

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SD NEGERI NO. 92 PASSAHAKUE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

NOVA DAMAYANTI
NIM. 210104006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2025**



**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SD NEGERI NO. 92 PASSAHAKUE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

NOVA DAMAYANTI

NIM. 210104006

Pembimbing

1. Dr. Hasmianti, M.Pd.I.
2. Dr. Atmarani Dewi Purnama, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nova Damayanti

NIM : 210104006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 16 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Nova Damayanti
NIM. 210104006

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Pasahakue, yang ditulis oleh Nova Damayanti, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 210104006, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 29 Juli 2025 M bertepatan dengan 3 Shafar 1447 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji		
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(.....)
Dr. Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Dr. Hasmiati, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM. 1213495

ABSTRAK

Nova Damayanti. Efektivitas Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue. Skripsi, Sinjai. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *team games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest Posttest Design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue yang berjumlah 30 orang. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis, dan uji *n-gain*.

Dari hasil penelitian dan pembahasan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri No. 29 Passahakue, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan spss versi 29 *Paired Sample T-test*, data yang diuji adalah hasil *pre-test* dan *post-test* yang diolah dengan aplikasi spss versi 29. Didapatkan nilai *sig* (2 tailed) untuk nilainya sebesar 0,001 dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena *sig* (2 tailed) $< \alpha = 0,05$ ($0,021 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 29 Passahakue.

Kata Kunci : Efektivitas, Model Pembelajaran, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Nova Damayanti. *The Effectiveness of the Team Games Tournament Model in Improving Fourth-Grade Students' Learning Outcomes in Indonesian Language at SD Negeri No. 92 Passahakue.* Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University (UIAD) Sinjai, 2025.

This study aims to determine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model in improving the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri No. 92 Passahakue.

This research employed an experimental method using a one-group pretest-posttest design with a quantitative approach. The population of this study consisted of 30 fourth-grade students at SD Negeri No. 92 Passahakue. Data were collected through observation, tests, and documentation. Data analysis techniques included normality tests, linearity tests, hypothesis testing, and N-gain analysis.

The results of the study indicate that the implementation of the Team Games Tournament learning model is effective in improving students' learning outcomes in Indonesian language. This conclusion is supported by the results of the paired sample t-test conducted using SPSS version 29. The analysis of pretest and posttest scores revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001, which is lower than the significance level of $\alpha = 0.05$. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. In other words, the Team Games Tournament learning model significantly improves fourth-grade students' learning outcomes in Indonesian language at SD Negeri No. 92 Passahakue.

Keywords: Effectiveness, Team Games Tournament, Learning Outcomes

مستخلص البحث

نوفادامايانتي. فعالية نموذج بطولة الألعاب الجماعية في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في اللغة الإندونيسية في مدرسة الابتدائية باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢. البحث، سنجالي. قسم تعليم إعداد معلمي الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجالي، ٢٠٢٥.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية نموذج بطولة الألعاب الجماعية في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في اللغة الإندونيسية في مدرسة باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢. استخدمت الدراسة تصميمًا تجريبيًا لمجموعة واحدة مع اختبار قبلي وبعدي، ومنهجيًا كميًا. تكون مجتمع الدراسة من ٣٠ طالبًا وطالبة من طلاب الصف الرابع في مدرسة باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢. شملت أساليب جمع البيانات الملاحظة والاختبار والتوثيق. أما أساليب تحليل البيانات، فاستخدمت اختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات الخطية، واختبارات الفرضيات، واختبارات معامل التباين.

فعالية نموذج بطولة الألعاب الجماعية في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في اللغة الإندونيسية في مدرسة باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢. من خلال نتائج البحث والمناقشة، يتضح من تطبيق نموذج التعلم القائم على بطولة الألعاب الجماعية في تعليم اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائية باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢، أن هذا النموذج فعال في تحسين نتائج تعلم الطلاب للغة الإندونيسية. وقد تم ذلك من خلال اختبار الفرضية باستخدام برنامج سبسس الإصدار ٢٠٩، وتحديدًا اختبار T للعينات المزدوجة. شملت البيانات المختبرة نتائج الاختبار القبلي والبعدي، والتي تم تحليلها باستخدام برنامج سبسس الإصدار ٢٠٩. بلغت قيمة الدلالة (ذات الطرفين) ٠.٠٠١ عند مستوى دلالة $\alpha = 0.05$ وبما أن قيمة الدلالة (ذات الطرفين) أقل من $\alpha = 0.05$ ($0.021 < 0.05$)، فقد تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a) وبعبارة أخرى، فإن عملية التعلم باستخدام نموذج بطولة الألعاب الجماعية فعالة في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في اللغة الإندونيسية في مدرسة الابتدائية باساهاكوي الحكومية رقم ٩٢.

الكلمات الأساسية: الفعالية، نموذج التعلم، مخرجات التعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Kepada Bapak saya Alm. Abdul Gaffar yang tercinta dan tersayang, Terima kasih atas segala pengorbanan cinta dan kasih sayang selama ini. Meskipun bapak tidak bisa menemani anak tunggalnya menyelesaikan Pendidikan di perkuliahan, tetapi beliau banyak berjasa dalam perjalanan hidup yang saya lalui. Rasa iri dan rindu yang sering kali membuat saya terjatuh, tetapi semua itu tidak mengurangi rasa sayang, bangga dan terima kasih yang sedalamnya atas kehidupan yang bapak berikan; Kepada Ibu saya Indohuleng yang tercinta, surgaku Terima kasih atas segala pengorbanan cinta dan kasih sayang selama ini. Meskipun beliau tidak sempat merasakan Pendidikan di perkuliahan, namun Ibu yang selama ini mendoakan menjadi penguat dan penyemangat dalam hidup saya. Beliau menjadi Ibu sekaligus Bapak untuk anaknya. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan tanpa henti. Terima Kasih Bapak dan Ibu yang telah mendidik dan membesarkan saya;
2. Dr. Suriati, S.Ag., M.Sos.I. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Dr. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I. Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Dr. Rahmatullah, S.Sos.I., M.A. Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;

5. Dr. Muhlis, S.Kom.I., M.Sos.I. Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
6. Dr. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
7. Dr. Hasmiati, M.Pd.I Pembimbing I dan Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd. Pembimbing II;
8. Dr. Hasmiati, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI);
9. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
10. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
11. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
12. Kepala Sekolah, Guru-guru dan para peserta didik di SD Negeri No. 92 Passahakue, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
13. Teman-teman mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.
14. Kepada diri peneliti sendiri, terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima Kasih karena telah berusaha dan tidak menyerah melewati setiap proses yang tidak mudah. Tetap semangat, sehat dan kuat sampai semuanya tercapai untuk memberikan yang terbaik kepada kedua orang tua.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 16 Juni 2025

Nova Damayanti
NIM. 210104006

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	..ii
HALAMAN PERNYATAAN	..iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	..iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	..vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	..x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. Hasil Penelitian Relevan	39
C. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	45
B. Prosedur Penelitian.....	46
C. Definisi Variabel	47
D. Tempat dan Waktu Penelitian	48
E. Populasi dan Sampel Penelitian	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Instrumen Penelitian.....	51
H. Validitas Instrumen	51

I. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	19
Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	45
Tabel 3.2 Keadaan Populasi	48
Tabel 3.3 Pembagian score N-Gain Score.....	54
Tabel 4.1 Data Hasil Pre-test Post-test	55
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Data Pre-test	57
Tabel 4.3 Deskriptif Data Pos-test	58
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Validitas	59
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Rehabilitas	59
Tabel 4.6 Data Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	61
Tabel 4.8 Hasil Uji N-Gain	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi berbagai perubahan yang terjadi (Dewi Nuryanti Putri Adolph, 2017).

Tanpa pendidikan manusia tidak dapat berkembang sejalan dengan cita-cita yang sudah terkonsep dalam dirinya, karena pendidikan berguna untuk kehidupan yang lebih maju dan bahagia. Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar mengajar yang kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan. Pendidikan juga segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang mendukung pengaruh positif pada perkembangan setiap individu (Kadir & Fitriani, 2019).

Dari kedua pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri dan membimbing peserta didik dalam mendapatkan nilai dan tujuan tertentu, sehingga dengan penuh kesadaran dapat mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang diharapkan. Disamping itu, dalam dunia pendidikan juga diperlukan sebuah keterampilan.

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya insani. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bab I Pasal (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Undang-undang di atas, pendidikan diharapkan menjadikan siswa manusia cerdas yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia sehingga kecerdasan yang siswa miliki akan serasi dan seimbang. Pendidikan juga menjadi wahana bagi siswa untuk belajar dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki sehingga dapat mengasah keterampilan yang ada pada dirinya (Dewi Nuryanti Putri Adolph, 2017).

Bahasa secara umum adalah alat komunikasi terpenting yang tersusun atau terbentuk dalam bentuk satuan-satuan yang berisikan kata, kelompok kata, klausa dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis. Fungsi dari bahasa ini ialah sebagai alat berinteraksi dengan makhluk hidup, bagaimana mereka dapat berpikir, serta menyalurkan arti ke sesama, dengan bahasa itulah mereka dapat menyampaikannya. Dengan hal ini bahasa sangat terikat dengan komunikasi (Juwita Manalu et al., 2023).

Komunikasi ini yang merupakan proses ketika seseorang atau beberapa orang menciptakan dan menggunakannya informasi agar terhubung dengan yang lain. Karena dalam komunikasi akan mempermudah seseorang dalam pemahaman informasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Juwita Manalu, 2023).

Penulis menyimpulkan bahwasannya, bahasa merupakan sebuah alat yang penting bagi setiap individu dalam berkomunikasi. Selain itu, dalam berkomunikasi tentunya setiap individu harus menguasai bahasa yang terdiri dari kata yang sopan dan dapat dipahami oleh lawan komunikasi agar ungkapan

(kata) yang dikeluarkan tidak bersifat menyinggung dan tentunya sejalan dengan lawan bicara.

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik saat usia dini. Sekolah Dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan bahasa Indonesia, baik itu sebagai bahasa tulis maupun bahasa lisan (Depdiknas, 2006: 81).

Pelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam wawasan keutuhan bahasa (*whole language*), pembelajaran menyimak, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (mengarang) disikapi sebagai proses konstruktif yang berlangsung secara dinamis (Samsuddin G, 2021).

Adapun dalam tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang termuat pada kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan di bidang kebahasaan khususnya Bahasa Indonesia (Arifin, 2019). Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir secara logis (Handayani & Subakti, 2020).

Dari beberapa pendapat yang penulis rumuskan diatas, dapat disimpulkan bahwa berbicara mengenai tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka diperlukan proses pembelajaran yang membuat peserta didik mampu di bidang kebahasaan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menarik dan meningkatkan minat dan motivasi dalam diri peserta didik. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga

negara (Indonesia) dengan maksud dan tujuan untuk mempermudah setiap individu dalam berkomunikasi.

Jika bahasa Indonesia diajarkan sejak di sekolah dasar, peneliti setuju sebab seperti yang kita ketahui bahwasannya beberapa para ahli mengatakan jika anak-anak (peserta didik) dapat mempelajari bahasa Indonesia lebih baik karena mereka sedang dalam periode usia kritis dibandingkan dengan orang-orang dewasa yang masih fasih dan minim dalam penggunaan bahasa yang baik dan benar utamanya bahasa Indonesia. Usia sekolah dasar adalah usia yang ideal untuk familiar dan memperoleh bahasa Indonesia yang baik dan mereka juga dapat menggunakan dan mengkomunikasikan dengan baik dan benar sesuai kaidah yang berlaku (Juwita Manalu, 2023).

Mengajar bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah hal yang tidaklah mudah, dikarenakan bahasa Indonesia adalah bahasa pokok kita dan terkadang masih banyak ditemukan peserta didik yang kurang benar dalam penggunaan bahasa Indonesia, baik dari segi bahasa, tulisan hingga pengucapan yang berbeda-beda menurut bahasa masing-masing. Dalam menghadapi kesulitan-kesulitan dari mengajar bahasa Indonesia, guru bahasa Indonesia seharusnya mencoba mengajar peserta didik semampunya.

Setara dengan kesulitan dalam mengajar bahasa Indonesia, seharusnya guru bahasa Indonesia tidak pasif dan harus membuat usaha untuk membuat perbaikan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Tentunya ada banyak cara untuk mengatasinya, seperti mengembangkan penguasaan bahasa Indonesia pada peserta didik, pengembangan materi, penggunaan media yang tepat, dan strategi pembelajaran (Juwita Manalu, 2023).

Dari beberapa rumusan yang penulis rumuskan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia dipengaruhi oleh peran guru. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Seorang guru bukan hanya menjadi pengajar dalam proses

pembelajaran, tetapi seorang guru harus mempunyai sikap baik dan menjadi motivator yang baik terhadap peserta didiknya. Selain itu, untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kreativitas dalam proses belajar mengajar dengan memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dapat membuat peserta didik lebih aktif dan benar-benar mengikuti proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue dapat diilustrasikan sebagai berikut: Berdasarkan hasil observasi awal, dalam pembelajaran yang berlangsung hanya berjalan satu arah, metode pembelajarannya konvensional yaitu dengan metode ceramah dan penugasan sehingga peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran. Bahkan peserta didik cenderung bersikap pasif, media dan alat bantu dalam pembelajaran hanya berupa LKS dan buku paket sehingga terjadi kejenuhan bahkan peserta didik hampir tidak tertarik pada materi yang sedang diajarkan, pada saat guru menjelaskan terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan dan apabila ditanya peserta didik hanya diam sehingga bisa dikatakan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Wali Kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue, inisial (J) pada 20 Desember 2024 menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor baik dari faktor guru maupun siswa.

Adapun alasan penulis memilih SD Negeri No. 92 Passahakue yaitu karena berdasarkan hasil observasi bahwasannya hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia rendah karena terdapat beberapa faktor yang disebabkan. Adapun faktor guru yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 1) Guru kurang menerapkan model-model pembelajaran yang interaktif di dalam kelas, dan 2)

Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sementara faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa kurang bersemangat dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi tersebut penulis menawarkan sebuah solusi yaitu model pembelajaran *team games tournament* karena model *team games tournament* merupakan model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan serta *tournament* atau pertandingan yang terkait dengan materi pembelajaran sehingga model *team games tournament* ini membantu siswa lebih interaktif terhadap permainan dan pembelajaran di kelas. Selain itu, model pembelajaran *team games tournament* juga mampu menumbuhkan semangat siswa karena di kemas dalam permainan dan di akhiri dengan pemberian reward. Serta membuat siswa memiliki rasa kebersamaan dan kerukunan tanpa memandang perbedaan dalam kelompoknya.

Selain itu, diperoleh juga bahwa hasil belajar peserta didik rendah dikarenakan motivasi dalam belajar juga rendah, peserta didik kurang antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara penulis dengan peserta didik juga merasakan jika pembelajaran terasa membosankan ketika hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan antusias belajar peserta didik rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Peserta didik merasakan pembelajaran menggunakan metode permainan akan lebih menyenangkan.

Model pembelajaran salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pengajar perlu mengerti akan model – model pembelajaran yang sesuai dengan materi di dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu dengan cara membentuk kerja secara berkelompok dan interaksi antar siswa satu sama lain. Banyak sekali model pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe TGT (*Teams Games*

Tournament). Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan seluruh hal-hal yang terjadi dalam proses pembelajaran mulai dari awal sampai selesainya proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar ruang kelas (Zanah et al., 2024).

Menurut Fuji (2022), model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Permainan tersusun dari pertanyaan pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim serta turnamen merupakan struktur bagian dilaksanakannya permainan tersebut.

Dalam model ini siswa memainkan permainan-permainan serta tournament (pertandingan) yang terkait dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Hal ini membantu berjalannya pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih interaktif terhadap permainan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah model yang termasuk mudah diterapkan, membutuhkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa satu sama lain dan mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran TGT siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, academic, kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, siswa berkompetisi sebagai Wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang hasil atau prestasi serupa paya waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan Penghargaan Kelompok (Zanah et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak pengaruh bagi peserta didik. Model pembelajaran menumbuhkan semangat siswa karena

dikemas terdapat permainan dan diakhir pembelajaran ada reward yang diberikan. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah dapat berpartisipasi aktif. Dengan pembelajaran berkelompok membuat peserta didik menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerukunan tanpa memandang perbedaan latar belakangnya. Model TGT ini dapat menjadikan hasil belajar siswa meningkat. Terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan model ini, yaitu peserta didik dituntut aktif saat proses pembelajaran melalui kolaborasi dalam sebuah kelompok. Sehingga siswa dapat berbagi ilmu kepada teman kelompoknya selama proses pembelajaran (Zanah et al., 2024).

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Farias et al., 2013). Teknik atau taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan guru dalam rangka mengimplementasikan suatu metode (Fadhlina Harisnur & Suriana, 2022).

Berdasarkan pengertian, penulis dapat menyimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah langkah atau proses yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan peserta didik menjadi lebih semangat melaksanakan proses pembelajaran ketika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model yang menarik. Sedangkan Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh seorang pendidik agar dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik dan peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan sangat baik. Dan Teknik pembelajaran adalah langkah-langkah yang

dilakukan pendidik agar metode yang dilakukan dapat berjalan efektif dan efisien.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena melatih peserta didik untuk berfikir lebih untuk menjawab pertanyaan yang dirangkaikan dengan permainan. Dan melatih peserta didik dalam mengemukakan pendapat Ketika bekerja sama dalam kelompok belajar.

Berdasarkan dari uraian di atas tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri No. 92 Passahakue”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *team games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti,, maka tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah penggunaan model *team games tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu hasil dari penelitian ini sangat diharapkan oleh peneliti agar dapat dijadikan sebagai bahan acuan

dalam penelitian selanjutnya maupun sebagai bahan bacaan bagi para generasi penerus serta dapat memberikan informasi-informasi penting mengenai penggunaan model *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memenuhi syarat dalam melanjutkan penulisan skripsi dan syarat dalam menyelesaikan program studi S.1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan gelar S. Pd.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- b. Mengembangkan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpikir kritis.
- c. Meningkatkan motivasi dan minat belajar Bahasa Indonesia.

4. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kemampuan mengelola kelas dan mengembangkan strategi pembelajaran.
- b. Membantu guru memahami Efektivitas Model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasil belajar siswa.
- b. Mengembangkan kurikulum yang lebih efektif dan inovatif.

6. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan tentang Efektivitas Model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung bagaimana cara mengajar yang baik dengan menggunakan model yang berbasis permainan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian ini berisikan mengenai pembahasan teori-teori yang dijadikan sebagai perspektif pada saat melakukan penelitian. Dalam kajian teori ini juga akan membahas secara menyeluruh mengenai:

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Purnomo, dkk (2020) menyatakan model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan, menurut Agus dalam Zaeni, dkk (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dipakai dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas ataupun tutorial (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

Proses pembelajaran diperlukan perencanaan yang baik karena posisi belajar dalam Islam sangat penting, dengan belajar maka akan mendapatkan ilmu, baik ilmu untuk di dunia maupun di akhirat. Jika proses pembelajaran telah direncanakan dengan baik, maka peserta didik akan mudah untuk menyerap ilmu yang telah diberikan oleh guru. Rasulullah bersabda:

بِالْعِلْمِ مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِ

Terjemahan:

"Barangsiapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya; dan barangsiapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula; dan

barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula” (HR. Bukhari dan Muslim).(Tiara Dewi dkk, 2019).

Model pembelajaran, menurut Isjoni (2012: 147), merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Sementara, strategi menurut Kemp (dalam Rusman, 2014: 132), merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Sementara itu, Dick dan Carey menyatakan strategi pembelajaran sebagai suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Satu strategi pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode (Sundari, 2015).

Model pembelajaran juga dilandasi oleh berbagai prinsip dan teori pengetahuan, diantaranya prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori lain yang membantu (dalam Rusman, 2014:132). Sehubungan dengan itu, model pembelajaran merupakan seperangkat materi dan prosedur pembelajaran atas dasar landasan teoretis tertentu untuk tujuan pembelajaran tertentu (Sundari, 2015).

Pendapat yang lebih komprehensif diungkapkan oleh Miftahul Huda. Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda, 2014). Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik, dan prosedur.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad & Pd, 2020).

Model serta strategi yang digunakan pendidik untuk mengajar harus benar-benar dikuasi. Sehingga pada saat penggunaannya dapat menciptakan suasana interaksi edukatif untuk menghindari kejenuhan dan berhentinya minat peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan hasil karya peserta didik. Peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kritis dan kreatif dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide-idenya (Hikma et al., 2024).

Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa. Berdasarkan pengertian-pengertian model pembelajaran di atas, setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.

- 6) Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur (Sundari, 2015).

b. Jenis – Jenis Model Pembelajaran

Banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli. Pengembangan model tersebut didasarkan pada konsep teori yang selama ini dikembangkan. Menurut Sugiyanto (2008: 7) jenis-jenis model pembelajaran itu antara lain :

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri sehari-hari.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm.16-62) menyatakan bahwa terdapat 8 model pembelajaran kooperatif, yaitu :

- a. *Students Team Achievement Divition (STAD)*

Menurut Kuntjojo dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 16) menyatakan bahwa pada model ini, guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang

secara heterogen, guna membantu untuk menguasai lembar kerja akademik melalui diskusi ataupun tanya jawab, kemudian guru akan memberikan tes kepada seluruh peserta didik dan tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakannya.

b. *Jigsaw*

Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm. 22) menyatakan bahwa pada model ini guru membagi kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang dengan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

c. *Group Investigation (GI)*

Menurut Slavin dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 32) menyatakan bahwa pada model ini peserta didik ditekankan untuk mencari sendiri materi ataupun informasi pelajaran melalui berbagai macam sumber, misalnya melalui buku ataupun internet.

d. *Team Game Tournament (TGT)*

Menurut Slavin dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 38) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka”.

e. *Think Pair Share (TPS)*

Menurut Trianto dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 48) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif tipe TPS atau berpikir berpasangan berbagi adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa”.

f. *Numbered Heads Together (NHT)*

Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm. 53) menyatakan bahwa model NHT ini dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi

peserta didik untuk tujuan mempelajari materi yang telah ditentukan.

g. *Make a Match*

Menurut Komalasari dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 56) menyatakan bahwa pada model ini terdapat permainan kartu pasangan, dimana peserta didik mencari dan menemukan jawaban dari suatu pertanyaan atau konsep.

h. *Rotating Trio Exchange*

Menurut Silberman dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 62) menyatakan, “Model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* dirancang untuk melibatkan secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian serta minat mereka, memunculkan keinginan mereka dan merangsang berfikir”(Tiara Dewi dkk, 2019).

Dari beberapa macam model pembelajaran kooperatif diatas, terdapat beberapa macam model kooperatif yang lain, menurut Harianja, dkk (2022, hlm. 1-133) yaitu :

a. *Rally Coach*

Model ini melibatkan dua orang dalam satu kelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Model ini memberikan hal positif berupa keterampilan berpikir, komunikasi, sosial dan memecahkan masalah.

b. *Time Paired Share*

Model ini membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran secara penuh karena dilakukannya kegiatan berbagi dua arah. Model ini akan membuat peserta didik yang jarang berbicara akan berbicara dan pada waktu tertentu memaksa peserta didik untuk mendengarkan.

c. *Picture and Picture*

Model ini terdiri dari kelompok kecil yang menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini memiliki sifat aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan karena gambar-gambar menjadi faktor utama dalam pembelajaran.

d. *Problem Possing*

Menurut Kadir dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 135) menyatakan, “*Problem Possing* diartikan sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa aktif mengembangkan, membuat dan menyusun soal dalam proses pembelajaran di kelas”. Dalam model ini, peserta didik akan dilatih daya berfikir kritis dengan cara pengajuan / pembentukan soal (Tiara Dewi dkk, 2019).

3. Model Pembelajaran Kuantum

Pembelajaran Kuantum mempunyai prinsip berbicara-bermakna, semua mempunyai tujuan, konsep harus dialami, tiap usaha siswa diberi *reward*. Strategi kuantum adalah tumbuhkan minat dengan AMBAK (Apa Manfaat Bagiku), alami dengan dunia realitas siswa, namai, buat generalisasi sampai konsep, demonstrasikan melalui presentasi, komunikasi, ulangi dengan tanya jawab, Latihan, rangkuman, dan rayakan dengan reward dengan senyum-tawa-ramah-sejuk-nilai-harapan.

4. Model Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran Terpadu pada dasarnya sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

5. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk Menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Dewi, 2011).

c. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Shoimin (2014) menyatakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

Model TGT pertama kali dikenalkan dan diterapkan oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978 (Utami, 2018).

Menurut Manasikana, dkk (2022) menyatakan model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Selain itu, adapun pendapat Slavin dalam Zaeni (2017) menyatakan *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang melibatkan seluruh peserta didik. Pembelajaran

kooperatif tipe TGT memuat unsur tutor sebaya, permainan dan *reinforcement* (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

Dari beberapa rumusan mengenai pengertian *Team Games Tournament* (TGT), penulis dapat menyimpulkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan mudah untuk diterapkan serta mengandung permainan yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan.

d. Sintaks Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Rusman (2019) yaitu:

Tabel 2.1
(Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT)

Langkah-Langkah	Aktivitas	Aktivitas Peserta Didik
Presentasi Kelas	Menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi peserta didik dalam belajar	Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat poin penting dari materi yang disampaikan
<i>Teams</i>	Membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang ber-sifat heterogen.	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.
<i>Games</i>	Membimbing peserta	Peserta didik mengikuti

	didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	arahan untuk menjawab pertanyaan dari <i>games</i> yang di-berikan.
<i>Tournament</i>	Mengadakan kompetisi antar ke-lompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik	Peserta didik berkompetensi antar ke-lompok dan men-yimak evaluasi yang diberikan
Rekondisi Tim	Memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Peserta didik meneri-ma penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang telah dicapai.

Adapun pendapat menurut Slavin dalam Manasikana, dkk (2022) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal).

Guru menyampaikan materi bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen tergantung kepada karakteristik materi yang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan.

2. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Peserta didik (Kelompok).

Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang, terdiri dari peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan kurang, yang bertujuan untuk berdiskusi, mengkaji materi dan membantu peserta didik yang akademiknya kurang. Peserta didik

dapat mengkaji materi dari sumber yang relevan untuk mencari tahu bagaimana penyelesaian dari soal yang disajikan. Adapun paribahasa sunda yang menyatakan, “Mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih”. Hal tersebut mempunyai arti bahwa agar kita menjadi bisa, kita harus mencari tahu dan belajar tentang sesuatu hal tersebut.

3. Tahap Permainan (*Games Tournament*)

Guru membuat permainan yang berisi pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah adanya presentasi klasikal dan belajar kelompok.

4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Guru menjumlahkan skor setiap kelompok, dan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari penyampaian atau presentasi di kelas secara ceramah, pembentukan kelompok secara heterogen, pelaksanaan permainan dalam bentuk turnamen akademik, dan penghargaan kelompok untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

e. Langkah – Langkah Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Shoimin (2014) menyatakan bahwa terdapat 5 langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru akan melaksanakan presentasi berupa materi yang akan dibahas secara ceramah serta memberi

penjelasan secara singkat mengenai LKPD yang akan dibagikan. Guru harus memastikan seluruh peserta didik benar-benar memperhatikan dan memahami penjelasan karena akan membantu peserta didik lebih baik dalam bekerja kelompok, dan memperoleh skor bagi timnya dalam *games* dan *tournament*.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Setelah guru melaksanakan penyajian kelas, maka langkah selanjutnya adalah guru membentuk kelompok yang biasanya terdiri dari 5-6 orang berdasarkan tingkat prestasi yang berbeda, jenis kelamin, etnik dan ras yang berbeda pula. Pembentukan kelompok ini berfungsi untuk mempelajari, memahami dan mendalami LKPD yang telah diberikan secara bersama-sama, sehingga akan mempersiapkan seluruh anggota tim bekerja optimal pada saat pelaksanaan permainan.

3. Permainan (*Games*)

Games atau permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang relevan, sebagai upaya untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik selama belajar kelompok dan setelah adanya penyajian/ penjelasan dari guru. *Games* ini terdiri dari beberapa pertanyaan bernomor, dan jika peserta didik berhasil menjawab, maka akan mendapatkan skor, yang mana skor tersebut akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament ini dilaksanakan biasanya setiap akhir minggu setelah guru menjelaskan materi dan peserta didik telah belajar secara berkelompok dan mengerjakan LKPD. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah *tournament* berakhir maka guru akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim kelompok mendapatkan hadiah apabila memenuhi skor kriteria yang telah ditentukan. Jika rata-rata skor 50 atau lebih dijuluki “*Super Team*”, jika rata-rata skor 50-40 maka dijuluki “*Great Team*” dan apabila rata-rata skor 40 kebawah dijuluki “*Good Team*” (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

Adapun pendapat lain, yaitu menurut Slavin dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 99) menyatakan bahwa terdapat 4 langkah-langkah model pembelajaran TGT, diantaranya:

1. Presentasi di kelas, yaitu guru menyampaikan materi.
2. Belajar tim, yaitu peserta didik mengerjakan LKS untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bersama dengan tim.
3. Turnamen, yaitu peserta didik melaksanakan permainan akademik dengan siswa lain yang memiliki kemampuan yang setara atau homogen.
4. Rekognisi tim, yaitu pemberian dan perhitungan skor dari hasil turnamen yang diperoleh oleh setiap kelompok, dan kelompok akan diberi penghargaan jika skor melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah penyajian kelas berupa pembahasan materi oleh guru, kemudian guru membentuk kelompok secara heterogen untuk mengisi, mempelajari dan memperdalam lembar kerja bersama kelompoknya, setelah itu guru akan melaksanakan *games tournament* akademik untuk menguji pemahaman masing-masing peserta didik pada setiap kelompok

terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru dan diperdalam pada saat diskusi kelompok, dan terakhir adalah pemberian hadiah kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Adapun kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sebagaimana berikut ini :

1. Kelebihan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Harianja, dkk (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat sebuah kelompok belajar saling berkompetisi dan mampu merangsang peserta didik untuk aktif. Sedangkan, menurut Manasikana, dkk (2022) menyatakan bahwa model TGT mudah untuk diterapkan dan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam memperoleh konsep. Adapun menurut pendapat dari Shoimin (2014, hlm. 207-208) menyatakan ada 4 kelebihan model TGT yaitu:

- a. Model TGT membuat peserta didik yang memiliki akademik tinggi ataupun rendah akan aktif dan menonjol dalam pembelajaran karena mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Memunculkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai dengan sesama anggota kelompoknya.
- c. Adanya penghargaan pada kelompok terbaik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- d. Adanya permainan berupa turnamen, maka peserta didik lebih senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

2. Kelemahan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dalam Prasetyo (2016) yaitu:

- a. Peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang berbeda sehingga sulit dilaksanakan pengelompokkan.
- b. Peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi banyak yang sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Adapun pendapat lain, menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

- a. Memerlukan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk memilih materi yang sesuai dengan model ini (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019).

g. **Solusi atau cara Mengatasi Kelemahan dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)**

Adapun solusi atau cara mengatasi kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengatur tempat duduk bisa dilakukan dengan cara menyampaikan kepada siswa diakhir pembelajaran bahwa untuk pertemuan berikutnya diadakan turnamen, sebelum belajar siswa sudah duduk berdasarkan kelompoknya masing-masing.
- b. Pemberian penghargaan dapat berupa sertifikat atau barang yang bermanfaat untuk siswa dan terjangkau harganya.
- c. Perhitungan skor dapat dilakukan secara Bersama-sama dengan siswa (Adolph, 2016).

2. Tinjauan Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap (Nurrita, 2018).

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Nurrita, 2018).

Dari beberapa pengertian belajar di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan suatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Apabila dikaitkan dengan belajar berarti hasil menunjukkan suatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Hasil belajar termasuk dalam kelompok atribut kognitif yang “respon” hasil pengukurannya tergolong pendapat (*judgment*), yaitu respon yang dinyatakan benar atau salah (Abdullah, 2017).

Dari Slameto mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif (Abdullah, 2017).

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga

tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah (Abdullah, 2017).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Husni (2016) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan itu bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan belajar mengajar adalah suatu yang bernilai pendidikan interaksi interaksi yang bernilai pendidikan dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum proses belajar dilakukan (Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan itu sebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain a) Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik, misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian, b) Faktorfaktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan , studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah (Nabillah & Abadi, 2019)

Adapun belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009), bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor internal, 2) Faktor fisiologis, 3) Faktor psikologis, 4) Faktor eksternal. Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu: 1) Faktor internal berupa kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. 2) Faktor eksternal berupa faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Nabillah & Abadi, 2019).

3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran (Farhrohman, 2017).

Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 20 menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Jihad pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian menurut Usman pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru

dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Farhrohman, 2017).

Winataputra menyatakan Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

Lerner yang mendefinisikan bahasa sebagai suatu sistem komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca dan menulis. Sedangkan menurut Chaer bahasa adalah sebuah sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Farhrohman, 2017).

Sebagai sebuah sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk kata, maupun tata kalimat. Bila aturan, kaidah, atau pola ini dilanggar, maka komunikasi dapat terganggu. Lambang yang digunakan dalam sistem bahasa adalah berupa bunyi, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Karena lambang yang digunakan berupa bunyi, maka yang dianggap primer didalam bahasa adalah bahasa yang diucapkan, atau yang sering disebut bahasa lisan.

Karena itu pula, bahasa tulisan, yang walaupun dalam dunia modern sangat penting, hanyalah bersifat sekunder. Bahasa tulisan sesungguhnya tidak lain adalah rekaman visual, dalam bentuk huruf-

huruf dan tanda-tanda baca dari bahasa lisan. Dalam dunia modern, penguasaan terhadap bahasa lisan dan bahasa tulisan sama pentingnya. Jadi, kedua macam bentuk bahasa itu harus pula dipelajari dengan sungguh-sungguh (Farhrohman, 2017).

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan;
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara;
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sementara itu ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman dan lain-lain sebagainya serta perintah yang

didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

2. Berbicara, Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.
3. Membaca, Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.
4. Menulis, Seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapih dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi (Farhrohman, 2017).

Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan di SD dibagi ke dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I–III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Bagi peringkat pemula penguasaan keterampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan

penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan.

Ada beberapa tahapan kemampuan bahasa yang dimiliki oleh anak di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap pralinguistik, yaitu fase perkembangan bahasa di mana anak belum mampu menghasilkan bunyi-bunyi yang bermakna. Bunyi yang dihasilkan seperti tangisan, regekan, dekutan, dan celotehan hanya merupakan sarana anak untuk melatih gerak artikulatorisnya sampai ia mampu mengucapkan kata-kata yang bermakna.
- 2) Tahap satu-kata, yaitu fase perkembangan bahasa anak yang baru mampu menggunakan ujaran satu-kata. Satu-kata itu mewakili ide dan tuturan yang lengkap.
- 3) Tahap dua-kata, yaitu fase anak telah mampu menggunakan dua kata dalam pertuturannya.
- 4) Tahap banyak-kata, yaitu fase perkembangan bahasa anak yang telah mampu bertutur dengan menggunakan tiga kata atau lebih dengan penguasaan gramatika yang lebih baik (Farhrohman, 2017).

Adapun keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa adalah suatu proses penerimaan pesan yang disampaikan oleh orang lain. Sebagai proses, kegiatan menyimak terdiri atas tahap penerimaan rangsangan lisan, pemusatan perhatian, serta pemahaman makna atas pesan yang disampaikan. Penyimak akan dapat menyimak dengan baik apabila ia memiliki kemampuan berkonsentrasi, menangkap bunyi tuturan, mengingat hal-hal penting, serta memahami unsur linguistik dan nonlinguistik secara memadai.

Sedangkan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa adalah proses penyampaian pesan kepada pihak lain secara tertulis.

Sebagai proses, menulis terdiri atas tahap prapenulisan, menulis, dan pasca penulisan. Adapun keterampilan membaca merupakan proses penyampaian pesan secara tertulis dari pihak lain. Sebagai proses, membaca merupakan kegiatan pemaknaan yang terus-menerus berdasarkan apa yang tersaji dalam teks karangan serta pengetahuan yang dimiliki oleh pembacanya (Farhrohman, 2017).

Sementara untuk pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II dengan tujuan agar murid memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*). Adapun membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, siswa mampu mempelajari berbagai cabang ilmu lain (Farhrohman, 2017).

Mahsun, menyatakan, dalam pembelajaran Bahasa ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulant dan keduanya harus ada. Namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu guru perlu

menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/ saintifik (Ali, 2020).

b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Arifin (2008) kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi, diantaranya:

1. Lambang Kebanggaan Kebangsaan, didalam fungsinya sebagai Lambang Kebanggaan Kebangsaan, Bahasa Indonesia mencerminkan nilai-nilai sosial budaya yang mendasari rasa kebangsaan. Atas dasar kebanggaan ini, bahasa Indonesia harus terus dijaga, pelihara dan kembangkan serta rasa kebanggaan pemakainya senantiasa kita bina.
2. Lambang Identitas Nasional, Bahasa Indonesia fungsinya sebagai Identitas Nasional, yang mengarah pada penghargaan terhadap bahasa Indonesia selain bendera dan lambang negara. Di dalam fungsinya bahasa Indonesia tentulah harus memiliki identitasnya sendiri, sehingga serasi dengan lambang kebangsaan yang lain. Bahasa Indonesia memiliki identitasnya hanya apabila masyarakat pemakainya terutama kaum muda dan pelajar membina dan mengembangkannya sedemikian rupa sehingga bersih dari unsur-unsur bahasa lain.
3. Alat Perhubungan Antarwarga, Antardaerah, Antarbudaya. Bahasa Indonesia memiliki peranan yang vital dimasyarakat umum dan nasional. Berkat adanya bahasa Indonesia masyarakat dapat berhubungan satu dengan yang lain sedemikian rupa sehingga kesalahpahaman sebagai akibat perbedaan latar belakang sosial budaya dan bahasa tidak perlu dikawatirkan. Masyarakat dapat

berpergian ke seluruh plosok tanah air dengan hanya memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai satu-satunya alat komunikasi.

4. Alat Pemersatu Suku Budaya dan Bahasanya. Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu suku, budaya dan bahasa maksudnya, bahasa Indonesia memungkinkan keserasian di antara suku-suku, budaya dan bahasa di Nusantara, tanpa harus menghilangkan identitas kesukuan dan kesetiaan kepada nilai-nilai sosial budaya serta latar belakang bahasa daerah yang bersangkutan. Lebih dari itu, dengan bahasa nasional itu masyarakat dapat meletakkan kepentingan nasional jauh di atas kepentingan daerah atau golongan (Risky Anggita Haraha, 2018).

Sedangkan kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa negara memiliki fungsi diantaranya :

1. Bahasa Resmi Kenegaraan. Maksud dari Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi kenegaraan, bahwa bahasa Indonesia dipakai didalam kegiatan-kegiatan resmi kenegaraan seperti upacara, peristiwa dan kegiatan kenegaraan baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan. Salah satu kegiatan tersebut adalah penulisan dokumen dan putusan-putusan serta surat-surat yang dikeluarkan oleh pemerintah dan badan-badan kenegaraan lainnya, serta pidato-pidato kenegaraan.
2. Bahasa Pengantar dalam Pendidikan. Bahasa Indonesia memiliki fungsi vital di dunia pendidikan di nusantara ini, mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi di seluruh Indonesia, kecuali pada daerah-daerah tertentu yang masih menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pengantarnya seperti Aceh, Batak, Sunda, Jawa, Madura, Bali dan Makasar, akan tetapi hanya sampai tahun ke tiga pendidikan Sekolah Dasar.

3. Alat Perhubungan pada Tingkat Nasional. Dalam hal ini bahasa Indonesia dipakai bukan saja sebagai alat komunikasi timbal-balik antara pemerintah dan masyarakat luas, dan bukan saja sebagai alat perhubungan antardaerah, dan antarsuku, melainkan juga sebagai alat perhubungan di dalam masyarakat yang sama latar belakang sosial budaya dan bahasanya.
4. Alat Pengembangan Kebudayaan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Di dalam hubungan ini, bahasa Indonesia adalah satu-satunya alat yang memungkinkan kita membina dan mengembangkan kebudayaan nasional sedemikian rupa sehingga bahasa Indonesia memiliki ciri-ciri dan identitasnya sendiri, yang membedakannya dengan kebudayaan daerah (Risky Anggita Haraha, 2018).

Bahasa yang digunakan diwilayah Republik Indonesia adalah Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi kenegaraan. Landasan dasar Bahasa Indonesia tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 24 tahun 2009 tentang bendera, bahasa, lambang negara dan lagu kebangsaan (Asip, 2022).

Secara spesifik fungsi Bahasa Indonesia termuat dalam bab III tentang bahasa negara pasal 25 ayat 2 yang berbunyi, “Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, serta sarana komunikasi antar daerah dan antar budaya daerah” (Undang-Undang, 2009). Bahasa Indonesia di era globalisasi menghadapi berbagai tantangan seperti teknologi canggih, kurangnya rasa bangga untuk menggunakan Bahasa Indonesia serta derasnya arus bahasa asing (Asip, 2022).

Kedisiplinan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar akan mempertahankan eksistensi Bahasa Indonesia. Diperlukan sebuah kesadaran dari masyarakat Indonesia, terutama masyarakat sebagai

pengguna Bahasa Indonesia dalam menggunakan Bahasa Indonesia (Murti, 2015). Selain faktor kesadaran yang disiplin untuk menggunakan Bahasa Indonesia. Pola pembiasaan menggunakan Bahasa Indonesia diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Nimas Permata Putri, 2017). Bahasa Indonesia adalah jati diri bangsa Indonesia sebagaimana semangat sumpah pemuda 1928 dalam mengakui Bahasa Indonesia. Masyarakat Indonesia benar-benar harus memahami bahwa Bahasa Indonesia adalah alat pemersatu.

Fungsi Bahasa Indonesia sebagai pemersatu bangsa sangatlah penting (Inda Puspita Sari, 2015). Untuk mempertahankan Bahasa Indonesia sebagai pemersatu terkhusus ditingkat perguruan tinggi maka dosen bahasa dan sastra dapat mengambil peran di era globalisasi sekarang, seperti; 1) menjadi model Bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan, 2) menciptakan pembelajaran yang kreatif dan berpikir kritis, 3) memberikan kesempatan pengembangan industri dibidang kebahasaan dan kesastraan, 4) menjadi fasilitator komunitas ilmiah bahasa dan kesastraan, 5) memberikan peluang publikasi ilmiah dan pertukaran mahasiswa (Noermanzah, 2015) (Asip, 2022).

Bahasa Indonesia hendaknya selalu dilakukan monitoring yang berkelanjutan dari berbahasa dasar sampai berbahasa tingkat lanjutan. Kegiatan membina bahasa Indonesia harus dilakukan secara berkelanjutan agar Bahasa Indonesia tetap menjadi prioritas utama dalam pemakaian Bahasa Indonesia dan menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia (Aziz, 2016).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis memperkuat hasil penelitiannya dengan memberikan serta memperjelas sebuah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang dijadikan sebagai acuan dalam menyusun proposal penelitian ini.

1. Penelitian oleh Dewi Nuryanti Putri Tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V B SD Negeri 1 Bumiratu”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas V B melalui penerapan model *cooperative learning tipe group investigation*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan setiap siklusnya terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi dan soal tes formatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik nontes dan teknik tes. Teknik analisis data berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning tipe group investigation* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. Persentase aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I mendapat katagori “Aktif”, kemudian pada siklus II menjadi “Sangat Aktif”. Persentase hasil belajar afektif siswa siklus I katagori “Cukup Baik”, pada siklus II menjadi “Sangat Baik”. Persentase hasil belajar psikomotor siswa siklus I katagori “Cukup Terampil”, pada siklus II menjadi “Sangat Terampil”. Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I katagori “Kurang Tinggi”, pada siklus II menjadi “Tinggi”.

Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang digunakan oleh Dewi Nuryanti Putri yaitu menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* dan pada Penelitian Dewi Nuryanti Putri membahas tentang Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa, Sedangkan Penelitian sekarang menggunakan Model *Team Games Tournament* dan membahas tentang Efektivitas Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di Bandar Lampung Khususnya di Kelas V B SD Negeri 1 Bumiratu, Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan Peneliti sekarang adalah di Kabupaten Sinjai Khususnya di kelas IV SD Neg. No. 92 Passahakue.

2. Penelitian oleh Ulfatun Khasanah Tahun 2024 dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (2) Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA (3) Untuk mendeskripsikan kendala dan pendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini menggunakan *Mixed Method* atau metode penelitian kombinasi. Namun akan lebih condong kearah kualitatif, dan kuantitatif sebagai penyempurna data. Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan penelitian kuantitatif menggunakan teknik eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan untuk langkahlanhkahnya yaitu : a) *Class Presentation* b) *Teams* c) *Games* d) *Tournament* e) *Score Accumulation and Rewards* f) *Daily Assessment*. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik mengalami peningkatan berdasarkan nilai rata-rata serta skor tiap indikator soal yang diberikan kepada peserta didik. Adapun kendala dalam penerapan *Teams Games Tournament* yaitu diantaranya : (1) Membutuhkan Waktu Yang Lama

Dalam Proses Penerapan Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (2) Peserta Didik Berkemampuan Akademik Lebih Mendominasi. Sedangkan untuk pendukung diantaranya : (1) Pengetahuan Peserta Didik Yang Tinggi Akan Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (2) Kerjasama Peserta Didik Yang Baik, (3) Peserta Didik Memiliki Keaktifan Mengikuti Pembelajaran Yang Baik.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang digunakan oleh Ulfatun Khasanah yaitu sama-sama menggunakan Model *Team Games Tournament*, dan pada Penelitian Ulfatun Khasanah membahas tentang Penerapan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran IPA, Sedangkan Penelitian sekarang membahas tentang Efektivitas Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di Kabupaten Pekalongan Khususnya di Kelas V SD 01 Kalipancur, Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan Peneliti sekarang adalah di Kabupaten Sinjai Khususnya di kelas IV SD Neg. No. 92 Passahakue.

3. Penelitian oleh Yulisa Sulastri Tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi Kelas XI di MAN 1 Payakumbuh”.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video pembelajaran pada pembelajaran biologi kelas XI di MAN 1 Payakumbuh dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA MAN 1

Payakumbuh tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 2 lokal. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, sampel yang terpilih adalah kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa yang dibuktikan dengan meningkatnya persentase aktivitas belajar. Hasil belajar biologi siswa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan video pembelajaran juga lebih baik dari hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen 76,05 dan kelas kontrol 60,75.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang digunakan oleh Yulisa Sulastri yaitu sama-sama menggunakan Model *Teams Games Tournament*, dan pada penelitian Yulisa Sulastri membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi, Sedangkan Penelitian sekarang membahas tentang Efektivitas Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti terdahulu melakukan penelitian di Batusangkar Khususnya di Kelas XI di MAN 1 Payakumbuh, Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan Peneliti sekarang adalah di Kabupaten Sinjai Khususnya di kelas IV SD Neg. No. 92 Passahakue.

C. Hipotesis

Penelitian kuantitatif didalamnya terdapat hipotesis penelitian. *Hypo* berarti dibawah dan *thesa* berarti kebenaran. Jadi hipotesis berarti suatu

jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Abubakar, 2021).

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : model *team games tournament* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

H_a : model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan sebab-akibat antara 2 faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan menyisihkan factor-factor lain yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksimal untuk melihat akibat dari sesuatu perlakuan. Penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono 2012:72)

Menurut Solso & MacLin (2002), penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang di dalamnya ditemukan minimal satu variabel yang dimanipulasi untuk mempelajari hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, penelitian eksperimen erat kaitanya dalam menguji suatu hipotesis dalam rangka mencari pengaruh, hubungan, maupun perbedaan perubahan terhadap kelompok yang dikenakan perlakuan.

Dengan kata lain bahwa penelitian eksperimen adalah bagian dari penelitian kuantitatif yang terdapat variabel sehingga dapat ditemukan sebab akibat yang sengaja ditimbulkan dari variabel tersebut (Sa'dullah, 2016).

Oleh karena itu, jenis penelitian eksperimen digunakan pada penelitian ini, sebab pada pihak sekolah SD Neg. No. 92 Passahakue belum menerapkan proses pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* khususnya di Kelas IV pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu Pre-eksperimental Design. Pre-eksperimental Design adalah penelitian eksperimen yang belum dilakukan dengan sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh kepada variabel terikat (Rukminingsih et al., 2020). Adapun desain penelitiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1
(One Group Pretest-Posttest Design)

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	T	O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal (*pretest*)

T : perlakuan yang diberikan

O₂ : Tes akhir (*posttest*)

B. Prosedur Penelitian

Berikut ini ada beberapa tahap prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini persiapan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah :

- a. Peneliti melakukan observasi awal di kelas IV SD Neg. No. 92 Passahakue. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi sekolah seperti, metode pembelajaran yang digunakan, serta hal yang lain menunjang penelitian.
- b. Kemudian peneliti menyusun Modul Ajar.
- c. Dalam proses bimbingan dengan dosen pembimbing, mengembangkan instrumen penelitian yang berhubungan dengan faktor-faktor yang akan dianalisis seperti tes, dokumen, dan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- d. Mengurus surat izin penelitian, izin dari FTIK UIAD Sinjai.
- e. Berkunjung ke SD Negeri No. 92 Passahakue untuk menyampaikan surat izin penelitian dan sekaligus meminta izin untuk melaksanakan penelitian.
- f. Berkomunikasi dengan wali kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue untuk menentukan waktu, khusus pelaksanaan penelitian.
- g. Bereksperimen dengan instrument penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini, yaitu tahap pelaksanaan penelitian perlu diperhatikan langkah berikut :

- a. Pelaksanaan proses pembelajaran tidak langsung dilakukan, tetapi dilaksanakan terlebih dahulu pretest.
- b. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* disesuaikan dengan peraturan proses pembelajaran disekolah tersebut.
- c. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran kemudian dilaksanakan posttest.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Mengumpulkan data penelitian.
- b. Melakukan analisis data terhadap data yang diperoleh.
- c. Menarik kesimpulan

C. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, yaitu segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti bertujuan untuk diteliti sehingga mendapat informasi mengenai objek tersebut kemudian dibuatlah sebuah kesimpulannya (Fadjarajani et al., 2020). Adapun dua variabel yang menjadi objek penelitian ini adalah variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel Independen (Variabel bebas/X)

Variabel bebas adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas merupakan penyebab perubahan variabel lain (Sahir, 2022). Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

2. Variabel Dependen (Variabel terikat/Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Disebut variabel terikat karena variabel yang ini dipengaruhi oleh variabel bebas/variabel independen (Amruddin, 2022). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian adalah gambaran umum yang menjelaskan lokasi tempat pada saat melakukan penelitian dan sebagai bukti bahwa penelitian tersebut benar dilakukan. Adapun tempat dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri No. 92 Passahakue yang beralamat di Jln. Poros Sinjai Kajang, Desa Passimarannu, Dusun Passahakue, Kec. Sinjai Timur Kab. Sinjai.

2. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan yaitu Mei-Juni 2025.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sebagian dari populasi, tidak akan ada sampel jika tidak ada populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Hikmawati, 2020). Adapun Populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Keadaan Populasi

No	Nama Kelas	Laki-Laki	Perempuan
1.	Kelas IV	17	11
Jumlah		28	

Sumber: Data Kelas VI SDN 92 Passahakue

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang sengaja dipilih oleh peneliti untuk diamati, sehingga sampel ukurannya lebih kecil dibandingkan populasi dan berfungsi sebagai wakil dari populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Fadjarajani et al., 2020). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Neg. No. 92 Passahakue yang terdiri dari 28 orang siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian (Abubakar, 2021). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung, mengamati keadaan secara akurat serta tepat karena kegiatan ini dilakukan secara langsung oleh indra penglihatan sendiri, sehingga hasil yang didapatkan benar-benar akurat sesuai dengan keadaan lapangan (Mukhid, 2019). Observasi bisa dimaknai dengan suatu teknik dalam menghimpun data, dimana peneliti mencatat informasi-informasi atau data subjektif mungkin yang telah diperoleh secara langsung.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia serta melihat sekolah secara langsung sebagai objek penelitian.

2. Tes

Tes merupakan serangkaian latihan dan pertanyaan yang dapat mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensi, kemampuan seseorang atau pun kelompok. Sehingga menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti dengan lebih akurat (Malik, 2018). Instrumen tes pada penelitian ini dilakukan untuk melihat kemampuan daya ingat siswa diantaranya dengan soal essay yang disesuaikan dengan indikator kemampuan daya ingat siswa, tes ini berfungsi untuk memunculkan kembali informasi yang sudah diterima selama pembelajaran (Hamonangan, 2020).

3. Dokumen

Dokumentasi yaitu ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya

monumental dari seseorang Misalnya foto, video (Priadana, 2021). Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk mengetahui data arsip mengenai sejarah sekolah, struktur sekolah.

G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan realibitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan realibitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan realibel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa tes, pedoman wawancara, dan pedoman observasi dalam bentuk lembar pedoman pengamatan (observasi), daftar pertanyaan, dokumen tertulis, serta alat kelengkapan penelitian berupa alat tulis menulis, alat perekam gambar dan suara. Adapun jenis instrumen yang peneliti gunakan adalah :

1. Instrumen observasi dan dokumentasi

Pengamatan langsung dilaksanakan untuk melihat kegiatan belajar mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 92 Passahakue. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama peserta didik yang diambil sampel, sejarah dan profil sekolah. Dengan adanya dokumentasi dapat menjadi bukti dalam laporan hasil penelitian.

2. Alat-alat dokumentasi

Alat-alat dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi serta data mengenai daftar nama peserta didik yang diambil sampel, nama-nama guru, sejarah dan profil sekolah. Dengan adanya dokumentasi dapat menjadi bukti dalam laporan hasil penelitian.

H. Validasi Instrumen

Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan realibilitas. Suatu alat ukur yang tidak reliabel atau tidak valid

akan menghasilkan kesimpulan yang biasa, kurang sesuai dengan yang seharusnya, dan akan memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subjek atau individu yang dikenai tes itu. Apabila informasi yang keliru itu dengan sadar atau tidak dengan sadar digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pengambilan suatu keputusan, maka keputusan itu tentu bukan merupakan suatu keputusan yang tepat (Siyoto & Sodik, 2015).

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “data yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data-data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Bila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada objek, maka data tersebut dinyatakan tidak valid (Sofiyana et al., 2022). Validitas instrumen yang akan peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan alat ukur yang digunakan yaitu angket.

Tingkat signifikansi yang digunakan pada uji validasi yaitu 0,05 dengan kriteria pengujian yaitu:

- a. H_a diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah)
- b. H_o ditolak apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

2. Uji Reliabilitas

Berkenaan dengan derajat konsisten dan stabilitas data atau temuan. Dalam pandangan positivik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat

kepercayaan atau ketepatan dari hasil uji validitas data. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas metode *Cronbach's Alpha* yaitu:

- a. Jika nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten.
- b. Jika nilai alpha lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

1. Uji Normalitas

Sebelum berbagai data dihubungkan dengan suatu formulasi statistika, maka terlebih dahulu data-data tersebut harus melalui uji normalisasi. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Dengan kata lain, apabila ada teori yang menyatakan bahwa suatu variabel yang sedang diteliti normal, maka tidak perlu lagi pengujian normalitas data.

Dengan menggunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika signifikan $\alpha > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Jika signifikan $\alpha < 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *Uji Paired Sample T-Test*. *Uji Paired Sample T-Test* merupakan uji statistika yang bertujuan untuk

membandingkan rata-rata dua group yang saling berpasangan. Berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tingkat signifikan yang digunakan yaitu 0.05 adapun dasar pengambilan keputusan :

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Uji N.gain

Data N-gain merupakan data yang dipakai untuk menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah sehingga terlihat perbedaan peningkatan. Data N-gain diperoleh dari data pre-test dan post-test (Hasniati et al., 2020).

Untuk menguji efektivitas antara pretest dan posttest digunakan perhitungan menggunakan *SPSS 26 for windows* yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain score sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan

N-Gain = Gain yang ternormalisir

Pre test = Nilai awal ternormalisir

Post test = Nilai akhir ternormalisir

Kategori perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain msupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Pembagian Skor N-Gain Score

Nilai N-Gain Score	Kategori
$(g) > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) \leq 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian penulis yang dilakukan di SD Negeri No. 92 Passahakue, penulis mendapatkan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes dalam bentuk soal sejumlah 10 item dan dokumentasi untuk mencari dan mendapatkan data siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.1

Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1.	A.Tendri Zahra	P	70	80
2.	Abuzar Al-Ghifari	L	50	77
3.	Ahmad Ghazali Kaisar	L	90	85
4.	Aiman	L	70	80
5.	Aisyah Aulia Farizah	P	30	71
6.	Al-Qazali	L	28	69
7.	Amal Muhlis	L	78	82
8.	Dania Mu'nisa	P	70	80
9.	Dzakira Aftani	P	72	75
10.	Dzaky Almair Jamil	L	77	86
11.	Faiha Rifkah	L	66	73
12.	Farlan	L	50	69
13.	Fatul Nahrudin	L	76	80
14.	Haerul Anwar	L	62	70
15.	Kanaya Cantika Ulfy	P	50	80

16.	Khinatul Zidayah	P	38	84
17.	Muh.Sa'bah Hasril	L	70	78
18.	M. Agri Ramadhan	L	69	72
19.	Muhammad Alif Nur	L	48	80
20.	M. Ashabul Kahfi	L	52	70
21.	Nauratul Aqila	P	78	86
22.	Nugraha Syarif	L	58	82
23.	Nur Amelia	P	68	81
24.	Nur Zafran	L	54	70
25.	Nurakila Qurrataain	P	77	86
26.	Raisah Mulawarsih	P	66	75
27.	Salsabila Nadifa	P	37	80
28.	Syahrul Ramadhan	L	74	82
Total			1648	2185

Sumber : Hasil Penelitian SD Negeri No. 92 Passahakue

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT), jumlah siswa yang dianalisis secara statistik adalah 28. Dua siswa tidak hadir saat *pre-Test* dan *Post-Test*, sehingga tidak diikutkan dalam analisis. Dan hasil *pre-test* 1648 dengan hasil *post-test* 2185. Berikut hasil analisis statistik deskriptif data pre-test dan post-test yang diolah menggunakan SPSS V 26 data dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue yaitu :

1) Data Pre-Test

Dari perolehan penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue yang diolah dengan SPSS V 26 diperoleh hasil statistik deskriptif pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2
Statistik Deskriptif Data Pre-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre Test Bhs.Indonesia	28	50	65	31.54	11.958
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel 4.2 diatas skor maksimum yang diperoleh sebelum diberi perlakuan (*pretest*) pada siswa kelas IV adalah 65, sedangkan skor terendah adalah 50, skor rata-rata yang diperoleh adalah 31,54 dengan standar deviasi 11,958.

2) Data Post-Test

Perlakuan dilanjutkan dengan post-test. Perhitungan yang dihasilkan post-test terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Deskriptif Data Post-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Post Test Bhs.Indonesia	28	60	88	59.11	13.172
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel 4.3 diatas skor maksimum yang diperoleh setelah diberi perlakuan (*posttest*) pada siswa kelas IV adalah 88, sedangkan skor terendah adalah 60, skor rata-rata yang diperoleh adalah 59,11 dengan standar deviasi 13,172.

b. Analisis Statistik Inferensial

Adapun analisis statistik inferensial yaitu sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Tujuan uji validitas dilakukan adalah untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen yang digunakan. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Uji validitas instrumen menggunakan bantuan aplikasi *SPSS V 26* dengan dasar pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan valid, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid. Diketahui bahwa jumlah data (N) = 28 responden, (sig 0,05) maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,361

Berdasarkan hasil uji validitas, maka disimpulkan bahwa item soal yang terdiri 10 item pada lembar tes peserta didik dinyatakan valid. Tabel hasil perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas

Nomor Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,425	0,361	Valid
2	0,576	0,361	Valid
3	0,691	0,361	Valid
4	0,396	0,361	Valid
5	0,379	0,361	Valid
6	0,434	0,361	Valid
7	0,471	0,361	Valid
8	0,652	0,361	Valid
9	0,823	0,361	Valid
10	0,716	0,361	Valid

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji validitas dari pengolahan data diatas, diketahui bahwa semua butir pertanyaan memiliki koefisien lebih besar dari $r_{\text{tabel}} = 0,361$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indicator dari variabel tersebut seluruhnya valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada hal-hal yang dinyatakan substansi. Tes ini bertujuan untuk mengetahui seberapa konsisten butir-butir soal dalam penelitian digunakan untuk mengukur peningkatan belajar siswa. Harus ada landasan untuk mendasarkan keputusan sebelum menguji reliabilitas yaitu variabel dengan *alpha* sebesar 0,70 (reliabilitas sedang). Jika skornya lebih besar dari 0,70 maka dikatakan realibel, jika skornya lebih kecil dari 0,70 maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan realibel. Hasil pengujian realibilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	10

Hasil uji reliabilitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar yaitu $0,750 > 0,70$. Maka dapat disimpulkan bahwa indikator dari variabel tersebut seluruhnya reliabel.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data-data bahwa peningkatan belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh berdistribusi normal. Pada

penelitian ini pengujian normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan ketentuan taraf signifikansi $> 0,05$ dengan menggunakan program *SPSS* V 26. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Bhs.Indonesia	.142	28	.157	.938	28	.100
Post Test Bhs.Indonesia	.167	28	.044	.952	28	.219

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas yang dianalisis dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* diperoleh nilai Sig Sebelum perlakuan sebesar 0,100 dan sig sesudah perlakuan sebesar 0,219. Dari hasil uji normalitas data kedua sampel diperoleh nilai sig. lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dari peningkatan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia berdistribusi normal.

4) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired sample T-test*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah Model pembelajaran Team Games Tournament efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue.

Adapun kaidah pengujian uji *paired sample T-test*:

- a) Jika nilai sig (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue.
- b) Jika nilai sig (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti model pembelajaran *Team Games Tournament* tidak efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue.

Berikut adalah hasil uji *paired sample t-test* yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesisi

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-21.429	14.464	2.734	-27.037	-15.820	-7.839	27	.000

Berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue.

5) Uji N-Gain

Uji N-Gain ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS V 26 diperoleh nilai gain sebesar 70% yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain	28	.10	.74	.3820	.17486
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan perhitungan uji *N-Gain* diatas, diketahui bahwa peningkatan hasil model pembelajaran *Team Games Tournament* memperoleh nilai 0,382. Berdasarkan kriteria perolehan uji *N-Gain score*, maka peningkatan hasil belajar siswa pada kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue berada pada kategori sedang ($0,30 \leq N-Gain \leq 0,70$).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian data dan analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS V 26, maka selanjutnya akan dilakukan pembahasan dan hasil analisis data yang lebih jelas tentang bagaimana peningkatan yang terdiri dari variabel X (*independen*) sebagai model *Team Games Tournament* terhadap variabel Y (*dependen*) sebagai hasil belajar siswa kelas IV.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif atau tidak pada pembelajaran

Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri No. 92 Passahakue. Peneliti memilih model pembelajaran *Team Games Tournament* agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan sesuai serta memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Menurut temuan peneliti yang dilakukan dengan menggunakan model *Team Games Tournament*, Salah satu keunggulan model ini adalah sifatnya yang lebih nyata sehingga dapat menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa yang pada akhirnya membuat pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menerapkan penelitian eksperimen, dengan menerapkan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada tahap awal penelitian, peneliti mengajak peserta didik untuk mempersiapkan buku tulis setelah itu perkenalan kemudian dilanjut dengan memberikan tes awal terhadap peserta didik sebanyak 10 butir pernyataan untuk dijawab sesuai dengan apa yang dipahaminya sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu dilanjutkan dengan memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik lalu setelah penyampaian materi pendidik kemudian menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk dikerjakan, setelah selesai berdiskusi mengerjakan lembar kerja, satu persatu naik ke depan untuk menjawab pertanyaan yang tersedia pada media pembelajaran. Setelah selesai menjawab pertanyaan pada media, setiap jawaban akan diberikan skor dan dijumlahkan. Selanjutnya peneliti memberikan tes akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebanyak 10 butir pernyataan yang berkaitan dengan hasil belajar.

Setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis deskriptif data sebelum perlakuan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar

Pre-Test adalah 31,54 dan *Post-Test* adalah 59,11. Sedangkan nilai standar deviasi masing-masing adalah 11,958 dan 13,172.

Efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dengan adanya keaktifan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena dengan pembelajaran secara berkelompok memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain. Siswa memberikan jawaban dan tanggapan kepada siswa lain sehingga membuat siswa tidak merasa bosan, hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nuryanti Putri Tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V B SD Negeri 1 Bumiratu”. Bahwa dengan menggunakan atau menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran baik itu secara mandiri maupun kelompok.

Efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* ditinjau dari hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga tidak lepas dari peran seorang guru dalam mengelola model pembelajaran. Dalam proses peningkatan hasil belajar siswa juga diikuti dengan perubahan sikap dalam belajar. Perubahan ini merupakan respon dari stimulus yang diberikan oleh peneliti. Pembelajaran yang bersifat kooperatif dapat menciptakan lingkungan yang lebih mendukung partisipasi siswa, yang berdampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar mereka, merasa dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan demikian siswa berani untuk berbicara dan mengungkapkan pemahaman yang mereka miliki tanpa harus merasa takut dan tertekan dalam proses pembelajaran. Setelah itu akan muncul kebutuhan akan menyebabkan siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh, Menurut teori kebutuhan Maslow, individu akan termotivasi

untuk belajar apabila kebutuhan dasarnya telah terpenuhi, termasuk aman dan penghargaan diri (Cahyono, 2010).

Dari pembahasan di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan terhadap respon, aktivitas dan minat belajar siswa, sehingga pada pembelajaran muncul motivasi belajar yang kuat untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian di SD Negeri No. 92 Passahakue, ternyata setiap siswa mengalami perubahan sebelum dan sesudah model pembelajaran *Team Games Tournament* diterapkan.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS V 26 Paired Sample T-test*, data yang diuji adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang diolah dengan aplikasi *SPSS V 26*. Didapatkan nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri No. 29 Passahakue, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS V 26 Paired Sample T-test*, data yang diuji adalah hasil *pre-test* dan *post-test* yang diolah dengan aplikasi *SPSS V 26*. Didapatkan nilai *sig* (2 tailed) untuk nilainya sebesar 0,000 dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena *sig* (2 tailed) $< \alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dengan kata lain, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 29 Passahakue.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri No. 92 Passahakue dengan adanya penelitian ini guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada kelas IV dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat disarankan bagi para guru untuk menggunakan model dan media saat pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya, sehingga dapat membantu siswa dalam membangkitkan semangat belajar, mengatasi kejenuhan saat belajar dan siswa dapat bersaing belajar di dalam individu maupun kelompok. Dengan adanya solusi tersebut maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi penelitian*. Suka-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adolph, R. (2016). *Landasan Teori*. Pengertian pembelajaran, konsep pembelajaran, 1–23.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah DasaR. 3(1).
- Amruddin, A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Asip, M. (2022). *Buku Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia DI SD*. 6.
- Cahyono, D. (2010). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. <https://www.google.com/amp/s/areknerut.wordpress.com>
- Dewi, N. H. (2011). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V SD N 07 Ngringo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*, 53(9), 167–169.
- Adolph, D. N. P. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V B Sd Negeri 1 Bumiratu. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V B SD Negeri 1 Bumiratu*, 1–99.
- Harisnur, F., & Suriana, S. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 20–31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>
- Fadjarajani, S., Rosali, E. S., Patimah, S., Liriwati, F. Y., Nasrullah, Sriekaningsih, A., Daengs, A., Pinem, R. J., Harini, H., Sudirman, A., Ramlan, Falimu,

- Safriadi, Nurdyani, N., Lamangida, T., Butarbutar, M., Wati, N. M. N., Rahmat, A., Citriadin, Y., ... Nugraha, M. S. (2020). Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner. In *Metodologi Penelitian*.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2013). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Hamonangan, R. H. (2020). Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 1(2), 201–208. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v1i2.150>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasniati, H., Jais, E., & Herlawan, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tomia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 133–139. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i2.268>
- Hikma, W. A., Hasmianti, H., & Qadrianti, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(2), 425–434. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i2.3456>
- Hikmawati, H. (2020). Metodologi Penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_System_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Juwita Manalu, R., Juniati Tumanggor, E., Amelia Br Sidauruk, M., Angel Sitorus, H., Tio Indri Damanik, G., Dumayanti Sihombing, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Studi Pendidikan Bahasa Inggris, P., & Studi Pendidikan Kewarganegaraan, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri Perumnas Batu 6 dalam Keterampilan Menyimak. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 204–2011.

- Kadir, M., & Fitriani, F. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Prediction Guide Pada Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(2), 23–38.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mukhid, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Penerapan metode ilmiah, Pengertian dan fungsi penelitian.
- Nabillah, T., & Abadi, A. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 03, 171–187. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Priadana, P. (2021). Metode Penelitian kuantitatif dan kualitatif, Metode Penelitian eksperimen. 3-220
- Haraha, R. A. (2018). Hakikat Bahasa. September.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sa'dullah, M. (2016). Penelitian Eksperimen. *Repository.Radenfatah.Ac.Id*, Mi, 1–72.
- Sahir, S. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*.
- Samsuddin G, Irman R, & Khaedar, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Kelas VI SD Inpres Manggala Kecamatan Manggala Kota Makassar. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 1(1), 9–19. <https://doi.org/10.56314/edulec.v1i1.2>
- Siyoto, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sofiyana, M. S., Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., W, L. A., Jannah, R., Juhara, S., SK, T., Laga, E. A., Sinaga, J. A. B., Suparman, Achmad Rante Suaidah, I., Fitrisari, N., & Herman. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.

- Sundari, S. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 1(3), 106–117.
- Masruhim, T. D. M. A. (2019). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *Jurnal Swarnabhumi : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri No. 92 Passahakue memiliki sejarah yang panjang sejak tahun 1975, yang menunjukkan dedikasi dan komitmennya dalam mendidik anak-anak di daerah tersebut. SD Negeri No. 92 Passahakue terletak di Jl. Panaikang Raya No. 3 Desa Pasimarannu, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan yang merupakan sekolah yang tak hanya berfokus pada potensi akademik, namun juga non akademik yang menunjukkan bahwa mereka ingin memastikan siswa berkembang secara holistik.

SD Negeri No. 92 Passahakue sangat berkomitmen dalam memberikan pendidikan berkualitas. Dengan akreditasi A, Fasilitas lengkap, dan pengajaran yang berfokus pada nilai-nilai moral dan karakter, sekolah ini menjadi bukti kualitas pendidikan yang tinggi dan komitmen sekolah dalam mencapai standar nasional pendidikan dan juga menjadi tempat menuntut ilmu bagi anak-anak di wilayah Sinjai Timur.

Profil Sekolah

Nama	: SD Negeri No. 92 Passahakue
NPSN	: 40304508
Alamat	: Jl. Panaikang Raya No. 3
Desa/Kelurahan	: Pasimarannu
Kecamatan/Kota (LN)	: Sinjai Timur
Kab.-Kota/Negara (LN)	: Sinjai
Propinsi/Luar Negeri (LN)	: Sulawesi Selatan
Status Sekolah	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan	: DIKDAS
Kementerian Pembina	: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Naungan	: Pemerintah Pusat
Tanggal SK Pendirian	: 31-12-1975
Nomor SK Operasional	: 421.1/13.4018.DPPOR
Tanggal SK Operasional	: 01-01-1975
Akreditasi	: A
Luas Tanah	: 3.483 m2
Akses Internet	: 1. - 2. 500 Mb
Sumber Listrik	: PLN

B. Visi dan Misi SD Negeri No. 92 Passahakue

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya generasi yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, berkarakter dan berwawasan global.”

b. Misi Sekolah

Adapun Misi dari SD Negeri No. 92 Passahakue adalah sebagai berikut:

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengalaman ajaran islam.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
3. Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
4. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembinaan kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
5. Menjalin kerja sama yang harmonis antarwarga sekolah atau lembaga lain.
6. Melakukan pembinaan karakter.

Lampiran 1

Kisi – Kisi Instrumen Pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi	Indikator	Jenis Soal	Nomor Soal
Teks Narasi	Mengidentifikasi unsur-unsur dalam teks narasi (Penokohan, Alur, Latar).	Pilihan Ganda, Essay	1
Teks Deskripsi	Mengidentifikasi ciri-ciri teks deskripsi.	Pilihan Ganda, Essay	2
Kalimat Efektif	Mengidentifikasi kalimat efektif dan tidak efektif.	Pilihan Ganda, Essay	3
Jenis Kalimat	Menentukan jenis kalimat berdasarkan fungsinya (deklaratif, interogatif).	Pilihan Ganda, Essay	4
Kata Depan Dan Konjungsi	Memahami penggunaan kata depan dan konjungsi dalam kalimat	Pilihan Ganda, Essay	5

Sinjai, 2 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hasmiati, M.Pd.I
NIDN. 2114108701

Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd.
NIDN. 2119098902

Lampiran 2

Lembar Pretest/Protest Kelas IV

Soal Pilihan Ganda

Petunjuk Pengisian :

1. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum menjawabnya.
2. Tulislah identitas anda terlebih dahulu pada lembar yang tersedia.
3. Dahulukan menjawab soal yang anda anggap mudah.
4. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf yang anda anggap paling benar.
5. Waktu mengerjakan soal 60 Menit

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Materi Pelajaran :

Hari/Tanggal :

1. Dalam Teks Narasi, alur yang digunakan adalah?
 - a. Maju mundur
 - b. Maju terus
 - c. Campuran
 - d. Melompat-lompat
2. Teks Deskripsi biasanya memiliki ciri-ciri?
 - a. Cerita imajinatif
 - b. Menggambarkan suatu objek secara rinci
 - c. Menyampaikan informasi factual
 - d. Dialog yang jelas
3. Pilih kalimat yang efektif diantara pilihan berikut.
 - a. Saya sangat-sangat suka sekali dengan makanan itu
 - b. Saya suka makanan itu
 - c. Suka makanan yang itu saya

- d. Itu saya suka makanan
- 4. Kalimat yang bertanya termasuk dalam jenis kalimat?
 - a. Deklaratif
 - b. Imperatif
 - c. Interogatif
 - d. Ekklamasi
- 5. Pilihlah kalimat yang menggunakan kata depan dengan benar.
 - a. Buku itu di meja
 - b. Buku itu ke meja
 - c. Buku itu dari meja
 - d. Buku itu meja ke

Soal Essay

Petunjuk Pengisian :

1. Periksa dan bacalah soal dengan saksama sebelum menjawabnya.
2. Tulislah identitas anda terlebih dahulu pada lembar yang tersedia.
3. Dahulukan menjawab soal yang anda anggap mudah.

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Materi Pelajaran :

Hari/Tanggal :

1. Jelaskan alur dalam teks narasi yang kamu baca!
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teks deskripsi!
3. Buatlah masing-masing satu kalimat yang efektif dan kalimat yang tidak efektif!
4. Jelaskan perbedaan antara kalimat deklaratif dengan kalimat interogatif!
5. Jelaskan perbedaan penggunaan kata depan “di” dan “ke”!

Rumus Skor Perolehan

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Kunci Jawaban Pretest/Protest

1. B. Maju terus

Essay : Alur dalam teks narasi biasanya bersifat maju terus, yakni dimulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian yang berurutan.

2. B. Menggambarkan suatu objek secara rinci

Essay : Teks deskripsi adalah teks yang berisi penggambaran suatu objek, baik makhluk hidup, benda, tempat, atau peristiwa secara terperinci, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami sendiri hal yang dideskripsikan oleh penulis.

3. B. Saya suka makanan itu

Essay : Kalimat tidak efektif: Jika ada mahasiswa yang melanggar peraturan ujian, diminta dilaporkan kepada panitia ujian.
Kalimat efektif: Jika ada mahasiswa yang melanggar peraturan ujian, harap Anda melaporkan kepada panitia ujian.

4. C. Interogatif

Essay : Kalimat deklaratif adalah kalimat yang menyatakan suatu pernyataan, sedangkan kalimat interogatif adalah kalimat yang digunakan untuk bertanya.

5. A. Buku itu di meja

Essay : "Di" digunakan untuk menunjukkan tempat atau posisi, sedangkan "ke" digunakan untuk menunjukkan tujuan atau arah.

Teks Narasi Singkat

Di sebuah desa kecil hiduplah dua orang anak kembar yang sebatang kara, bernama Adam dan Idim. Mereka hanya tinggal di sebuah gubuk, untuk memenuhi isi perutnya, setiap hari mereka selalu berburu binatang di hutan dekat desanya. Beberapa lama kemudian, Adam dan Idim bertemu dengan saudagar kaya, yang kebetulan ingin berburu juga di hutan. Adam dan Idin pun diajak dan di bawa ke rumah saudagar kaya itu, dan menjadikan Adam dan Idin sebagai anak angkatnya.

Contoh teks di atas diceritakan secara kronologis, mulai dari bagian pengenalan di awal, tengah, hingga akhir anak kembar itu dijadikan anak angkat saudagar kaya. Maka alur dan cerita tersebut, telah menggambarkan contoh dari sebuah teks narasi.

Lampiran 3

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM		
A. Identitas Modul		
Nama Penyusun	:	Nova Damayanti
Nama Sekolah	:	SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas / Semester	:	IV/ Genap
Alokasi Waktu	:	35 Menit (3 x Pertemuan)
Tahun Ajaran	:	2025
B. Kompetensi Awal		
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai teks, mengidentifikasi kalimat efektif dan tidak efektif, serta memahami penggunaan kata depan		
C. Profil Pelajar Pancasila		
Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang : 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum. 3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. 4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. 5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.		

6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.
D. Sarana dan Prasarana
1. Ruang kelas 2. Alat dan bahan : buku ajar Bahasa Indonesia kelas VI, alat tulis, lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor. 3. Media pembelajaran : TGT (<i>Team Games Tournament</i>)
E. Materi dan Sumber Bahan Ajar
1. Teks narasi, teks deskripsi, kalimat efektif, jenis kalimat, kata depan dan konjungsi. 2. Buku guru dan buku siswa Bahasa Indonesia Kelas VI Teks Narasi dan Teks Deskripsi Teks narasi adalah yang menceritakan sebuah peristiwa secara berurutan dan bisa berupa fiksi (imajinasi) atau nonfiksi. Widjono (2007) menjelaskan pengertian narasi sebagai “uraian yang mengisahkan kejadian, tindakan, maupun keadaan secara berurutan dari awal sampai akhir sehingga saling berhubungan antara satu sama lainnya. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat naratif. Contohnya seperti roman, kisah, novel, biografi, atau cerpen”. Teks narasi sendiri dibuat untuk menyampaikan informasi, memberikan pengetahuan, dan untuk dijadikan hiburan bagi pembaca atau pendengarnya. Selain itu, teks ini juga bisa digunakan untuk menggambarkan suatu peristiwa, pengalaman, maupun gagasan kepada orang lain secara rinci berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Adapun ciri-ciri dari teks narasi adalah sebagai berikut : - Menceritakan peristiwa atau pengalaman penulisnya; - Kejadian atau peristiwa yang diceritakan merupakan kejadian yang benar-benar terjadi atau imajinasi atau gabungan dari keduanya;

- c. Berdasarkan pada konflik;
- d. Mempunyai nilai estetika;
- e. Harus disusun secara kronologis.

Adapun teks narasi memiliki struktur diantaranya :

a. Orientasi (*orientation*)

Orientasi adalah tahap pengenalan cerita. Di sini penulis memberikan berbagai informasi detail mengenai tokoh-tokoh yang terlibat, latar belakang tempat, dan juga waktunya.

b. Komplikasi (*complication*)

Bagian ini menjadi tahap penggambaran yang berisikan awal mula dari masalah atau konflik dalam cerita. Kemudian ada juga reaksi yang diberikan oleh tokoh-tokoh yang terlibat pada masalah tersebut. Dan terakhir klimaks atau puncak masalahnya.

c. Resolusi (*resolution*)

Resolusi adalah tahap pemecahan masalah dan ditandai dengan penurunan konflik sampai dengan selesai atau tuntas. Seringkali, banyak orang yang membaca teks narasi mengharapkan akhir atau penyelesaian yang bahagia. Namun teks narasi bisa berakhir bagaimana saja.

d. Coda (*reorientation*)

Ini adalah tahap pemuatan pesan moral atau amanat dari kisah yang diceritakan. Bagian ini jamak ditulis sebagai penutup cerita. Dan yang paling penting, coda dalam teks narasi itu opsional alias tidak wajib ada.

Teks Deskripsi adalah teks yang dimana ide utamanya merupakan penyampaian dengan menggambarkan objek, tempat dan peristiwa tertentu dengan sangat rinci. Dengan begitu, pembaca bisa seolah-olah merasakan baik secara fisik maupun emosi secara langsung dengan apa yang dijelaskan di dalam teks.

Adapun ciri-ciri dari teks deskriptif sebagai berikut :

- a. Teks Deskripsi berisi tentang penjabaran atau penggambaran pada suatu objek, misalnya benda, tempat dan suasana.
- b. Teks Deskripsi berisi tentang penjelasan yang melibatkan seluruh panca Indera, penglihatan, pendengaran, penciuman, sampai perabaan.
- c. Teks Deskripsi berisi tentang pemaparan dan ciri-ciri fisik dan sifat suatu objek dengan secara rinci dan jelas.

Teks Deskripsi juga memiliki struktur dalam penulisannya, yaitu :

- a. Judul : judul pada paragraf deskriptif setidaknya harus mengandung tiga aspek yaitu relevan, provokatif atau menarik dan juga singkat. Judul dari karangan melambangkan cerita yang merupakan sebuah ringkasan tersirat dari seluruh tulisan. Judul ini memiliki fungsi sebagai daya tarik minat dan suatu nama yang bersifat promosi.
- b. Identifikasi: penentuan identitas dari orang, objek dan benda lainnya,
- c. Klasifikasi: sebuah unsur penyusun dengan sistem dari suatu kelompok yang sesuai kaidah dan standar yang sebelumnya sudah ditetapkan.
- d. Deskripsi: berisi gambaran-gambaran atau penjelasan tentang objek atau hal yang dibahas di dalam teks.
- e. Kesimpulan: kesimpulan adalah penegasan pada hal yang dianggap penting. Kesimpulan bisa dicantumkan atau tidak.

Kalimat Efektif dan Jenis Kalimat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kalimat merupakan satuan bahasa yang relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual ataupun potensial terdiri atas klausa. Kalimat secara umum digunakan secara lisan maupun tulisan.

Beberapa jenis kalimat diantaranya :

- 1. Berdasarkan strukturnya, yaitu :
 - a. Kalimat Tunggal Kalimat tunggal merupakan suatu kalimat yang hanya memiliki satu pola kalimat, yaitu hanya mempunyai satu subjek

dan predikat.

b. Kalimat majemuk merupakan suatu kalimat yang memiliki dua buah pola kalimat atau lebih. Kalimat majemuk ini terdiri dari suatu induk kalimat dan anak kalimat. Cara untuk membedakan sebuah anak kalimat dan induk kalimat yaitu dengan melihat sebuah letak konjungsi. Induk kalimat tidak memuat suatu konjungsi di dalamnya, konjungsi hanya terdapat pada sebuah anak kalimat.

2. Berdasarkan pengucapannya, yaitu : (kalimat langsung dan kalimat tidak langsung).

Kalimat langsung adalah kalimat yang disampaikan secara langsung tanpa adanya perantara. Dalam ragam tulis, kalimat langsung ditandai dengan tanda baca petik dua ("...") yang berfungsi untuk membedakan dengan kalimat penjelas.

Kalimat tidak langsung adalah kalimat yang menceritakan kembali ucapan yang pernah dikatakan orang lain.

3. Berdasarkan fungsinya, yaitu :

a. Kalimat Berita (Deklaratif)

Kalimat pernyataan (Berita) adalah kalimat yang berfungsi untuk menyatakan suatu hal yang biasanya berupa informasi atau fakta-fakta yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Kalimat ini juga biasa disebut dengan kalimat deklaratif. Adapun ciri dari kalimat ini adalah sebagai berikut.

1. Diakhiri dengan penggunaan tanda titik (.).
2. Mempunyai pola intonasi yang datar dan netral.
3. Bertujuan untuk memberikan informasi.

Contoh :

1. Ibu pergi belanja ke Pasar Kramat Jati.
2. Acara wisuda di kampus itu berjalan dengan lancar.

b. Kalimat Tanya (Interogatif)

Kalimat pertanyaan adalah kalimat yang dikemukakan oleh seseorang dengan tujuan untuk menanyakan sesuatu hal kepada orang lain dan mengharapkan jawaban dari pihak yang ditanya. Kalimat ini juga biasa disebut dengan kalimat interogatif.

Kalimat pertanyaan biasanya juga menggunakan kata-kata seperti siapa, mengapa, dimana, kapan, apa, dan bagaimana. Selain itu juga bisa menggunakan unsur kata tanya. Adapun ciri dari kalimat pertanyaan adalah sebagai berikut.

1. Diakhiri dengan penggunaan tanda tanya(?).
2. Pola intonasi kadang naik kadang turun.
3. Bertujuan untuk menanyakan suatu hal.

Contoh :

1. Mengapa dia tidak masuk sekolah hari ini?
2. Apakah kau sudah sarapan pagi tadi?

c. Kalimat Perintah (Imperatif)

Kalimat perintah adalah kalimat yang berisi perintah atau bujukan kepada seseorang agar seseorang tersebut mau melaksanakan perintah atau bujukan tersebut. Kalimat ini biasa disebut juga dengan kalimat imperatif.

Adapun ciri-ciri dari kalimat ini adalah:

1. Menggunakan kata seruan seperti ayo, jangan, dan sejenisnya.
2. Menggunakan partikel -lah atau -kan.
3. Diakhiri dengan contoh penggunaan tanda seru (!).
4. Mempunyai pola intonasi yang tinggi saat diucapkan.

d. Kalimat Seruan (Eksklamatif)

Kalimat seruan digunakan untuk menyampaikan dan mengungkapkan perasaan yang sifatnya mendadak. Contoh

kalimatnya:

1. Hebat, ternyata dia bisa.
2. Aduh, ternyata dia tak menepati janji.

Kalimat efektif adalah kalimat yang mengandung gagasan penulis yang kata-katanya memiliki unsur SPOK (subjek, predikat, objek, dan keterangan). Di sisi lain, kalimat efektif juga berarti kalimat yang mampu menyampaikan informasi secara lengkap, singkat, dan mudah diterima. Singkat mengacu pada sikap hemat dalam penggunaan kata-kata.

Kalimat efektif memiliki ciri-ciri, yaitu :

- a. Mengandung SPOK
- b. Memenuhi kaidah ejaan yang berlaku.
- c. Menggunakan struktur bahasa yang tepat.
- d. Menggunakan diksi sesuai kebutuhan.

Contoh Kalimat efektif

- a. Semua peserta diharapkan hadir tepat waktu.
- b. Dia masuk ruang kelas.
- c. Untuk menghemat waktu, kami teruskan acara ini.
- d. Doni hanya memiliki 4 buah buku.
- e. Siswa-siswi sedang mengerjakan soal ujian Matematika.

Kalimat tidak efektif adalah kalimat yang kurang mampu menyampaikan pesan dengan baik akibat terlalu bertele-tele dan kesalahan ejaan. Kalimat tidak efektif dikenali dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Tidak memiliki subjek atau predikat.
- b. Terlalu panjang, cenderung bertele-tele.
- c. Kurang jelas dalam menyampaikan pesan.

Secara garis besar, perbedaan kalimat efektif dan kalimat tidak efektif terletak pada kaidahnya. Kalimat efektif menggunakan kaidah yang benar, sedangkan kalimat tidak efektif menggunakan kaidah yang tidak tepat.

Contoh Kalimat tidak efektif

- a. Bagi semua peserta diharapkan untuk hadir tepat waktu.
- b. Dia masuk ke dalam ruang kelas.
- c. Untuk mempersingkat waktu, kami teruskan acara ini.
- d. Doni hanya memiliki 4 buah buku saja.
- e. Para siswa-siswi sedang mengerjakan soal ujian Matematika.

Kata Depan dan Konjungsi

Kata depan (preposisi) dan kata penghubung (konjungsi) memiliki fungsi yang berbeda dalam bahasa Indonesia. Kata depan digunakan untuk menghubungkan kata benda atau frasa dengan kata lain, biasanya menunjukkan tempat, arah, atau waktu. Kata penghubung digunakan untuk menghubungkan dua kalimat atau bagian kalimat, menunjukkan hubungan logis atau hubungan antara ide-ide.

Kata Depan (Preposisi):

Fungsi : Menunjukkan hubungan antara kata benda atau frasa dengan kata lain, seperti tempat, arah, waktu, atau alat.

Contoh: di, ke, dari, pada, dengan, atas, untuk, antara, oleh.

Contoh kalimat:

- a. "Saya duduk di kursi." (menunjukkan tempat)
- b. "Dia pergi ke pasar." (menunjukkan arah)
- c. "Buku itu dari teman saya." (menunjukkan asal)
- d. "Dia menerima hadiah dari ayah." (menunjukkan sumber)
- e. "Mereka belajar dengan semangat." (menunjukkan cara)
- f. "Kain itu terbuat dari sutra." (menunjukkan bahan)
- g. "Saya akan pergi ke luar kota." (menunjukkan arah)

Kata Penghubung (Konjungsi) berfungsi menghubungkan dua kalimat atau bagian kalimat, menunjukkan hubungan logis atau hubungan antara ide-ide.

Contoh : dan, tetapi, atau, karena, meskipun, sehingga, karena, jadi, jika, apabila.

Contoh Kalimat :

- a. "Saya duduk di kursi." (menunjukkan tempat)
- b. "Dia pergi ke pasar." (menunjukkan arah)
- c. "Buku itu dari teman saya." (menunjukkan asal)
- d. "Dia menerima hadiah dari ayah." (menunjukkan sumber)

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus) umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

G. Jumlah Peserta Didik

1. 30 Peserta Didik

H. Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran pada bab ini sebagai berikut :

1. Peserta didik dapat menyebutkan pengertian Teks Narasi dan Teks Deskripsi secara sederhana.
2. Peserta didik dapat Menyusun kalimat efektif dan tidak efektif.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kalimat dan menggunakan kata depan dan konjungsi dalam teks

Capaian Pembelajaran :

Menyimak :

Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami informasi dari media audio, teks aural (teks yang

dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

Membaca :

Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan/atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi. Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui.

Berbicara Dan Mempresentasikan :

Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan.

Membaca dan Mengamati :

Menyimpulkan dan mengklasifikasi materi pembelajaran.

Menulis :

Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar di atas kertas dan/atau melalui media digital. Peserta didik

mampu mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik. Peserta didik mampu menulis berbagai teks tentang diri, keluarga, dan/atau lingkungan dengan beberapa kalimat sederhana. Menulis dan merangkai kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui.
B. Pemahaman Bermakna
1. Meningkatkan kemampuan siswa tentang Teks Narasi, Deskripsi, Kalimat Efektif, Jenis Kalimat, Kata Depan dan Konjungsi. 2. Teks Narasi dan Deskripsi menyampaikan pengalaman dan Gambaran secara runtut dan menarik dengan Bahasa yang efektif dan terstruktur.
C. Pertanyaan Pematik
1. Mengapa kita perlu menggunakan kalimat efektif dalam tulisan atau percakapan? 2. Apa perbedaan teks narasi dan teks deskriptif?
D. Persiapan Pembelajaran
1. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran seperti mempersiapkan modul ajar, Media Ajar guru Indonesia, menyiapkan lembar kerja peserta didik. 2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan. 3. Bermain dan bergerak dapat menumbuhkan motivasi, minat belajar, serta daya konsentrasi peserta didik. Untuk dapat bergerak dengan baik dan mengoptimalkan potensi fisiknya, peserta didik perlu memahami gerak, mengenali kosakata terkait gerak, menyimak dan melakukan instruksi untuk bergerak, serta dapat menyajikan pengalamannya secara lisan dan tertulis.
E. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Pertama
Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)
1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar,

mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik).

2. Guru dan peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan kegiatan apersepsi bertanya kepada peserta didik.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yang akan dicapai.
2. Peserta didik memperhatikan dan memahami penjelasan guru.
3. Setelah memberi penjelasan, guru mengelompokkan peserta didik yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
4. Guru mempersiapkan dan menjelaskan Media Pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan Model Team Games Tournament.
5. Guru membagikan lembar Materi Teks Narasi dan Teks Deskripsi kepada setiap kelompok, kemudian memberi arahan untuk mempelajari materi yang telah di berikan.
6. Guru menginstruksikan setiap perwakilan kelompok berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran terkait seputar materi yang telah dipelajari.
7. Guru menginstruksikan Kembali terkait penggunaan Media Pembelajaran kepada peserta didik.
8. Peserta didik berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran sesuai dengan instruksi guru.
9. Guru memfasilitasi peserta didik jika mengalami kesulitan.
10. Setelah setiap kelompok telah berhasil menjawab pertanyaan, maka akan dijumlahkan setiap jawaban.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru memberikan pesan penutup kepada peserta didik mempelajari materi pembelajaran yang telah dilakukan di rumah.
3. Guru mengagendakan materi yang dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa Bersama dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.

Pertemuan Kedua**Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)**

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik).
2. Guru dan peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan kegiatan apersepsi bertanya kepada peserta didik.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yang akan dicapai.
2. Peserta didik memperhatikan dan memahami penjelasan guru.
3. Setelah memberi penjelasan, guru mengelompokkan peserta didik yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
4. Guru mempersiapkan dan menjelaskan Media Pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan Model Team Games Tournament.
5. Guru membagikan lembar Materi Kalimat Efektif, Jenis Kalimat kepada setiap kelompok, kemudian memberi arahan untuk mempelajari

materi yang telah di berikan.

6. Guru menginstruksikan setiap perwakilan kelompok berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran terkait seputar materi yang telah dipelajari.
7. Guru menginstruksikan Kembali terkait penggunaan Media Pembelajaran kepada peserta didik.
8. Peserta didik berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran sesuai dengan instruksi guru.
9. Guru memfasilitasi peserta didik jika mengalami kesulitan.
10. Setelah setiap kelompok telah berhasil menjawab pertanyaan, maka akan dijumlahkan setiap jawaban.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru memberikan pesan penutup kepada peserta didik mempelajari materi pembelajaran yang telah dilakukan di rumah.
3. Guru mengagendakan materi yang dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa Bersama dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.

Pertemuan Ketiga

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik).
2. Guru dan peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan kegiatan apersepsi bertanya kepada peserta didik.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 Menit)

1. Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yang akan dicapai.
2. Peserta didik memperhatikan dan memahami penjelasan guru.
3. Setelah memberi penjelasan, guru mengelompokkan peserta didik yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
4. Guru mempersiapkan dan menjelaskan Media Pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan Model Team Games Tournament.
5. Guru membagikan lembar Materi Kata Depan dan Konjungsi kepada setiap kelompok, kemudian memberi arahan untuk mempelajari materi yang telah di berikan.
6. Guru menginstruksikan setiap perwakilan kelompok berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran terkait seputar materi yang telah dipelajari.
7. Guru menginstruksikan Kembali terkait penggunaan Media Pembelajaran kepada peserta didik.
8. Peserta didik berlomba untuk menuliskan jawaban pada media pembelajaran sesuai dengan instruksi guru.
9. Guru memfasilitasi peserta didik jika mengalami kesulitan.
10. Setelah setiap kelompok telah berhasil menjawab pertanyaan, maka akan dijumlahkan setiap jawaban.
11. Kemudian Guru membagikan LKS *posttest* kepada peserta didik dan memberikan arahan pada saat mengerjakan soal tersebut.
12. Peserta didik mengerjakan soal dengan tenang.
13. Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang

telah dilakukan.

2. Guru dan peserta didik berbagi pengalaman belajar serta masalah apa yang dihadapi selama proses pembelajaran melalui Model Team Gamees Tournament.
3. Guru memberikan pesan penutup dan apresiasi kepada peserta didik.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa Bersama dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.

F. Refleksi

A. Refleksi Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar Lagi
1.	Saya dapat memahami teks narasi, deskripsi, kalimat efektif, jenis kalimat, dan kata depan		
2.	Saya dapat mengenal teks narasi, deskripsi, kalimat efektif, jenis kalimat, dan kata depan		

B. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Dimiliki

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik	
		Memahami Teks Narasi, Deskripsi, serta Kalimat dan Kata Depan	Mengidentifikasi Teks Narasi, Deskripsi, serta Kalimat dan Kata Depan
1.			
2.			
3.			
4.			

5.				
Dst				
Catatan : 1 : Kurang 2 : Cukup 3 : Baik 4 : Sangat Baik				
Merujuk pada tabel ini, guru merencanakan pendekatan pembelajaran pada bab berikutnya. Guru memetakan peserta didik untuk mendapatkan bimbingan secara individual atau bimbingan dalam kelompok kecil melalui kegiatan pendampingan atau perancah. Guru juga perlu merencanakan kegiatan pengayaan untuk peserta didik yang memiliki minat khusus atau kemampuan belajar di atas teman-temannya.				
C. Merefleksi Kegiatan Pembelajaran				
No	Indikator	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan tapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan
1.	Saya sudah menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2.	Saya sudah melakukan pendahuluan dan mengajak peserta didik mengamati dan memahami materi.			
3.	Saya sudah mengingatkan			

	tentang cara berbicara yang baik.			
4.	Saya sudah mempersiapkan ruang kelas agar nyaman digunakan untuk bergerak dan bermain			
5.	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			

Sinjai, 02 Mei 2025

Mengetahui

Wali Kelas IV

Mahasiswa

.....
(NIP.....)

Nova Damayanti
(NIM. 210104006)

D. Assesment

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	1. Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai. 2. Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan

		pengetahuan selama kegiatan pembelajaran.
3.	Sumatif	Tertulis (Pilihan Ganda)

E. Diferensiasi

1. Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca dan mempelajari lebih mendalam mengenai Teks Narasi dan Teks Deskripsi serta literatur lain yang relevan.
2. Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

F. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan Remedial :

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

Kegiatan Pengayaan :

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

LAMPIRAN

A. Penilaian

- 1). Penilaian Diagnostik

Penilaian Diagnostik dilakukan pada minggu-minggu awal tahun ajaran untuk memetakan peserta didik. Penilaian Diagnostik dilakukan pada kompetensi yang dirasa penting bagi guru.

Pemetaan Penilaian Diagnostik Di Awal Tahun

No	Nama Peserta Didik	Memahami Teks Narasi, Deskripsi, serta Kalimat dan Kata Depan	Mengidentifikasi Teks Narasi, Deskripsi, serta Kalimat dan Kata Depan	Mengetahui Teks Narasi, Deskripsi, serta Kalimat dan Kata Depan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
Dst				

Lampiran 4

Rubrik Penilaian

Pretest/Posttest Kelas IV

Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda

No.	Kunci Jawaban	Penjelasan Jawaban	Skor Benar	Skor Salah
1.	B. Maju terus	Alur dalam teks narasi umumnya bersifat maju atau linier, menceritakan kejadian dari awal hingga akhir secara runtut.	5	0

2.	B. Menggambar suatu objek secara rinci	Teks deskripsi bertujuan untuk melukiskan objek secara detail agar pembaca seolah-olah melihat atau merasakannya langsung.	5	0
3.	B. Saya suka makanan itu	Kalimat ini adalah kalimat efektif: ringkas, jelas, dan tidak berlebihan (tidak pleonasme).	5	0
4.	C. Interogatif	Kalimat yang digunakan untuk bertanya disebut interogatif. Contohnya: “Apa yang kamu lakukan?”	5	0
5.	A. Buku itu di meja	Kalimat ini menggunakan kata depan “di” dengan benar untuk menunjukkan tempat.	5	0

Keterangan :

- **Skor Maksimal : 5**
- **Skor total peserta adalah jumlah dari skor benar semua soal**

Rubrik Penilaian
Pretest/Posttest Kelas IV

Rubrik Penilaian Soal Essay

No.	Jawaban	Skor Maksimal	Kriteria Penilaian
1.	Alur dalam teks narasi yang digunakan adalah alur maju, karena cerita berjalan secara kronologis dari awal (perkenalan), tengah (konflik/kejadian), hingga akhir (penyelesaian) yang berurutan.	5	5 = Penjelasan lengkap, menyebutkan jenis alur dan alasan/urutan kejadian 3 = Menyebutkan jenis alur tanpa penjelasan jelas 2 = Menjelaskan atau alur yang diceritakan kurang tepat 0 = Jawaban salah atau tidak sesuai konteks cerita.
2.	Teks deskripsi adalah teks yang berisi penggambaran rinci tentang suatu objek, tempat, suasana atau peristiwa secara terperinci, sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakannya langsung.	5	5 = Penjelasan lengkap dan benar 3 = Hanya menjelaskan sebagian (misal: “teks yang menggambarkan sesuatu”) 2 = Memberi jawaban yang kurang tepat 0 = Jawaban salah atau tidak menjawab.

3.	Contoh kalimat efektif: • <i>Jika ada siswa yang melanggar peraturan ujian, harap anda melaporkan kepada panitia ujian.</i> • <i>Saya suka makan nasi goreng.</i> Contoh kalimat tidak efektif: • <i>Jika ada siswa yang melanggar peraturan ujian, diminta dilaporkan kepada panitia ujian.</i> • <i>Saya sangat-sangat suka sekali makan nasi goreng itu banget.</i>	5	5 = Memberikan satu contoh (satu efektif, satu tidak efektif) dengan benar 3 = Hanya satu contoh yang benar dari semua kalimat 2 = Memberikan jawaban namun jawaban belum tepat 0 = Kedua contoh salah/tidak dibuat.
4.	Kalimat deklaratif adalah kalimat yang menyatakan suatu pernyataan atau informasi, sedangkan kalimat interogatif adalah kalimat yang digunakan untuk bertanya.	5	5 = Penjelasan benar dan lengkap 3 = Menjelaskan sebagian (hanya satu jenis) 2 = Menjelaskan tetapi tidak tepat 0 = Jawaban salah/tidak menjawab
5.	“di” digunakan untuk menunjukkan tempat atau posisi, sedangkan “ke” menunjukkan arah atau tujuan pergerakan.	5	5 = Penjelasan lengkap dan benar 3 = Menjelaskan tetapi kurang tepat atau benar 2 = Menjelaskan tetapi hanya satu pengertian saja 0 = Salah atau tidak menjawab.

Keterangan :

- **Skor Maksimal : 5**
- **Skor total peserta adalah jumlah dari skor benar semua soal**

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : 28 Mei 2025
 Pertemuan : 1

Petunjuk Pengisian :

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Berilah tanda (√) dengan skor 4 (sangat aktif), Skor 3 (aktif), 2 (Cukup aktif), 1 (Kurang aktif) untuk setiap pernyataan!
2. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran.

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Siswa memberi respon terhadap salam dari guru				√
2.	Siswa hadir tepat waktu, siap dengan alat yang dibutuhkan				√
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran				√
4.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami				√
5.	Siswa meminta bimbingan pada guru dalam mengerjakan soal				√
6.	Siswa menggunakan media pembelajaran dengan tertib				√
7.	Siswa berdiskusi dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok				√

8.	Siswa tidak membahas obrolan lain dalam kelompok kecuali membahas materi pembelajaran				√
9.	Siswa dapat mengelola waktu dengan baik selama pembelajaran berlangsung			√	
10.	Siswa memberi Kesimpulan materi pembelajaran				√

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE**

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : 29 Mei 2025
Pertemuan : 2

Petunjuk Pengisian :

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Berilah tanda (√) dengan skor 4 (sangat aktif), Skor 3 (aktif), 2 (Cukup aktif), 1 (Kurang aktif) untuk setiap pernyataan!
2. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran.

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Siswa memberi respon terhadap salam dari guru				√
2.	Siswa hadir tepat waktu, siap dengan alat yang dibutuhkan				√
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran				√
4.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami				√
5.	Siswa meminta bimbingan pada guru dalam mengerjakan soal				√
6.	Siswa menggunakan media pembelajaran dengan tertib				√
7.	Siswa berdiskusi dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok				√
8.	Siswa tidak membahas obrolan lain dalam kelompok				√

	kecuali membahas materi pembelajaran				
9.	Siswa dapat mengelola waktu dengan baik selama pembelajaran berlangsung				√
10.	Siswa memberi Kesimpulan materi pembelajaran				√

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE**

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : 30 Mei 2025
Pertemuan : 3

Petunjuk Pengisian :

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Berilah tanda (√) dengan skor 4 (sangat aktif), Skor 3 (aktif), 2 (Cukup aktif), 1 (Kurang aktif) untuk setiap pernyataan!
2. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran.

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Siswa memberi respon terhadap salam dari guru				√
2.	Siswa hadir tepat waktu, siap dengan alat yang dibutuhkan				√
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran				√
4.	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami				√
5.	Siswa meminta bimbingan pada guru dalam mengerjakan soal				√
6.	Siswa menggunakan media pembelajaran dengan				√

	tertib				
7.	Siswa berdiskusi dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok				√
8.	Siswa tidak membahas obrolan lain dalam kelompok kecuali membahas materi pembelajaran				√
9.	Siswa dapat mengelola waktu dengan baik selama pembelajaran berlangsung				√
10.	Siswa memberi Kesimpulan materi pembelajaran				√

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PROSES
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE**

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : 28 Mei 2025
Pertemuan : 1

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mengukur Tingkat keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh instrumen.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi Tanda Checklist (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian.

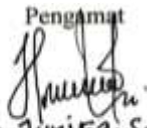
No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Pendahuluan					
1.	Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan berdoa.				√
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.				√
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
Kegiatan Inti					
1.	Guru menjelaskan materi dan media pembelajaran.				√
2.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai stimulus.				√

3.	Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok heterogen.			√	
4.	Guru memberikan lembar kerja siswa.				√
5.	Guru memberikan pendampingan kepada siswa mengenai kesulitan pada proses pembelajaran.				√
Kegiatan Penutup					
1.	Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.				√
2.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.				√
3.	Guru mengucapkan salam penutup.				√

Keterangan :

- 1 : Tidak Terlaksana
 2 : Terlaksana dengan kurang jelas
 3 : Terlaksana dengan jelas
 4 : Terlaksana dengan sangat jelas

Sinjai, 28 Mei 2025

Pengamat

Gr. Junifa, S.Pd
 (NIP. 19840614200904 2 012)

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PROSES
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE**

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : 29 Mei 2025
Pertemuan : 2

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mengukur Tingkat keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh instrumen.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi Tanda Checklist (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian.

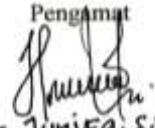
No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Pendahuluan					
1.	Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan berdoa.				√
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.				√
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
Kegiatan Inti					
1.	Guru menjelaskan materi dan media pembelajaran.				√
2.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai stimulus.				√

3.	Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok heterogen.			√	
4.	Guru memberikan lembar kerja siswa.				√
5.	Guru memberikan pendampingan kepada siswa mengenai kesulitan pada proses pembelajaran.				√
Kegiatan Penutup					
1.	Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.				√
2.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.				√
3.	Guru mengucapkan salam penutup.				√

Keterangan :

- 1 : Tidak Terlaksana
 2 : Terlaksana dengan kurang jelas
 3 : Terlaksana dengan jelas
 4 : Terlaksana dengan sangat jelas

Sinjai, 29 Mei 2025

Pengamat

Gr. Junifa, S.Pd
 (NIP. 19840614200904 2 012)

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PROSES
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD NEGERI NO.92 PASSAHAKUE**

Nama Sekolah : SD Negeri No. 92 Passahakue
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : 30 Mei 2025
Pertemuan : 3

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mengukur Tingkat keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh instrumen.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi Tanda Checklist (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian.

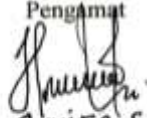
No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Pendahuluan					
1.	Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam dan membuka pembelajaran dengan berdoa.				√
2.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.				√
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				√
Kegiatan Inti					
1.	Guru menjelaskan materi dan media pembelajaran.				√
2.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa				√

	sebagai stimulus.				
3.	Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok heterogen.				√
4.	Guru memberikan lembar kerja siswa.				√
5.	Guru memberikan pendampingan kepada siswa mengenai kesulitan pada proses pembelajaran.				√
Kegiatan Penutup					
1.	Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.				√
2.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.				√
3.	Guru mengucapkan salam penutup.				√

Keterangan :

- 1 : Tidak Terlaksana
 2 : Terlaksana dengan kurang jelas
 3 : Terlaksana dengan jelas
 4 : Terlaksana dengan sangat jelas

Sinjai, 30 Mei 2025

Pengamat

Gr. Junifa, S.Pd
 (NIP. 19840614200904 2 012)

Lampiran 6

HASIL BELAJAR SISWA (*Pre-Test*)

No.	Nama Siswa	Item Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	A. Tendri Zahra	5	5	5	5	5	2	3	0	2	3	35
2.	Abuzar Al-Ghifari	0	0	5	5	5	2	3	2	3	0	25
3.	Ahmad Ghazali Kaisar	5	5	5	5	5	3	2	5	5	5	45
4.	Aiman	5	5	5	5	5	5	3	0	0	2	35
5.	Aisyah Aulia Farizah	5	0	0	5	5	0	0	0	0	0	15
6.	Al-Qazali	5	0	0	0	5	2	2	0	0	0	14
7.	Amal Muhlis	5	5	5	5	5	3	3	2	3	3	39
8.	Dania Mu'nisa	5	5	5	5	5	3	2	2	3	0	35
9.	Dzakira Aftani	5	5	5	5	5	3	3	2	3	0	36
10.	Dzaky Almair Jamil	5	5	5	5	5	2	2	3	3	3	38
11.	Faiha Rifkah	5	5	5	5	5	3	2	3	0	0	33
12.	Farlan	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	25
13.	Fatul Nahrudin	5	5	5	5	5	2	2	3	3	3	38
14.	Haerul Anwar	5	5	0	5	5	2	2	0	2	0	31
15.	Kanaya Cantika Ulfy	5	0	0	0	5	3	5	5	2	0	25
16.	Khinatul Zidayah	5	0	0	5	5	2	2	0	0	0	19
17.	Muh.Sa'bah Hasril	5	5	5	5	5	3	0	0	2	5	35
18.	M. Agri Ramadhan	5	5	5	5	5	2	3	2	0	2	34
19.	Muhammad Alif Nur	0	5	5	0	5	5	2	2	0	0	24
20.	M. Ashabul Kahfi	0	5	5	5	5	0	0	2	2	2	26
21.	Nauratul Aqila	5	5	5	5	5	5	3	3	3	0	39
22.	Nugraha Syarif	5	5	5	0	5	2	2	3	2	0	29
23.	Nur Amelia	5	5	5	5	5	3	3	3	0	0	34

24.	Nur Zafran	5	5	5	5	0	3	2	2	0	0	27
25.	Nurakila Qurrataain	5	5	5	5	5	0	2	3	3	5	38
26.	Raisah Mulawarsih	5	5	5	5	5	5	3	0	0	0	33
27.	Salsabila Nadifa	5	5	5	0	0	0	0	0	3	0	18
28.	Syahrul Ramadhan	5	5	5	5	5	5	3	2	2	0	37

Lampiran 7

HASIL BELAJAR SISWA (*Post-Test*)

No.	Nama Siswa	Item Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	A. Tendri Zahra	5	5	5	5	5	5	3	2	3	2	40
2.	Abuzar Al-Ghifari	5	5	5	5	5	0	2	5	3	3	38
3.	Ahmad Ghazali Kaisar	5	5	5	5	5	5	5	2	0	5	42
4.	Aiman	5	5	5	5	5	5	3	5	2	0	40
5.	Aisyah Aulia Farizah	0	5	5	5	5	3	5	3	0	5	36
6.	Al-Qazali	5	5	5	5	5	5	2	2	0	0	34
7.	Amal Muhlis	5	5	5	5	5	5	3	3	0	5	41
8.	Dania Mu'nisa	5	5	5	5	5	5	3	3	2	2	40
9.	Dzakira Aftani	5	5	5	5	5	5	2	5	0	0	37
10.	Dzaky Almair Jamil	5	5	5	5	5	3	3	2	5	5	43
11.	Faiha Rifkah	5	5	5	5	5	5	3	3	0	0	36
12.	Farlan	5	5	5	5	5	0	5	2	2	0	34
13.	Fatul Nahrudin	5	5	5	5	5	5	5	3	2	0	40
14.	Haerul Anwar	5	5	5	5	5	5	3	2	0	0	35
15.	Kanaya Cantika Ulfy	5	5	5	5	5	3	5	3	2	2	40
16.	Khinatul Zidayah	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3	42
17.	Muh.Sa'bah Hasril	5	5	5	5	5	5	5	2	2	0	39
18.	M. Agri Ramadhan	5	5	5	0	0	5	3	5	3	5	36
19.	Muhammad Alif Nur	5	5	5	0	5	5	5	5	3	2	40
20.	M. Ashabul Kahfi	5	5	5	5	5	3	3	2	2	0	35
21.	Nauratul Aqila	5	5	5	5	5	5	5	3	2	3	43
22.	Nugraha Syarif	5	0	5	5	5	5	5	5	3	3	41
23.	Nur Amelia	5	5	5	0	5	5	2	3	5	5	40

24.	Nur Zafran	5	0	5	5	5	3	3	2	5	2	35
25.	Nurakila Qurrataain	5	5	5	5	5	5	5	3	2	3	43
26.	Raisah Mulawarsih	5	5	5	5	5	3	2	2	5	0	37
27.	Salsabila Nadifa	5	5	5	5	5	5	3	3	2	2	40
28.	Syahrul Ramadhan	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	41

Lampiran 8



Nomor : 283.D1/III.3.AU/F/2025
 Lamp : Satu Rangkap
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 29 Dzulqaidah 1446 H
 27 Mei 2025 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala SD Negeri Nomor 92 Passahakue
 Di -
 Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nova Damayanti
 NIM : 210104006
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 92 Passahakue".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SD Negeri Nomor 92 Passahakue.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

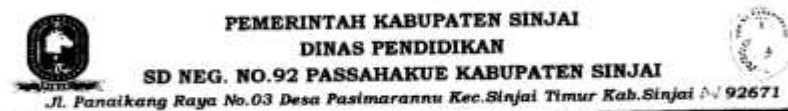
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Nikulad, M.Pd.I
 NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
 1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan

Lampiran 9

SURAT KETERANGAN SETELAH MENELITI



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

Nomor : 421 2/046/SD 92/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AGUSTI KARIANI, S.Pd
 NIP : 197108102003122006
 Jabatan : Kepala SD Neg. No. 92 Passahakue
 Unit Kerja : SD Neg. No. 92 Passahakue

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NOVA DAMAYANTI
 NIM : 210104006
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa benar yang namanya di atas telah melakukan penelitian di SD Neg. No. 92 Passahakue, untuk kepentingan penyusunan skripsi dengan judul "Efektivitas Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Neg. No. 92 Passahakue."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10

SK PEMBIMBING


UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

SURAT KEPUTUSAN
 NOMOR: 450.DI/ILK.AU/F/KEP/2025

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2024/2025

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2024/2025, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.

Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
 e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PEK/1.0/IV/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.

Memperhatikan : Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2024/2025.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Harniati, M.Pd.I.	Dr. Atmarani Dewi Purnama, M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:
 Nama : Nova Damayanti
 NIM : 210104006
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Penerapan Model Team Games Tournament pada Media Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD 92 Pamaikang

Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.

Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.

Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Alamat : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai rikusat@gmail.com www.rik.uisd.ac.id
 Telp. 082201930979 Kode Pos. 82612 [UISD Sinjai Official](#) [uisd_sinjai](#)


UAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ditetapkan di : Singjai
 Pada Tanggal : 6 Muharram 1447 H
 2 Juli 2025 M


 Dekan,
 Dr. Wakid, M.Pd.I.,
 NPM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:
 1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
 2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
 3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, THJ & TM

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Singjai
 Telp. 082201930070 Kode Pos. 82812

Email: rikulad@gmail.com | rikulad | rikuladsingjai | www.rikulad.ac.id
 UAD Singjai Official | [uad_singjai](#)

Lampiran 11

KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN



GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN
Nomor: 095.G3.1/III.3.AU/A/2025

Gugus Instrumen Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan telah menvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

"Efektivitas Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia DI SD Negeri No. 92 Passahakue"

Oleh peneliti:

Nama : NOVA DAMAYANTI
NIM : 210104006
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah diperiksa secara teliti oleh Tim Validasi dari Gugus Instrumen Penelitian, maka Instrumen Penelitian tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, Mei 2025

Validator 1

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

Validator 2

Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Gugus Validator

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NBM. 1463964

Lampiran 12

SURAT PERUBAHAN JUDUL

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nama : Nova Damayanti
 NIM : 210104006
 Semester : VIII (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan sebagai berikut:

Judul Awal : Efektivitas Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia DI SD Negeri No.92 Passahakue.

Judul Sekarang : Efektivitas Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia DI SD Negeri No.92 Passahakue.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Sinjai, Desember 2025

Pembimbing I, Pembimbing II,


Dr. Muh. Judrah, M.Pd.I.
 NIDN: 2131126201


Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd
 NIDN: 2119098902

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGM1


Dr. Hasniati, S.Pd., M.Pd.
 NBM: 1065435



Lampiran 13

DOKUMENTASI



(Observasi Awal Penelitian)



(Observasi Ke-2 & Pengantaran Surat Izin Penelitian)



(Pemberian Materi & Pelaksanaan Kegiatan Penelitian)



(Pemberian Materi & Pelaksanaan Kegiatan Penelitian)



(Pemberian Materi & Pelaksanaan Kegiatan Penelitian)



(Media Pembelajaran *Team Games Tournament*)



(Penerapan Media Pembelajaran *Team Games Tournament*)



(Pelaksanaan Upacara Bendera)



(Foto Bersama Guru & Siswa Kelas IV Setelah Penelitian)



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor : 035.L.10/III.3AU/A/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
 NBM : **1235305**
 Jabatan : **Pjs. Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai**

Menerangkan bahwa,

Nama : **Nova Damayanti**
 Nim : **210104006**
 Prodi : **PGMI**
 Jenis dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan **Indeks Plagiat 30%.**

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 02 Februari 2026

Pjs. Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai


Asriani Abbas, S.I.P.
NBM. 1235305

Lampiran 14

BIODATA PENULIS



Nama	: Nova Damayanti
NIM	: 210104006
Tempat/TGL. Lahir	: Sinjai, 17 November 2003
Alamat	: Dusun Passahakue, Desa Passimarannu, Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai
Pengalaman Organisasi	: -
Riwayat Pendidikan	:
1. TK	: TK Pertiwi VIII Tamat 2009
2. SD	: SD Negeri No. 92 Panaikang Tamat 2015
3. SMP	: SMP Negeri 2 Sinjai Timur Tamat 2018
4. SMA	: SMA Negeri 10 Sinjai Tamat 2021
Handphone	: 0852 9521 6023 / 0857 0519 0986
E-mail	: novadmynti17@gmail.com
Nama Orang Tua	:
1. Ayah	: Abdul Gaffar
2. Ibu	: Indohuleng
Pekerjaan Orang Tua	:
1. Ayah	: Guru
2. Ibu	: Ibu Rumah Tangga