

Pengaruh Model Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Sri Damayanti¹

¹Universitas Djuanda, sridamayanti1310@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang umum dan dipelajari oleh anak bangsa pada setiap tingkat sekolah umum. Namun dengan adanya perkembangan teknologi semakin berkembang berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi anak terutama pada anak usia dini sekolah dasar. Karena hal tersebut peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian penerapan model model cooperative learning type team games tournament (TGT) yang berbantu media wordwall apakah berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini diuji cobakan kepada kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi, dan pemberian soal pretest serta posttest. Sampel penelitian ini berjumlah 61 siswa terbagi dalam kelas 5B adalah kelas kontrol dan kelas 5A adalah kelas eksperimen. Peneliti menganalisis data menggunakan uji validasi dengan rumus product moment dan uji reliabilitas dengan alpha Cronbach. Hasil uji t hipotesis yang dilakukan mendapatkan hasil t_{hitung} sebesar 4.286 lebih besar dari t_{tabel} 1.671, yang berarti adanya pengaruh dari model cooperative learning type team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah Bogor.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Cooperative Learning*, *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi sehari-hari, terutama bahasa Indonesia yang tentu dipelajari dalam setiap jenjang sekolah, baik dalam tingkat sekolah dasar sampai jenjang sekolah tinggi. Hal ini dilakukan agar terjaganya identitas negara dalam Bahasa yang digunakan oleh masyarakat, oleh karena itu Bahasa Indonesia perlu diajarkan sebaik mungkin dan diajarkan sedini mungkin (Utami & Yanti, 2022). Namun dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan dampak terhadap penggunaan dan pemahaman berbahasa yang baik dan benar. Mata Pelajaran berbahasa yaitu Bahasa Indonesia di sekolah merupakan

sebuah usaha agar siswa tetap menggunakan dan memahami bahasa yang sesuai kaidah sebagai alat komunikasi. Dengan begitu diperlukannya model dan metode pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Rahmi & Nurdiana, 2023).

Pembelajaran dengan cooperative learning type team games tournament (TGT) merupakan model pembelajaran berkelompok dengan metode pembelajaran kuis atau permainan. Dimana siswa dipecah menjadi beberapa kelompok kecil dan dilakukan pertandingan kuis yang dibagi menjadi beberapa ronde permainan. (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023). Seperti yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu oleh Olisna dkk. bahwa model pembelajaran dengan melibatkan permainan yang berkelompok dapat menunjang hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa dalam sekolah dasar (Muslim, 2019).

Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa, dengan membuat fokus anak tertuju pada materi yang disampaikan oleh guru, meningkatkan kerjasama tim serta membuat anak lebih senang dalam belajar. (Shofiya Launin et al., 2022). Media wordwall merupakan media pembelajaran yang berbasis internet, berupa situs pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Peneliti menggunakan media wordwall untuk menyampaikan kuis permainan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan (Yasinta Asya Sya'bani et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pengumpulan data awal menggunakan Teknik observasi yang dilakukan peneliti, lalu memberikan soal pretest sebelum dilakukan pembelajaran dan posttest setelah selesai diberikan perlakuan pada waktu belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Dimana soal tersebut diujikan validasi dan reliabilitasnya kepada sampel lain yaitu kelas V MI Miftahul

Athfal Bogor yang berjumlah 30 siswa. Hasil uji validitas yang dilakukan bahwa ada 8 soal yang valid dimana r hitung bernilai $>$ dari r tabel 0,361 dan peneliti merevisi 2 soal yang mendekati nilai r tabel sehingga soal yang akan diujikan kepada sampel berjumlah 10 soal.

Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N Of Items
.659	10

Dari tabel reliabilitas diatas menunjukkan bahwa r hitung nilainya sebesar 0,659 $>$ r tabel nilainya sebesar 0,60 sehingga dapat dikatakan bahwa soal tersebut bersifat reliabel.

Setelah diberikan pretest dan posttest kepada sampel dan didapatkan data, peneliti melakukan uji data pada hasil penelitian yaitu uji normalitas hasil dengan rumus kolmogrov – Smirnov test dengan hasil nilai sig bernilai sebesar $0,128 > 0,05$ yang dapat diartikan data hasil pretest dan posttest normal. Pengujian homogenitas pretest dengan hasil sebesar 0,163 dan posttest sebesar 0,251 nilai ini menyatakan pretest dan posttest bersifat homogen karena lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Pengujian hipotesis menggunakan uji t mendapatkan hasil r hitung sebesar $4.286 >$ dari t tabel 1.671 yang berarti model cooperative learning type team games tournament (TGT) berbantu media wordwall berpengaruh dan menunjang terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V di MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai hasil pembelajaran antara kelas 5B sebagai kelas kontrol dan kelas 5A sebagai kelas eksperimen yang dilakukan treatment. Kelas kontrol menerapkan model ceramah dan metode berupa tanya jawab sedangkan kelas eksperimen

menggunakan model belajar yaitu cooperative learning type team games tournament yang berbantu media wordwall.

Penggunaan model dan metode pada kelas kontrol cenderung membosankan, dimana siswa hanya dapat memahami materi dengan cara menyimak penjelasan yang dikatakan oleh guru dan siswa cenderung tidak memiliki keberanian dalam menyampaikan pertanyaan ataupun pendapat saat belajar. Berbeda dengan kelas kontrol yang diterapkan perlakuan berupa model dan metode serta media yang tepat yang dapat menunjang tercapainya hasil pembelajaran siswa, dimana siswa memiliki kemampuan lebih dalam berkomunikasi dalam kelompok, serta kepercayaan diri yang tinggi dalam menjawab soal kuis yang diberikan, sehingga segala aspek penilaian pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian adalah adanya model pembelajaran cooperative learning type team games tournament (TGT) berbantu wordwall sangat berpengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia siswa. Hal ini selaras dengan tujuan peneliti yaitu memberikan dampak yang bagus kepada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan perlakuan model dan metode belajar yang tepat serta menggunakan media pembelajaran yang efektif. Dari hasil yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran dan metode yang peneliti gunakan dan penelitian ini dapat digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, fokus perhatian siswa, kemampuan kerjasama siswa, kemampuan berkomunikasi dan tentunya meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Secara keseluruhan pembelajaran saat ini harus menggunakan model dan metode yang tepat serta penggunaan media belajar yang efektif agar dapat menselaraskan pembelajaran bermutu yang dibutuhkan oleh siswa masa kini dengan seiring berkembangnya dunia teknologi dan informasi.

REFERENSI

- Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). EFEKTIVITAS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120.
<https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>
- Muslim, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 318. <https://doi.org/10.58258/jime.v5i1.697>
- Rahmi, D., & Nurdiana, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2).
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Yasinta Asya Sya'bani, Sukidin, & Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal*, 8(2), 63–74.