



## PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENTS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI NURUL ILMU KOTA BIMA

**Mulyadin**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Sunan Giri Bima

email: [mulyadin299@gmail.com](mailto:mulyadin299@gmail.com)

### **Abstract:**

This research uses Classroom Action Research (PTK). The data analysis method used is descriptive, this is to determine the percentage of 2 cycles based on the learning outcomes of planning, action, observation, and reflection of students. Educational results of class V students in the Indonesian language subject MI Nurul Ilmi Kota Bima were assessed using the Team Games Tournament (TGT) method. Initially, only 0.01% of the results were complete and 90.9% were incomplete. However, after cycle I there was an increase, namely 80.7% of the results were complete and 19.3% were incomplete. In cycle II the learning outcomes showed significant progress, namely 98.4% completed and only 1.6% completed.

### **Keywords:**

Application, Teams Games Tournament Method, Students, Indonesian

### **Abstrak:**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas ((PTK). Metode analisis data digunakan deskriptif, hal ini untuk mengetahui persentase 2 siklus berdasarkan hasil belajar perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi siswa. Hasil pendidikan siswa kelas V mata pelajaran bahasa Indonesia MI Nurul Ilmi Kota Bima dinilai dengan metode Team Games Tournament (TGT). Awalnya hanya 0,01% hasil yang lengkap dan 90,9% tidak lengkap. Namun setelah siklus I terjadi peningkatan, yaitu 80,7% hasil tuntas dan 19,3% belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar menunjukkan kemajuan yang signifikan, yaitu 98,4% tuntas dan hanya 1,6% yang tuntas.

### **Kata Kunci:**

Penerapan, Metode Teams Games Tournament, Peserta Didik, Bahasa Indonesia



The JTE: Journal of Thought and Education content is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Di bidang pendidikan, terdapat beberapa metodologi pengajaran yang perlu disesuaikan dengan berbagai faktor, seperti lingkungan belajar mengajar saat ini, sumber daya yang tersedia, dan hasil pendidikan yang diinginkan. Guru secara alami ingin meningkatkan keterampilan mereka, meningkatkan standar pengajaran, dan mengkomunikasikan konten pendidikan secara efektif kepada siswa dengan cara yang dapat

dipahami. Selain itu, instruktur berusaha untuk memastikan kemanjuran proses pengajaran, yang mengharuskan mereka menguasai berbagai metodologi pengajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menguraikan metode sistematis untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini berfungsi sebagai peta jalan bagi pendidik untuk mengatur dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran ada beberapa macam, diantaranya adalah model kooperatif yang dikenal dengan nama TGT (Times Games Tournament). Model kooperatif TGT (Times Games Tournaments) merupakan pendekatan lugas dan efisien yang mencakup seluruh aktivitas siswa dengan aspek permainan. Ini memfasilitasi pembelajaran dalam kelompok kecil, memastikan partisipasi yang setara tanpa memandang status siswa. Penggunaan TGT (Team Game Tournament) dapat meningkatkan keterampilan dasar, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan prestasi akademik, dan membina hubungan yang menyenangkan antar siswa, tanpa memandang status sosial mereka. Penerapan TGT menggabungkan kerangka pengajaran yang lebih menarik, dengan harapan bahwa siswa akan menunjukkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme yang lebih tinggi sepanjang sesi mereka.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, sebagaimana dituangkan dalam kurikulum sekolah dasar, adalah untuk mengembangkan kemampuan menanggapi masalah atau peristiwa secara efektif dan menawarkan solusi dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa yang tepat, baik dalam pikiran maupun perkataan, dan dalam hal ini, segi kesantunan dalam menanggapi penjelasan yang diberikan oleh pembicara. Posisi guru sangat penting dalam skenario ini karena mereka berperan sebagai teladan bagi siswanya. Menurut Islam, mengajar dianggap sebagai tugas wajib yang harus dipenuhi dengan sungguh-sungguh. Pada tahap-tahap tertentu dalam proses pembelajaran, siswa akan mendapat bimbingan bagaimana cara belajar atau saat menyelesaikan tugas, sepanjang guru secara konsisten menyampaikan petunjuk langkah-langkah yang diperlukan dalam setiap kegiatan. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan memberikan contoh awal. Instruktur menggunakan pendekatan pengajaran yang disebut *Teams Game Tournament* (TGT), khususnya dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia.

Pendekatan pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah strategi yang lugas dan efektif yang mendorong partisipasi setara di antara semua siswa, apa pun posisi mereka. Hal ini mendorong siswa untuk mengambil peran sebagai tutor sebaya dan menggabungkan aspek permainan dan penguatan. Melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan yang dibangun dengan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dengan lebih santai, sekaligus mengedepankan sifat-sifat seperti akuntabilitas, kejujuran, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Dengan demikian, siswa yang akan melanjutkan pendidikannya mempunyai informasi yang dapat menjadi penghubung bagi siswa lainnya dalam memahami proses penguasaan bahasa Indonesia. Salah satu

---

<sup>1</sup> Didi Supriadie dan Dermawan Deni, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 29-30.

pendekatan untuk melakukan hal ini adalah dengan menggunakan teknik pembelajaran yang menumbuhkan kegembiraan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Berdasarkan temuan wawancara, peneliti mengamati bahwa pada saat kunjungan ke sekolah, siswa kelas V MI menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap informasi yang diajarkan oleh instruktur, khususnya pada topik bahasa Indonesia, khususnya konsep sinonim dan antonim. Siswa mempunyai tantangan dalam membedakan istilah-istilah yang hampir identik tetapi memiliki konotasi yang berbeda. Karena kurangnya literasi membaca, siswa memiliki keterbatasan kosa kata, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan sinonim dan antonim secara efektif, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Sebaliknya, karena masih adanya dominasi pengajar dalam kegiatan pembelajaran (pembelajaran yang berpusat pada guru), siswa kurang terlibat secara langsung.

Selain itu, salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa mungkin adalah metodologi pengajaran. Dalam skenario ini, instruktur diharapkan merancang pendekatan pengajaran yang menarik untuk melibatkan siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, strategi dan teknik baru dan inovatif dikembangkan untuk mendidik anak-anak secara efektif. Model atau strategi pembelajaran yang beragam ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajarnya setelah selesai proses pembelajaran. Penggunaan teknik TGT merupakan cara yang cocok untuk memperoleh kemahiran berbahasa Indonesia. Dengan menumbuhkan semangat untuk mengikuti pendidikan dan kegiatan yang berpusat pada siswa, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses penguasaan bahasa Indonesia, sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Metode *Teams Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Nurul Ilmi Kota Bima”.

## KAJIAN TEORI

### Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

#### 1. Pengertian Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran TGT adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.<sup>2</sup> Metode TGT menurut Komalasari adalah salah satu metode 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 serta *reinforcement*.<sup>3</sup> Secara keseluruhan, TGT mirip dengan STAD dengan satu pengecualian: TGT mencakup kuis, turnamen akademik, dan sistem kemajuan individu. Siswa bersaing sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain yang memiliki latar belakang akademik serupa.

---

<sup>2</sup> Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Akasara, 20019), 16.

<sup>3</sup> Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. (Bandung, 2018), 83.

Selama TGT, siswa melakukan aktivitas interaktif bersama rekan satu timnya untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya masing-masing. Instruktur mungkin mengatur permainan sebagai kuis yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tentang materi topik. Trianto mengatakan TGT dapat diterapkan pada berbagai disiplin ilmu bagi siswa.

Kurikulum ini mencakup berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu eksakta, bahasa Indonesia, dan ilmu sosial. Mata pelajaran ini diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga lembaga pasca sekolah menengah. Penjelasan di atas dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa TGT adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mengatur siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 individu dengan beragam bakat, jenis kelamin, dan etnis. Teknik TGT dirasa tepat untuk diterapkan dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. TGT terdiri dari lima komponen utama dalam penerapan praktis., yaitu:

- a. Penyajian kelas
- b. Kelompok
- c. *Games*
- d. *Tournament*
- e. *Team recognize*.<sup>4</sup>

Dari komponen-komponen TGT tersebut di atas, terlihat bahwa metode pembelajaran kompetitif berbasis permainan atau berbasis kelompok sangat cocok digunakan oleh siswa pada masa kanak-kanak, mengingat karakteristik dan situasi mereka saat ini. Penerapan teknik permainan dalam lomba kelompok pada tahap anak-anak mempunyai manfaat untuk memudahkan saling mengenal antar peserta, sekaligus menumbuhkan rasa kohesi sosial di kalangan siswa. Menumbuhkan rasa persahabatan dapat dicapai melalui pembagian tanggung jawab yang adil di antara anggota kelompok untuk pencapaian tujuan pembelajaran secara kolektif. Metode ini juga akan memberikan “solusi” terhadap permasalahan anak-anak yang membutuhkan keberagaman dalam pengalaman belajar mereka untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis bermain.

## 2. Langkah-langkah TGT (*Team Games Tournaments*)

Melakukan permainan edukatif dengan pendekatan TGT (*Teams-Games-Tournaments*) memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dengan lebih santai, sekaligus mengedepankan akuntabilitas, kolaborasi, kompetisi konstruktif, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Taniredja menguraikan urutan prosedur dan latihan edukatif yang terlibat dalam penerapan teknik TGT (*Team Game Tournament*) sebagai berikut::

- a. Pengaturan klasikal, belajar kelompok, *tournament* akademik dan penghargaan tim. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua peserta didik bahwa akan dilaksanakan pembelajaran menggunakan metode TGT dan peserta didik diminta untuk memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Peserta didik akan bekerja sama dengan

---

4 St. Asniah, *Penerapan Metode Team Games Tournament Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Mit Nurul Islam Ngaliyan*. (Semarang: 2016), 17.

- kelompok belajar, mengikuti tournaments akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- b. Kegiatan dalam *tournaments* adalah persaingan pada meja *tournament* dari 3-4 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan *tournaments* diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja *tournaments* yang ditetapkan. Nomor meja *tournament* bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan tournamenst.
  - c. Pada akhir putaran pemenang mendapatkan satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika kelompok lain kalah tidak diberi hukuman.<sup>5</sup>

Slavin menggambarkan langkah-langkah kegiatan TGT sebagai berikut:

- 1) Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi dan peserta didik memainkan game akademik dan kemampuan yang homogen, dengan meja tournaments.
- 2) Skor tim dihitung berdasarkan skor tournament anggota tim, dan tim-tim tersebut akan direkognisi apabila tim berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah TGT yang digambarkan oleh Slavin, karena langkah-langkahnya dijelaskan secara rinci sehingga mudah dipahami dan diterapkan. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka metode TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok.
- 2) *Games tournaments*.
- 3) Penghargaan kelompok.<sup>6</sup>

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) adalah suatu metode pembelajara kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau tournaments untuk mengganti tes individu. Sehingga peserta didik tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen.

### 3. Kelebihan dan kekurangan TGT (*Team Games Tournaments*)

Adapun kelebihan dan kelemahan metode TGT (*Team Games Tournaments*) menurut Taniredja yaitu :

- 1) Kelebihan Metode TGT (*Team Games Tournaments*)
  - a) Dalam kelas TGT peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
  - b) Rasa percaya diri peserta didik menjadi tinggi. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi kecil.
  - c) Motivasi belajar peserta didik bertambah.
  - d) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap mata pelajaran.
  - e) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
  - f) Kerjasama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
- 2) Kekurangan Metode TGT (*Team Games Tournaments*)

<sup>5</sup> Taniredja, Tukiran dkk., *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta. 2016), 36.

<sup>6</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2008), 45.

- a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbang pendapatnya.
- b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas dengan baik
- d) Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen peserta didik dari segi akademis
- e) Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.<sup>7</sup>

## Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas individu dalam mencapai perubahan perilaku melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Menurut Sumantri, belajar adalah transisi perilaku yang tidak tetap dan dihasilkan dari pengalaman ataupun dari pembelajaran yang direncanakan tujuannya.<sup>9</sup> Nurrita, belajar merupakan kegiatan transisi perilaku seseorang sehingga terjadi penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai urutan kegiatan menuju perkembangan manusia seutuhnya.<sup>10</sup>

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

### 2. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. belajar: Sedangkan menurut M. Gagne ada 5 macam bentuk hasil belajar, antara lain;

- a. Keterampilan Intelektual (yang merupakan hasil belajar yang terpenting dari system lingkungan).
- b. Strategi Kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah)
- c. Informasi Verba, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini dikenal dan tidak jarang.
- d. Keterampilan motorik yang diperoleh disekolah, antar lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya
- e. Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.<sup>11</sup>

---

7 Taniredja, Tukiran dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, h. 67.

8 Kompri, *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017),1.

9 Moh. Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo, 2015), 2.

10 Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 3, No. 1 (2018): 174.

11 *Ibid*, 26.

## Pembelajaran Bahasa Indonesia

### 1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi.

Menurut Wibowo mendefinisikan bahasa adalah sebuah sistem atau sistem simbol bunyi yang bermakna berartikulasi yang bersifat arbitrer dan konvensional yang bisa dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahikan perasaan dan pikiran.<sup>12</sup> Berkaitan dengan hal tersebut, bahasa melayu didukung oleh medan tuturnya yang berada di daerah geografis yang sangat strategis. Dalam hal ini, bahasa Melayu terletak dalam jalur perdagangan hingga penyebarannya lebih mudah dan cepat untuk semua etnik atau suku.

### 2. Komponen Bahasa Indonesia

#### a. Fonologi

Secara etimologi fonologi terbentuk dari dua kata “fono” yang bermakna bunyi dan “logos” yang bermakna ilmu, maka fonologi berarti ilmu bunyi. Fonologi menurut Kridalaksana adalah bidang linguistik yang menyelidiki bunyi-bunyi bahasa menurut fungsinya.<sup>13</sup>

Fonologi juga bertujuan untuk mengungkapkan prinsip-prinsip kesemestaan bahasa dengan cara membandingkan sistem bunyi bahasa-bahasa didunia, melakukan segmentasi terhadap bunyi-bunyi bahasa, mengelompokkan pola dan kelas bunyi bahasa manusia, menganalisis proses fonologisnya, menjelaskan variasi bahasa-bahasa didunia berdasarkan variasi bunyi ujar, dan memerikan terjadi perubahan bunyi bahasa manusia.

#### b. Morfologi

Morfologi menurut Ramlan adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari tentang seluk beluk bentuk kata.<sup>14</sup> Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa morfologi mempelajari seluk-beluk bentuk kata serta fungsi perubahan bentuk kata itu, baik fungsi gramatik maupun fungsi semantik. Badudu mendefinisikan morfologi sebagai ilmu yang membicarakan morfem yaitu bagaimana kata dibentuk dari morfem-morfem. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa morfologi adalah tataran linguistik yang menelaah tataran bentuk kata morfem.morfem dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

- a) Morfem bebas. Morfem yang dapat berdiri sendiri sebagai suatu kata, atau yang mempunyai potensi untuk berdiri sendiri sebagai kata dan dapat langsung membentuk kalimat.

12 Abd.Kadir (dkk). *Buku Pegangan Bahasa Indonesia*, (Makassar, September, 2016), 1-2.

13 Harimurti Kridalaksana, *Kamus Linguistik*, (Jakarta: PT Gramedia, 20018), 51.

14 M. Ramlan, *Ilmu Bahasa Indonesia: Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif* (Yogyakarta: CV. Karyono, 20019), 19.

- b) Morfem terikat. Morfem yang tidak dapat berdiri sendiri tanpa dihubungkan dengan morfem bebas. Morfem terikat dalam bahasa Indonesia ada dua macam, yakni terikat morfologis (imbuan) dan morfem terikat sintaksis (kalimat).<sup>15</sup>

c. Sintaksi

Sintaksis adalah ilmu yang berbicara tentang kalimat atau pengaturan dan hubungan antara kata dengan kata, atau dengan satuan-satuan yang lebih besar dalam bahasa.<sup>16</sup> Sedangkan menurut Gorys Keraf sintaksis adalah bagian dari tata bahasa yang mempelajari dasar-dasar dan proses-proses pembentukan kalimat dalam suatu bahasa.<sup>17</sup>

Berdasarkan batasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sintaksis mempersoalkan hubungan antara kata dengan satuan-satuan yang lebih besar, membentuk suatu konstruksi yang disebut kalimat. Kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensial terdiri dari klausa.<sup>18</sup>

3. Karakteristik Bahasa Indonesia

Secara umum Bahasa Indonesia mempunyai lima karakteristik:

- 1) Arbitrer yaitu hubungan antara lambang dengan yang dilambangkan tidak bersifat wajib, bisa berubah dan tidak dapat dijelaskan mengapa lambing tersebut mengonsepi makna tertentu.
- 2) Produktif merupakan sejumlah besar unsur yang terbatas, namun dapat dibuat satu-satuan ujaran yang hampir tidak terbatas.
- 3) Dinamis merupakan Bahasa tidak lepas dari berbagai kemungkinan perubahan yang dapat terjadi sewaktu-waktu. perubahan itu dapat terjadi pada tataran apa saja, morfologi, sintaksis, semantic dan leksikon. Pada setiap waktu kosakata lama yang tenggelam, tidak digunakan lagi.
- 4) Beragam Meskipun bahasa mempunyai kaidah atau pola tertentu yang sama, namun karena bahasa itu digunakan oleh penutur yang heterogen yang mempunyai latar belakang dan kebiasaan yang berbeda, maka bahasa itu menjadi beragam.
- 5) Manusiawi bahasa sebagai alat komunikasi verbal. Manusia dalam menguasai bahasa bukanlah secara instingtif atau naluriah melainkan dengan cara belajar. Hewan tidak mampu untuk mempelajarinya Bahasa Indonesia. oleh karena itu, dikatakan bahwa bahasa itu bersifat manusiawi.<sup>19</sup>

4. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, perkembangan bahasa anak diperkuat dengan diberikannya mata pelajaran bahasa ibu dan bahasa Indonesia. Dengan diberikannya pelajaran bahasa di sekolah, para peserta didik diharapkan dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk: berkomunikasi secara baik dengan orang lain, mengekspresikan pikiran, perasaan sikap atau pendapatnya, dan memahami isi dari setiap bahan bacaan yang dibacanya.<sup>20</sup>

---

15 J.S. Badudu, *Pelik-Pelik Bahasa Indonesia* (Bandung: Pustaka Prima, 20016), 16.

16 *Ibid.*

17 Gorys Keraf, *Tata Bahasa Indonesia* (Ende Flores: Nusa Indah, 2017), 36.

18 *Ibid.*

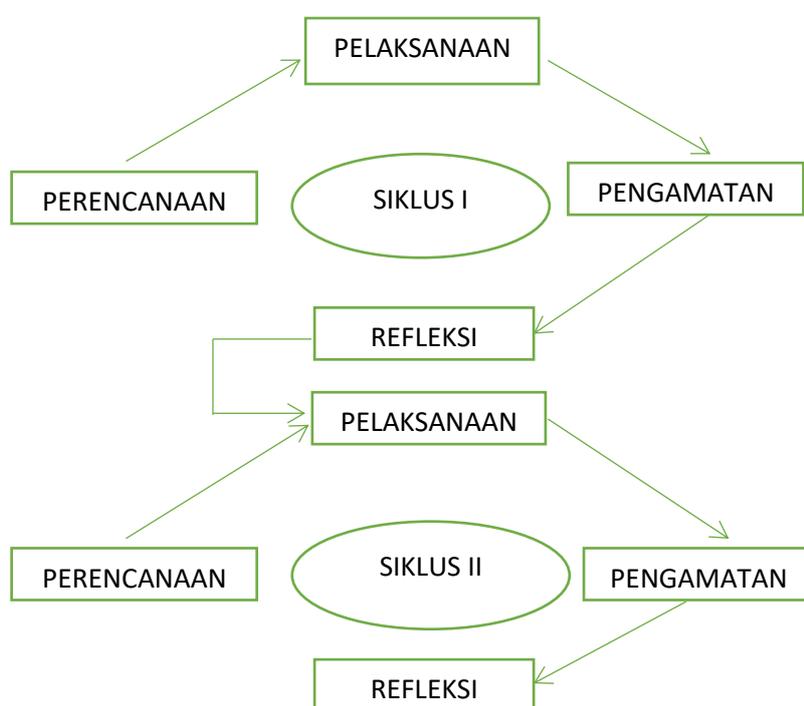
19 *Ibid.*

20 James O. Whittaker, *Psikologi Belajar* (Jakarta, Rineka Cipta, 2019), 12.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Mediatanti menyebutkan penelitian tindakan kelas sebagai suatu studi yang sistematis (penelitian) yang dilakukan oleh pelaku pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui tindakan yang terencana dan dampak dari tindakan (aksi) yang telah dilakukan.<sup>21</sup> Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus yang terbagi dalam empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Desain PTK Model Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Data analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan belajar. Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan tehnik presentase, yaitu membandingkan data yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%.<sup>22</sup>

Analisis lembar observasi untuk mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik melalui metode proyek. Hasil observasi di analisis dengan menggunakan analisis presentase dengan menggunakan rumus yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

<sup>21</sup> Hari Setiyawan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Pada Siswa Sekolah Dasar" jurnal JPSD, No. 2, Volume. 4 (September, 2018)

<sup>22</sup> Ajat Rukajata, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), 18.

Keterangan :

P : Angka peresentase  
 F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya  
 N : Jumlah anak dalam satu kelas  
 Populasi : Jumlah keseluruhan siswa kelas V (21)  
 Sampel : 21

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian di lapangan yang dilakukan oleh peneliti, dengan metode pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi untuk memberikan gambaran penerapan metode *Teams-Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Nurul Ilmi Kota Bima.

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode *Teams-Game Tournament* (TGT), Pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dominan adalah penggunaan teknik ceramah dan sesi tanya jawab, yang seringkali mengakibatkan berkurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, nilai Bahasa Indonesia dinilai kurang memadai, dengan total siswa berjumlah 21 orang, yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Tujuh belas siswa atau 80,7% dari total populasi siswa belum memenuhi syarat penyelesaian maksimal (KKM). Sebaliknya, terdapat empat siswa atau 19,3% yang berhasil memenuhi KKM.

**Tabel 1.1**

**Hasil tes hasil awal sebelum penerapan metode  
*Teams-Game Tournament***

PRETEST			
NO	Nama siswa	NILAI	KET
1	Sinta	40	sangat rendah
2	Tiara	50	sangat rendah
3	Abdullah	60	Rendah
4	Ahmad	35	sangat rendah
5	Sintia	50	sangat rendah
6	Putri	35	sangat rendah
7	Vivi	20	sangat rendah
8	Rina	30	sangat rendah
9	Tina	55	Rendah
10	Ani	30	sangat rendah
11	Ana	20	sangat rendah

12	Anton	55	rendah
13	Dimas	30	sangat rendah
14	Farel	55	rendah
15	Abdillah	60	rendah
16	Ahmad	50	sangat rendah
17	Faddil	45	sangat rendah
18	Fahmi	25	sangat rendah
19	Toto	40	sangat rendah
20	Jaya	60	Rendah
21	Sutrisno	70	Sedang

**Tabel 1.2**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**  
**Sebelum Menggunakan metode *Teams-Game Tournament* (TGT).**

No.	Nilai	KKM	Jumlah siswa	Presentase
1.	Tuntas	>70	1	90,9%
2.	Tidak Tuntas	< 70	20	0,01 %
		Jumlah		100 %

Setelah guru menerapkan metode *Teams-Game Tournament* (TGT) hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai berikut:

#### 1. Siklus I

##### a. Tahap Perencanaan

Pada langkah perencanaan ini,

- 1) Menetapkan mata pelajaran utama untuk pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Menetapkan metodologi untuk *Teams Game Tournament* (TGT)
- 3) Mengembangkan strategi pengajaran yang komprehensif Membuat RPP
- 4) Mengisi lembar observasi yang telah diisi.
- 5) Merakit alat peraga, khususnya gambar, spidol, dan buku.
- 6) Membuat instrumen tes tindakan, atau “tes tertulis yang terdiri dari soal esai dan pilihan ganda”.

##### b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan siklus I dijadwalkan berlangsung pada hari Senin dan Selasa tanggal 13 dan 14 November 2023 pukul 08.00 s/d 09.00. Sebelum memasuki kelas, peneliti meminta bimbingan dari instruktur untuk memastikan persiapan materi pendidikan dan semua aspek lain yang berkaitan

dengan proses pembelajaran dilakukan dengan benar. Temuan penelitian memberikan data berupa hasil belajar. Pertemuan pertama lebih menekankan pada pemahaman, sedangkan pertemuan berikutnya mengalihkan perhatiannya pada penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari.

Selama pelaksanaan siklus ini, siswa akan mendapatkan bahan ajar penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan efektif melalui penerapan metode Teams-Game Tournament (TGT). Penerapan paradigma pembelajaran ini meliputi:

- 1) Guru mengkomunikasikan hasil pembelajaran yang diharapkan. Sebelum menyebarkan konten, instruktur melakukan pretest yang dilanjutkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang penggunaan bahasa Indonesia secara mahir dan akurat.
- 2) Guru memberikan penjelasan awal pelajaran. Pengenalan awal terhadap pendidikan akan sangat berpengaruh karena akan mendorong motivasi dan inspirasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan skema atau peta gagasan terkait materi yang diberikan dan menjelaskan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan akurat.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang konsep-konsep yang sulit mereka pahami.
- 5) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Instruktur mengkategorikan siswa menjadi 5 kelompok heterogen tergantung pada informasi yang tersedia bagi guru, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Selanjutnya siswa bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.
- 6) Guru menjelaskan tujuan kelas kepada semua siswa dalam proses pembelajaran.
- 7) Setelah Guru melakukan presentasi di kelas, kelompok diberi tanggung jawab mempelajari lembar kerja. Pendekatan Teams-Game Tournament (TGT) digunakan dalam kegiatan kesiswaan untuk mengatasi dan menyelesaikan permasalahan terkait penafsiran dan penggunaan bahasa Indonesia yang benar.

Kegembiraan siswa terlihat saat mendengar pengumuman guru untuk memasukkan kegiatan TGT ke dalam pembelajaran. Namun, kegembiraan mereka dibarengi dengan lingkungan yang lebih riuh. Saat memulai permainan, suasana dipenuhi dengan kebisingan karena kurangnya pemahaman mereka. Akibatnya, mereka meminta klarifikasi dari instruktur tentang instruksi permainan tersebut. Di awal permainan seringkali terjadi suasana riuh akibat saling ngobrol. Namun, saat siswa fokus menyelesaikan soal, suasana hati berangsur-angsur menjadi lebih tenang.

#### c. Hasil Belajar

Pada pertemuan siklus I pertama dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui hasil belajar. Statistik menampilkan skor siswa, sebagai berikut:

**Tabel 1.3**  
**Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Setelah Menggunakan**  
**Metode *Team Games Tournament* (TGT) Siklus I.**

PRETEST			
NO	Nama siswa	NILAI	KET
1	Sinta	75	Sedang
2	Tiara	55	Sedang
3	Abdullah	70	Sedang
4	Ahmad	70	Sedang
5	Sintia	80	Tinggi
6	Putri	65	Sedang
7	Vivi	55	Rendah
8	Rina	70	Sedang
9	Tina	85	Tinggi
10	Ani	70	Sedang
11	Ana	75	Sedang
12	Anton	50	Sangat rendah
13	Dimas	75	Sedang
14	Farel	90	Tinggi
15	Abdillah	85	Tinggi
16	Ahmad	75	Sedang
17	Faddil	50	Tinggi
18	Fahmi	85	Tinggi
19	Toto	75	Sedang
20	Jaya	90	Tinggi
21	Sutrisno	85	Tinggi

**Tabel 1.4**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No.	Nilai	KKM	Jumlah siswa	Presentase
1.	Tuntas	>70	17	80,7%
2.	Tidak Tuntas	< 70	4	19,3 %
		Jumlah		100 %

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar siswa pada topik bahasa Indonesia pada siklus I mencapai rata-rata hasil prasurevei sebesar 80,7%, dengan nilai terendah tercatat 50 dan nilai terbaik sebesar 85. Sedangkan pada posttest diperoleh nilai rata-rata. sebesar 19,3%, dengan nilai terendah 60 dan nilai terbaik 95. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan

hasil belajar siswa yang terlihat dari semakin tingginya nilai rata-rata pada pra survei dan survei. pascat. Meski demikian, mereka belum mencapai nilai ketuntasan belajar sebesar 65.

d. Hasil Refleksi

Pada langkah refleksi ini, peneliti menyoroti kekurangan dalam proses pembelajaran siklus I:

- 1) Siswa kurang paham dengan pendekatan pembelajaran *Teams-Game Tournament* (TGT).
- 2) Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, suasana kelas menjadi riuh, dan beberapa siswa menunjukkan keengganan untuk bergabung dengan lingkaran kenalannya.
- 3) Selama penjelasan peneliti, beberapa siswa menunjukkan kurangnya perhatian, terlibat dalam percakapan dan menyebabkan gangguan pada teman-temannya.
- 4) Meskipun ujian penilaian, beberapa siswa masih menjiplak jawaban teman-temannya.
- 5) Peningkatan hasil belajar belum mencapai target yaitu mencapai 80% untuk memenuhi standar ketuntasan minimal.

e. Keputusan

Berasal dari hasil pembelajaran siklus pertama. Berdasarkan KKM, hanya 18 orang yang memperoleh nilai  $>70$ . Oleh karena itu, pembelajaran siklus I harus ditingkatkan untuk pembelajaran siklus II.

2. Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan pada hari rabu dan kamis tanggal 15 dan 16 November pukul 08.00 – 09.00 atau dua kali pertemuan. Dalam setiap siklus terbagi menjadi 4 langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II ini merupakan perbaikan dari tindakan pembelajaran siklus

I. Tetapi tahap perencanaanya tidak jauh beda seperti siklus I, yaitu guru terlebih dahulu membuat:

- 1) Menetapkan pokok bahasan tentang penulisan huruf yang baik dan benar
- 2) Menetapkan metode *Teams-Game Tournament* (TGT)
- 3) Membuat RPP
- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang telah dibuat
- 5) Mempersiapkan alat mengajar yaitu buku, spidol yang sesuai dengan materi.
- 6) Mempersiapkan alat tes hasil tindakan “ tes tertulis berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esay”.

## b. Evaluasi hasil belajar

Guru mengevaluasi hasil belajar masing – masing kelompok secara individu. Evaluasi dilakukan oleh guru merupakan evaluasi hasil belajar tentang materi tersebut. Evaluasi yang diberikan yaitu berupa 10 soal pilihan ganda, dan 5 esay.

## c. Tahap Observasi (Pengamatan)

## 1) Catatan lapangan

Pada siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode *Teams-Game Tournament* (TGT), peserta didik sudah semakin aktif. Peserta didik yang bertanya tentang materi yang belum difahami sudah semakin banyak. Masing-masing kelompok sudah mempersiapkan mental, untuk bersaing di meja turnamen. Masing-masing kelompok terlihat antusias dan pada saat turnamen berlangsung peserta didik saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mendapat skor berteriak kegirangan, atas kemenangan mereka. Namun ada dua kelompok yang mendapat skor seri sehingga dilakukan turnamen kembali khusus untuk dua kelompok tersebut. Setelah game selesai, guru memberi kesimpulan serta motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat dalam belajar.

## 2) Hasil belajar

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus II data skor siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.5**  
**Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Setelah Menggunakan**  
**Metode *Team Games Tournament* (TGT) Siklus II.**

PRETEST			
NO	Nama siswa	NILAI	KET
1	Sinta	85	Tinggi
2	Tiara	85	Tinggi
3	Abdullah	90	Tinggi
4	Ahmad	90	Tinggi
	Sintia	80	Tinggi
6	Putri	85	Tinggi
7	Vivi	85	Tinggi
8	Rina	90	Tinggi

9	Tina	85	Tinggi
10	Ani	90	Tinggi
11	Ana	85	Tinggi
12	Anton	50	Sangat rendah
13	Dimas	85	Tinggi
14	Farel	95	Tinggi
15	Abdillah	85	Tinggi
16	Ahmad	75	Sedang
17	Faddil	50	Sangat Rendah
18	Fahmi	85	Tinggi
19	Toto	75	Sedang
20	Jaya	90	Tinggi
21	Sutrisno	85	Tinggi

**Tabel 1.6**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No.	Nilai	KKM	Jumlah siswa	Presentase
1.	Tuntas	>70	19	88,1%
2.	Tidak Tuntas	< 70	2	11,9 %
	<b>Jumlah</b>			<b>100 %</b>

2. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan Metode *teams games tournaments* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V MI Nurul Ilmi Kota Bima.

Berdasarkan hasil penelitian dari awal sampai akhir dapat peeliti lihat dan simpulkan bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) antara lain:

- Peserta didik masih belum terbiasa dengan metode yang digunakan oleh guru sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang berkonsentrasi.
- Masih ada beberapa siswa yang masih belum nyaman berada dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan anggota kelompok lainnya.
- Masih ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh guru.
- Guru belum menjelaskan secara jelas metode yang digunakan sehingga masih ada peserta didik yang belum paham tentang metode *Team Games Tournament* (TGT)
- Guru terlalu cepat menjelaskan materi sehingga guru tidak bisa mendengarkan apa yang diinginkan peserta didik
- Guru juga belum memahami kondisi konsentrasi peserta didik sehingga peserta didik kurang paham pada materi yang disampaikan.
- Kurangnya pengorganisir dalam pembagian meja turnamen pada saat ada siswa yang tidak hadir .
- Pengetahuan dan pengaturan kelas oleh guru dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) masih sangat kurang dan perlu dikembangkan lagi.

## Pembahasan Hasil Penelitian

*Teams Game Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif, yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab.

TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik. Dalam metode *Teams Game Tournament (TGT)*, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh ditinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinanya.

Dari data yang diperoleh dari penelitian penerapan metode pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa ini didapatkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran bahasa Indonesia lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga yang mengakibatkan nilai bahasa Indonesia siswa kurang memuaskan. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* hasil belajar bahasa Indonesia siswa MI Nurul Ilmi Kota Bima mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalan optimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

**Tabel 1.7**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No.	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	>70	17	80,7%
2.	Tidak Tuntas	< 70	4	19,3 %
<b>Jumlah</b>				<b>100 %</b>

**Tabel 1.8**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No.	Nilai	KKM	Jumlah siswa	Presentase
1.	Tuntas	>70	19	98,4%
2.	Tidak Tuntas	< 70	2	1,6 %
<b>Jumlah</b>			<b>100 %</b>	

**Tabel 1.9**

**Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Nurul Ilmi Kota Bima  
Dari Awal Sampai Siklus II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.**

No.	Siklus	Jumlah Siswa		Presentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Data awal	1	20	0,01 %	90,9%
	Sikus I	17	4	80,7%	19,3 %
2.	Siklus II	1	4	98,4%	1,6 %

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa ada perubahan hasil belajar siswa MI Nurul Ilmi Kota Bima setelah menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* dengan presentas awal tuntas 0,01 % dan tidak tuntas 90,9%, pada siklus I mengalami perubahan yaitu tuntas 80,7% dan tidak tuntas 19,3 %, pada siklus II hasil belajar tuntas 98,4% dan tidak tuntas 1,6 %.

Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode *Team Games Tournament (TGT)* yaitu: Peserta didik masih belum terbiasa dengan metode yang digunakan oleh guru sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang berkonsentras, Masih ada beberapa siswa yang masih belum nyaman berada dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan anggota kelompok lainnya, Masih ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh guru, Guru belum menjelaskan secara jelas metode yang digunakan sehingga masih ada peserta didik yang belum paham tentang metode *Team Games Tournament (TGT)*, Guru terlalu cepat menjelaskan materi sehingga guru tidak bisa mendengarkan apa yang diinginkan peserta didik, Guru juga belum memahami kondisi konsentrasi peserta didik sehingga peserta didik kurang paham pada materi yang disampaikan, Kurangnya pengorganisir dalam pembagian meja turnamen pada saat ada siswa yang tidak hadir, Pengetahuan dan pengaturan kelas oleh guru dengan metode *Team Games Tournament (TGT)* masih sangat kurang dan perlu dikembangkan lagi.

## PENUTUP

Hasil belajar peserta didik kelas V setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Nurul Ilmi Kota Bima diperoleh nilai setelah

menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* dengan presentas awal tuntas 0,01 % dan tidak tuntas 90,9%, pada siklus I mengalami perubahan yaitu tuntas 80,7% dan tidak tuntas 19,3 %, pada siklus II hasil belajar tuntas 98,4% dan tidak tuntas 1,6 %. Hal ini disebabkan aktifnya peserta didik dalam pembelajaran dan diberi kesempatan untuk berpendapat dengan teamnya dengan metode pengajaran *Team Games Tournament (TGT)*. *Team Games Tournament (TGT)* memberikan pengaruh pada proses pembelajaran peserta didik dilihat dari aktif dan antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran disekolah. Dan juga pengaruhnya dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik.

Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode *Team Games Tournament (TGT)* yaitu: Peserta didik masih belum terbiasa dengan metode yang digunakan oleh guru sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang berkonsentrasi, Masih ada beberapa siswa yang masih belum nyaman berada dalam kelompok belajarnya karena tidak bersama dengan anggota kelompok mainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd.Kadir, dkk, 2014. "*Buku Pegangan Bahasa Indonesia*". Dikta Mata Kuliah Dasar Umum Universitas Hasanuddin Ujung Pandang, Makassar, September
- Asniah, St, 2016. *Pengaruh Metode Team Games Tournament Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil sBelajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Mit Nurul Islam Ngaliyan*. Semarang
- Chaer Abdul, 2007. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta
- Djafar Hamsiah, 2011. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Cet. I; Alauddin University Press
- E. Robert Slavin, 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media
- Hariyanto, Agus & zuchdi, D, 2016. *Keefektifan Model TGT dan Jigsaw dengan pendekatan Sainifik Pembelajaran ekonomi SMA Negeri di Slaman . Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*.
- [Http://Solihin Akhmad.blogspot.co. id](http://Solihin Akhmad.blogspot.co.id). *Belajar dan Macam-macam Teori Belajar*. Diakses pada 25 Januari 2016 Pukul 15.44 WIB
- James O. Whittaker, 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- Djafar Hamsiah, 2011. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Cet. I; Alauddin University Press
- J.S. Badudu, 2006. *Pelik-Pelik Bahasa Indonesia*, Bandung: Pustaka Prima
- Kementrian Agama RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Bandung: Mkrag Hazanah Ilmu
- Keraf Gorys, 2004. *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*, Flores: Nusa Indah
- Komalasari, 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Kridalaksana Harimur, 2008. *Kamus Linguistik*, Jakarta: PT Gramedia
- M. Ramlan, 2009. *Ilmu Bahasa Indonesia: Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV. Karyono
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar isi Republik Indonesia, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Raharjo, 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Akasara
- Solihin, Akhmad, *Pengertian Belajar dan Macam-macam Teori Belajar*, [Universal.blogspot.com](http://Universal.blogspot.com), diakses pada 25 Januari 2016.

- SudjanaNana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriadie Didi dan Dermawan Deni, 2013. *Komunikasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Penekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Slameto, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta, Rineka Cipta
- Tukiran, Taniredja,dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta