



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Di Kelas IV UPT SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan

Olivia Mila Sari^{1*}, Zulmi Aryani², Dian Sarmita³

^{*1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP, Widyaswara Indonesia, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis : Olivia Mila Sari

E-mail : @gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan model *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir. Penelitian dilakukan selama dua siklus yang terdiri dari 2 kali pertemuan. Penelitian menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Setelah melakukan penelitian sebanyak dua siklus, peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, ditandai dengan data siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 60% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87%, persentase peningkatannya sebesar 27%. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru siklus I diperoleh sebesar 76% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92%, persentase peningkatannya sebesar 16%. Dan hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I diperoleh sebesar 50% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 75%, persentase peningkatannya sebesar 25%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci: Hasil Belajar; Bahasa Indonesia; *Teams Games Tournament*

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in the subject of Pancasila Education at SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir, Solok Selatan Regency. The purpose of this study was to improve learning outcomes using the Teams Games Tournament model. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of the study were fourth-grade students at SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir. The research was conducted over two cycles, each consisting of two meetings. Both quantitative and qualitative data were used in the study. After carrying out two research cycles, the researcher succeeded in improving students' learning outcomes in Pancasila Education, as indicated by the increase in data from cycle I to cycle II. In cycle I, the mastery of learning outcomes reached 40%, which then increased to 85% in cycle II, with an improvement of 45%. Meanwhile, observations of teacher activity in cycle I reached 62% and increased to 85% in cycle II, showing a 23% improvement. Observations of student activity in cycle I reached 59% and increased to 80% in cycle II, with an improvement of 21%. Based on these findings, it can be concluded that the Teams Games Tournament model can improve both the learning process and outcomes of students in the subject of Pancasila Education in fourth grade at SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir, Solok Selatan Regency.

Keywords: Learning Outcomes; Indonesian; *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan bangsa pada saat sekarang ini. Dengan pendidikan seseorang dapat membawa perubahan dalam dirinya menjadi lebih baik. Pendidikan yang baik dan berkualitas senantiasa akan menjadikan suatu bangsa menjadi cerdas dan kompeten. Hal ini sesuai dengan tujuan Bangsa Indonesia yang termuat dalam pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan diperlukan untuk mengembangkan potensi diri dan mengembangkan keterampilan. Memiliki keterampilan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, karena keterampilan yang membuat seseorang nantinya dapat bersaing di dunia kerja dan dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat sekarang ini dunia kerja tidak hanya membutuhkan seorang yang menguasai teori saja akan tetapi juga membutuhkan orang yang memiliki keterampilan, salah satunya di bidang lembaga pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Ruli (2017: 6) "Menjelaskan bahasa diartikan sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri". Ruli (2017: 6) "Mengatakan bahasa merupakan alat yang dipergunakan untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan, serta perbuatan-perbuatan". Selanjutnya, Suparlan (2020: 24) mengemukakan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar baik secara lisan dan tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh metode konvensional yang selalu digunakan oleh guru dan guru masih belum sepenuhnya bisa menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran dengan pembaharuan kurikulum. Salah satunya guru kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir pada hari Senin tanggal 15 Oktober 2024 terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pertama*, kurangnya model pembelajaran yang praktis dan inovatif. *Kedua*, kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. *Ketiga*, mata pelajaran bahasa Indonesia dianggap membosankan oleh sebagian siswa. *Keempat*, rendahnya hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

Sebagai pendukung hasil pengamatan, peneliti juga melihat dari hasil ulangan harian siswa yang diambil dari buku nilai guru kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan. Diperoleh ketuntasan hasil belajar sebagai berikut, dari jumlah siswa sebanyak 27 orang terdapat 12 orang siswa yang tuntas mencapai KKTP dengan persentase 44% dan sebanyak 15 orang siswa yang belum tuntas mencapai KKTP dengan persentase 56%, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yaitu 75. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi "Bertukar dan Membayar" memang benar terjadi di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran yang dipilih sebaiknya dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya berpusat pada guru. Menurut Saptono (2008) dalam Hakim (2009: 28) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Menurut Sulistio dan Nik (2022: 38) *Team Games Tournament (TGT)* dikembangkan oleh David dan Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Jhons. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berkompetensi

sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Menurut Fadli (2022: 186-187) model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau yang bisa disingkat dengan TGT adalah model pembelajaran yang menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok dimana nantinya para siswa akan saling memberikan pendapat satu sama lain. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang menyajikan materi pelajaran melalui persoalan yang perlu dipecahkan atau diselesaikan, dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Model ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, mengamati, investigasi, serta memecahkan masalah dalam suatu permasalahan. Semua aktivitas ini mengintegrasikan keterampilan dan konsep-konsep dasar dari berbagai bidang studi.

Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* menurut Amin & Linda (2022: 576-577) sebagai berikut 1) penyajian kelas, 2) belajar kelompok, 3) validasi kelas, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok. Sedangkan, menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora dkk. (2024: 95) sebagai berikut. 1) pembukaan, 2) pengembangan, 3) belajar kelompok, 4) validasi kelas, 5) *turnament*. Adapun kelebihan dan kekurangan model *Teams Games Tournament* Kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora, dkk. (2024: 96) sebagai berikut. 1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang kemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. 2) Model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. 3) Model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. 4) Pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Simamora, dkk. (2024: 97) sebagai berikut. 1) Model pembelajaran ini menggunakan waktu yang sangat lama. 2) Model pembelajaran ini dituntut guru untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini. 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang relevan antara lain: *Pertama*, Penelitian penggunaan model *Teams Games Tournament* telah dilakukan oleh beberapa orang peneliti sebelumnya. Hasil penelitian Selvi Mairani Putri (2024) pada penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa dengan penerapan model *Teams Games Tournament*. *Kedua*, Penelitian Desy Iska Putri Zendato (2024) menyimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* bisa meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sedangkan *ketiga*, pada penelitian Cahyaningsih Ujiati (2023: 101) menyimpulkan bahwa adanya pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan aspek kognitif siswa kelas IV SD.”.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di Kelas IV UPT SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan”. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

METODE

Jenis penelitian yang dipakai ialah Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2017: 42). Penelitian Tindakan Kelas yaitu jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Arikunto, 2017: 1-2) dengan alur PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir, Kabupaten Solok Selatan, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian

Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2024/2025 (30 April 2025 – 14 Mei 2025). Subjek dari PTK yaitu siswa kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir, Kabupaten Solok Selatan tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Instrumen untuk mengumpulkan data penelitian yang dipakai yaitu: 1) Lembar pengamatan guru, yang dipakai untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dalam proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir kegiatan yang diisi oleh pengamat. 2) Lembar pengamatan siswa, yang dipakai untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung yang diisi oleh pengamat. 3) Tes, serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau keberhasilan yang dimiliki oleh siswa per individu atau kelompok. Tes yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes, pengamatan dan dokumentasi.

Proses pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan secara bertahap dalam II siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dalam kegiatan penelitian ini terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu 1) Perencanaan, seperti menyusun jadwal penelitian, menetapkan pengamat dari SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir, menyusun modul ajar sesuai materi sebelum hari pelaksanaan tindakan, menyiapkan media pendukung pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, membuat soal tes dan kunci jawabannya, menyiapkan perlengkapan untuk dokumentasi. 2) Pelaksanaan, melaksanakan proses belajar mengajar mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti atau penerapan langkah-langkah model *Teams Games Tournament*, dan kegiatan penutup. 3) Pengamatan, sebagai data kualitatif, melihat dampak terhadap proses dan hasil pembelajaran selama pengimplementasian model *Teams Games Tournament* berlangsung. Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh peneliti dengan cara berkolaborasi dengan pengamat. Lalu 4) Refleksi, bertujuan mengevaluasi aktivitas pembelajaran untuk dapat melihat sejauh mana ketercapaian indikator keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan.

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari 1) Analisis data kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh melalui pengamatan, di mana aktivitas guru dan siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung berpedoman pada rubrik dan petunjuk penskoran melalui rumus Usman, dkk. (2019: 37) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Jumlah skor nilai yang diperoleh

N= Jumlah skor nilai maksimal

2) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan pada setiap siklus, yaitu akhir pembelajaran setiap pertemuan. Data yang digunakan yaitu berupa hasil tes siswa. Rumus yang dipakai untuk menghitung nilai hasil belajar/tes siswayaitu menurut Purwanto (2009) dalam Setyowati (2020: 9) sebagai berikut.

$$S = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

S= Nilai yang dicari

R= Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N= Jumlah maksimum dari tes tersebut

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk mencari persentase ketuntasan siswa, yaitu menggunakan rumus Sudijono (2018: 43) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P= Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya (Tuntas/Tidak Tuntas)

N= Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Indikator keberhasilan pada Penelitian Tindakan Kelas dapat dikatakan berhasil jika proses pembelajaran dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang terbagi menjadi dua yaitu: 1) Indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dikatakan berhasil jika yang telah direncanakan dalam perencanaan terlaksana 75%-100% di setiap siklus Suprpto (2022: 40). Indikator keberhasilan hasil. Dikatakan berhasil jika rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan kriteria ketuntasan belajar siswa memenuhi target yang telah ditentukan secara klasikal, yaitu 75% serta memperoleh nilai 75-100.

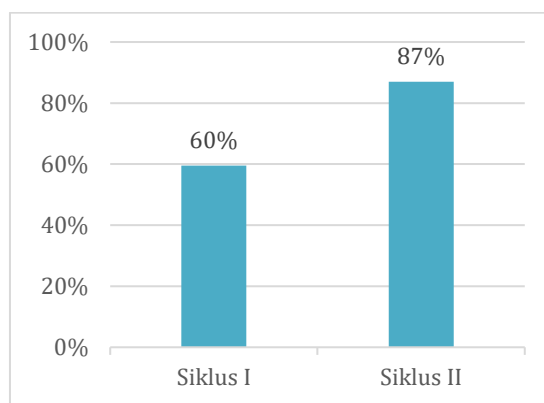
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 30 April 2025 & pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 05 Mei 2025. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 07 Mei 2025 & pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 14 Mei 2025. Data yang diperoleh dalam penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari data hasil pengamatan guru dan siswa. Penelitian yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir yang terdiri dari 27 siswa yaitu 10 orang perempuan dan 17 orang laki-laki. Dalam tindakan kelas peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru kelas IV bertindak sebagai pengamat.

Hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan 1 Hasil Belajar Bahasa Indonesia diperoleh sebanyak 14 siswa dengan persentase 51,86% tuntas mencapai KKTP dan sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 48,14% belum tuntas mencapai KKTP. Pertemuan 2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia diperoleh sebanyak 18 siswa dengan persentase 66,67% tuntas mencapai KKTP dan sebanyak 9 orang siswa dengan persentase 33,33% belum tuntas mencapai KKTP.

Sedangkan hasil belajar siswa pada Siklus II Pertemuan 1 Hasil Belajar Bahasa Indonesia diperoleh sebanyak 23 siswa dengan persentase 85,18% tuntas mencapai KKTP dan sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 14,81% belum tuntas mencapai KKTP. Pertemuan 2 Hasil Belajar Bahasa Indonesia diperoleh sebanyak 24 siswa dengan persentase 88,88% tuntas mencapai KKTP dan sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 11,11% belum tuntas mencapai KKTP.

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Adapun persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II, yang mana pada siklus I didapatkan persentase ketuntasan siswa sebesar 60%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87%. Persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yakni sebesar 27%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan, yakni mencapai KKTP 75 dan persentase keberhasilan hasil yang diperoleh melebihi 75%. Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa digambarkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1.
 Grafik Persentase Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia
 Kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Siklus I dan Siklus II

Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri (2024) dari STKIP Widyaswara Indonesia dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 01 Pasar Surian Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Solok”. Penelitian yang dilakukan oleh Selvi Mairani Putri, perubahan yang terjadi pada siklus I dan II adalah perolehan ketuntasan belajar peserta didik dari 52% menjadi 72%. Ketercapaian ketuntasan sejumlah 70%.

Hasil pengamatan aktivitas guru mengalami peningkatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Teams Games Tournament* pada siklus I diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru sebesar 76%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92%. Persentase peningkatan aktivitas guru pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pada aspek aktivitas guru sehingga dapat memengaruhi peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.
 Hasil Pengamatan Guru Siklus I dan II

Siklus	Pertemuan		Peningkatan
	1	2	
I	72%	81%	76%
II	89%	94%	92%
			16%

Hasil pengamatan aktivitas siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Teams Games Tournament* pada siklus I diperoleh hasil pengamatan aktivitas siswa sebesar 50%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75%. Persentase peningkatan aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 25%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pada aspek aktivitas siswa sehingga dapat memengaruhi peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2.
 Hasil Pengamatan Siswa Siklus I dan II

Siklus	Pertemuan		Peningkatan
	1	2	
I	47%	53%	50%
II	69%	81%	75%
			25%

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah dilaksanakan di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir selama kurang lebih satu bulan dalam II siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 15 Sungai Padi Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 60%, kemudian meningkat menjadi 87% pada siklus II, sehingga terdapat peningkatan sebesar 27%. Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 76% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 16%. Aktivitas siswa pun meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, dengan selisih peningkatan sebesar 25%. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. PT Bumi Aksara.
- Amin dan Linda Yurike Susana Sumendap. 2022. *Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi Timur: Pusat Penerbit LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Astuti, Ruli. 2017. *Buku Ajar Bahasa Indonesia MI/SD*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Cahyaningsih dan Ujiati (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3, No.1
- Desy Iska Putri Zendato (2024) "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 200413 Tinjoman Kota Padangsidempuan.
- Fadly, Wirawan. (2022). *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul. Bening Pustaka
- Selvi Mairani Putri. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2).
- Simamora, Aporido., dkk. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sulistio, Andi dan Nik Haryanti. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta Selatan: Prenada Media Grup.
- Suparlan. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245-258.
- Sudijono. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.