain	-0,20
Nilai maksimum N-Gain	1,00

Tabel 6 menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *TGT*. Secara deskriptif, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol berdasarkan capaian *N-Gain*. Temuan ini mengindikasikan adanya kecenderungan bahwa *TGT* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik, tetapi kecenderungan tersebut masih perlu dibuktikan melalui pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol benar-benar signifikan secara statistik. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Independent Sample t-Test

Komponen	Nilai
Levene's Test Sig.	0,272
Sig. (2-tailed)	0,883
Keputusan	H_0 diterima
Kesimpulan	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Tabel 7 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang secara deskriptif lebih tinggi pada kelas *TGT* belum cukup kuat untuk menunjukkan keunggulan yang signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *TGT* dalam penelitian ini belum menghasilkan perbedaan hasil belajar yang bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarebendo. Hasil *Independent Samples t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,883 ($>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara deskriptif, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 54 pada *pretest* menjadi 79 pada *posttest*. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,51 juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,46, meskipun selisih keduanya relatif kecil.

Penerapan TGT dilakukan melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, kegiatan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui interaksi dengan teman dan aktivitas akademik yang lebih bervariasi. Penggunaan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong keterlibatan siswa melalui kegiatan belajar yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi (Afifah, 2020). Pada kegiatan kelompok, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan persoalan sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Proses tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk saling membantu memahami materi (Fatah & Utami, 2024).

Materi SPOK yang digunakan dalam penelitian berkaitan dengan kemampuan siswa mengenali fungsi subjek, predikat, objek, dan keterangan dalam sebuah kalimat. Penguasaan unsur-unsur tersebut penting karena setiap unsur memiliki fungsi dalam membentuk struktur dan makna kalimat (Setiawan dkk., 2024). Kegiatan permainan dalam TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi unsur kalimat melalui soal-soal yang diberikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membutuhkan kegiatan yang memungkinkan siswa memahami sekaligus menggunakan konsep bahasa secara langsung (Mubin & Aryanto, 2024).

Penelitian Kembaren dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat bahwa TGT memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif melalui kerja sama kelompok dan kegiatan kompetitif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Afifah (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu siswa memahami penyusunan kalimat. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan aktivitas kelompok dan permainan sebagai sarana untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami struktur kalimat. Penelitian Marwati dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Temuan tersebut memperkuat bahwa TGT memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar ketika diterapkan pada materi Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Widari dan Ardiansyah (2025) yang menerapkan TGT pada materi struktur dan pola kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Kesamaan materi

dan jenjang kelas menunjukkan bahwa TGT relevan digunakan untuk pembelajaran yang berkaitan dengan struktur kalimat. Penelitian Qalbi dkk. (2025) turut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penerapan TGT. Meskipun demikian, penelitian ini menghasilkan temuan yang berbeda pada aspek signifikansi karena peningkatan pada kelas eksperimen belum menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Perbedaan tersebut dapat dilihat dari capaian akhir kedua kelompok. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mencapai 79 sehingga tidak terdapat selisih capaian akhir antara kedua kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen belum menghasilkan perbedaan yang cukup kuat secara statistik. Nilai *N-Gain* yang hanya berbeda sebesar 0,05 juga menunjukkan bahwa peningkatan kedua kelompok berada pada tingkat yang relatif berdekatan.

Perbedaan hasil penelitian dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, materi pembelajaran, kondisi kelas, serta pembelajaran yang digunakan sebagai pembanding. Beberapa penelitian TGT menggunakan penelitian tindakan kelas sehingga proses pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap melalui beberapa siklus (Suningsih, 2022). Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experiment* dengan dua kelompok sehingga efektivitas TGT ditentukan berdasarkan perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan desain tersebut dapat menghasilkan pola temuan yang berbeda meskipun model pembelajaran yang digunakan sama.

Durasi dan intensitas penerapan TGT juga dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil penelitian. Siswa membutuhkan waktu untuk memahami aturan permainan, menyesuaikan diri dengan pembagian kelompok, serta membangun kerja sama selama kegiatan berlangsung. Penerapan TGT secara berkelanjutan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk semakin terbiasa dengan pola pembelajaran tersebut (Sudimahayasa, 2015). Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan TGT tidak hanya ditentukan oleh penggunaan permainan dan turnamen, tetapi juga oleh pengelolaan pembelajaran selama proses berlangsung.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok juga menjadi bagian penting dalam penerapan TGT. Siswa yang aktif berdiskusi dan mengikuti permainan memperoleh lebih banyak kesempatan untuk mengulang serta menerapkan materi. Pembagian peran dalam kelompok perlu dikelola agar siswa memiliki kesempatan yang relatif seimbang untuk berpartisipasi (Fatah & Utami, 2024). Aktivitas pembelajaran yang bervariasi juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar Bahasa Indonesia yang lebih aktif dan bermakna (Mubin & Aryanto, 2024).

Penerapan TGT dalam penelitian ini tetap memberikan nilai positif secara deskriptif karena rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 54 menjadi 79. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan kerja sama, permainan, dan kompetisi akademik. Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan pada berbagai materi Bahasa Indonesia dengan hasil yang positif (Kusumawati dkk., 2023; Pangestu & Citrawati, 2024). Penggunaan TGT tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, kondisi siswa, dan pengelolaan kelas agar potensi model dapat dimanfaatkan secara optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara deskriptif, tetapi belum memberikan pengaruh yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan rata-rata *posttest* kedua kelompok



menjadi salah satu faktor utama yang menjelaskan hasil tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keunggulan model secara konseptual, tetapi juga oleh kondisi penerapan dan karakteristik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Banjarebendo. Meskipun demikian, kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol berdasarkan perolehan skor *N-Gain*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *TGT* memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, memperkuat interaksi selama pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian berikutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, memperpanjang durasi penerapan model, serta mengimplementasikannya pada materi pembelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar efektivitasnya dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/115>
- Arifin, Z. (2022). Manajemen peserta didik sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71-89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan kerja sama dan hasil belajar bahasa Indonesia melalui strategi Team Games Tournament (*TGT*) pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90-99. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i2.3432
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64-72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Kembaren, L. M. B. S., Daliani, M., & Widiyarti, G. (2025, May). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (*TGT*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 101819 Pancur Batu Ta 2024/2025. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 4, No. 1, pp. 165-1). <http://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/931>
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 401-409. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.228>



- Mailida, Y., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5608-5615. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/900>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Pangestu, W. H., & Citrawati, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. *Journal of Education for All*, 2(4), 253-262. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i4.173>
- Qalbi, N. A., Lubis, W., Halimatussakdiah, H., Rozi, F., & Sembiring, M. M. (2025). The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on the Indonesian Language Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at SDN 106811 Bandar Setia. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(7), 2809-2818. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.756>
- Rahmawati, E., Bakri, M., & Rahmaniah, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Mannuruki I Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1), 243-247. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6102>
- Setiawan, J., Budiasningrum, R. S., & Efendi, A. S. (2024). Kajian terhadap unsur kalimat subjek, objek, predikat, dan keterangan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(6), 267-274. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i6.2976>
- Suardin, S., Hamiyani, H., & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4059>
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3), 45-53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Suningsih, N. R. (2022). Kooperatif Model TGT Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 246-254. <https://doi.org/10.51878/language.v1i2.871>
- Widari, K. W., & Ardiansyah, R. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Kelas IV pada Materi Struktur dan Pola Kalimat Bahasa Indonesia Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 30-41. <https://doi.org/10.69673/6w6tyr65>