



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1

Wahyu Hendrika Pangestu¹, Tyasmiarni Citrawati^{2*}

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 11-07-2024

Accepted 28-12-2024

Published 31-12-2024

Keywords:

Learning approach

Teams games tournament

Cognitive learning outcomes

Indonesian language

Elementary school

ABSTRACT

This research is quantitative research. The aim of this research is to determine the significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the cognitive learning outcomes of Indonesian language students in Class 5. The research design used in this research is Pre-Experimental with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The sample used in this research used a saturated sampling technique with a total sample of 34 students. This research data collection uses observation and tests. The results of this research indicate that the Teams Games Tournament (TGT) learning model influences the cognitive learning outcomes of Indonesian language students in class 5. Based on hypothesis test calculations using the paired sample t-test, t-hitung is 16.156 and t-table is 2.036 with a significance value of 0.000. Based on the test criteria, if t-hitung > t-table then H1 is accepted and H0 is rejected. It can be stated that the value of t-hitung > t-table is 16.156 > 2.036 so that H1 is accepted. In the results of Sig. 2(tailed) < 0.05 (0.000 < 0.05) then H0 is rejected and H1 is accepted, which means that there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on Indonesian cognitive learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Wahyu Hendrika Pangestu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 190611100260@student.trunojoyo.ac.id

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang utama edukasi dasar bagi siswa dalam memperoleh pendidikan. Mata pelajaran sekolah yang wajib disampaikan oleh pendidik pada tingkat SD hingga SMA adalah bahasa Indonesia. Menurut Ali (2020: 35) bahasa Indonesia merupakan satu diantara mata pelajaran yang dipakai untuk menjadi pengembangan aktivitas serta pengetahuan siswa. Terdapat empat aspek elemen berbahasa di sekolah, antara lain; berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Menurut Pramulia et al., (2022: 199) pembelajaran bahasa Indonesia adalah aspek penting yang sangat dibutuhkan untuk diajarkan di sekolah. Menurut Linggasari et al., (2022: 47) proses pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan berbagai macam kegiatan pembelajaran seperti dapat berkomunikasi dua arah atau lebih dengan baik,

inspirasi, memberikan kesenangan, memberikan tantangan, memberikan motivasi siswa untuk turut bergabung dengan aktif dan memberi ruangan yang cukup untuk sebuah pikiran, kebebasan yang tepat melalui potensi ataupun minat, pertumbuhkembangan fisik dan psikis murid.

Berdasarkan fakta di lapangan terdapat perolehan wawancara pra penelitian yang dilaksanakan bersama guru kelas 5 di SDN Kadur 1. Guru memakai model pembelajaran konvensional saat menjalankan aktivitas pengajaran di kelas. Nilai hasil belajar bahasa Indonesia siswa termasuk rendah. Tahun ajaran 2023/2024 di ruang lingkup 4 hanya terdapat 12 siswa dengan persentase 35,29% yang tercapai dan 22 siswa dengan persentase 64,70% tidak tercapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa juga mengalami kebosanan dan kesulitan saat melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Guru memberikan materi kepada siswa melalui buku paket saja dan pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya berfokus pada guru sebagai pemberi materi. Berdasarkan masalah penelitian di atas, jika tidak segera di atasi akan menimbulkan permasalahan seperti perolehan hasil belajar yang kecil utamanya pada mapel Bahasa Indonesia. Guru dapat memberikan model pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik, menyenangkan, dan mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal. yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT).

Menurut Shoimin (2020: 203) model pembelajaran TGT merupakan satu diantara bentuk model belajar kooperatif yang gampang diimplementasikan dan semua murid dapat terlibat tanpa terdapat perbedaan status serta mengandung permainan. Menurut Rofiq., et all (2019: 117) keunggulan model pembelajaran TGT adalah mendahulukan penerimaan pada perbedaan individual, mendidik murid agar dapat berlatih sosialisasi bersama individu lainnya, hasil pembelajaran menjadi lebih baik, serta bisa meningkatkan kebaikan budi dan toleransi. Menurut Shoimin (2020: 205) terdapat beberapa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran (TGT) yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelas. Menurut Lastia (2021: 78) model pembelajaran TGT bisa menjadikan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar serta tidak merasakan bosan saat pembelajaran didalam kelas berlangsung. Menurut Leonard dkk (2019: 67) model belajar TGT pun mempunyai kelemahan seperti: kekurangan waktu dalam proses pembelajaran, menimbulkan keramaian, dan tidak semua siswa menyumbangkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.

Alasan peneliti menerapkan model pembelajaran TGT karena model pembelajaran ini dapat mengatasi masalah terhadap hasil belajar yang diperoleh dan membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan adanya permainan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ma'rufah dan Ermawati (2023) diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan juga dengan pendapat yang dimiliki oleh Rachman (2021: 199) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menarik perhatian siswa karena pada model ini menggunakan kombinasi yaitu permainan dan pertandingan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kadur 1 kecamatan Kadur kabupaten Pamekasan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 15 perempuan pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen one group pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Menurut Arikunto dalam Agustin, dkk (2020:177) apabila populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel yang digunakan adalah keseluruhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Uji validitas adalah ukuran yang menampilkan tingkatan kevalidan sebuah instrumen penelitian Menurut Supriadi (2021: 85) instrumen disebut valid apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ serta kebalikannya apabila $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ sehingga instrumen disebut tidaklah valid dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Menurut Suhirman dkk (2019: 95) uji reliabilitas adalah mengukur instrumen terhadap kepercayaan. Menurut Fatimah, dkk (2019: 42) uji kesukaran soal digunakan untuk mendapati suatu soal tersebut terklasifikasi mudah ataupun sulit. Menurut Yadnyawati (2019: 214) rasio soal ringan, sedang, sulit dapat dibentuk 3-4-3 maksudnya 30% berkategori mudah, 40% soal berkategori sedang, serta 30% berkategori sulit. Menurut Magdalena dkk (2021: 205) daya pembeda mempunyai manfaat guna memberikan peningkatan kualitas tiap butir persoalan dengan data yang diperoleh.

Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas. Menurut Meifiani dkk (2019: 3) pengujian normalitas memiliki tujuan guna mendapati benarkah sampel studi berasal dari populasi yang berdistribusikan normal ataupun tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Menurut Sudirman, dkk (2023: 145) pengujian normalitas *Shapiro Wilk* adalah pengujian yang dilaksanakan guna mendapati penyebaran data dalam jumlah sampel yang tidak melebihi 50 sampel dan sebuah data dapat disebut berdistribusikan normal jika hasil signifikannya melebihi 0,05. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *paired sample t test*. Menurut Rosalina, dkk (2023: 56) *paired sample t test* dipakai guna melakukan pengujian rata-rata perbedaan variabel terikat pada sampel yang berpasangan yang artinya melakukan perbandingan rata-rata pada satu kelompok populasi tetapi diukur pada dua waktu yang berbeda. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 = Tidak terdapat perbedaan antar pretest dan posttest pada penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 SDN Kadur 1. H_a = Terdapat perbedaan antar pretest dan posttest pada penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 SDN Kadur 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 di SDN Kadur 1. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 34 siswa kelas 5. Instrumen yang digunakan berupa instrumen tes bentuk soal pilihan ganda. Instrumen tes tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan model pembelajaran TGT. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator seperti instrumen modul, hasil observasi guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil dari validasi instrumen:

Tabel 1 Hasil Validasi Instrumen

No	Instrumen	Persentase	Kategori
1	Modul Ajar	89,29%	Sangat Valid
2	<i>Pretest dan Posttest</i>	97,72%	Sangat Valid
3	Observasi Guru	97,5%	Sangat Valid
4	Observasi Siswa	97,5%	Sangat Valid

Dari hasil validasi instrumen dapat diketahui bahwa instrumen tersebut sudah dapat digunakan. Langkah selanjutnya adalah uji coba soal *pretest* dan *posttest* yang telah di uji cobakan ke sekolah berbeda di kelas 5 dengan total jumlah siswa 13 orang. R tabel pada uji validitas ini ditentukan dengan melihat siswa non sampel yaitu 13, maka nilai n adalah $df = n - k = 13 - 2 = 11$. Maka ditentukan demikian nilai r tabel adalah 0,552. Dari hasil uji validitas menggunakan SPSS, dan didapatkan 11 soal valid dari 20 soal yang telah dijuikan. Berikut hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas *Pretest*

No Soal	Nilai <i>Pearson Corelation</i>	R tabel	Kevalidan	Kriteria
1	0,762	0,552	Valid	Tinggi
2	0,214	0,552	Tidak Valid	Rendah
3	0,623	0,552	Valid	Tinggi
4	0,117	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
5	0,611	0,552	Valid	Tinggi
6	0,101	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
7	0,616	0,552	Valid	Tinggi
8	0,640	0,552	Valid	Tinggi
9	0,623	0,552	Valid	Tinggi
10	0,678	0,552	Valid	Tinggi
11	-0,069	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
12	0,714	0,552	Valid	Tinggi
13	-0,175	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
14	0,030	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
15	0,678	0,552	Valid	Tinggi
16	0,623	0,552	Valid	Tinggi
17	0,214	0,552	Tidak Valid	Rendah
18	0,250	0,552	Tidak Valid	Rendah
19	0,041	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
20	0,678	0,552	Valid	Tinggi

Sumber data: Ouput SPSS

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Posttest

No Soal	Nilai <i>Pearson Corelation</i>	R tabel	Kevalidan	Kriteria
1	0,673	0,552	Valid	Tinggi
2	0,293	0,552	Tidak Valid	Rendah
3	0,619	0,552	Valid	Tinggi
4	0,649	0,552	Valid	Tinggi
5	0,294	0,552	Tidak Valid	Rendah
6	-0,039	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
7	0,665	0,552	Valid	Tinggi
8	0,619	0,552	Valid	Tinggi
9	0,622	0,552	Valid	Tinggi
10	-0,195	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
11	0,732	0,552	Valid	Tinggi
12	0,087	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
13	-0,317	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
14	-0,113	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
15	0,798	0,552	Valid	Tinggi
16	0,641	0,552	Valid	Tinggi
17	-0,302	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
18	0,825	0,552	Valid	Sangat Tinggi
19	-0,202	0,552	Tidak Valid	Sangat Rendah
20	0,614	0,552	Valid	Tinggi

Sumber data: Ouput SPSS

Langkah selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan SPSS menggunakan *Cronbach Alpha* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

Jenis Soal	<i>Cronbach Alpha</i>	r Tabel	Kriteria
<i>Pretest</i>	0,887	0,552	Sangat Tinggi
<i>Posttest</i>	0,892	0,552	Sangat Tinggi

Sumber data: Ouput SPSS

Berdasarkan hasil uji reliabilitas *pretest* *r* hitung atau nilai *Cronbach Alpha* didapatkan 0,887 dengan jumlah soal valid 11, sedangkan nilai *r* tabel 0,552. Demikian maka *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, maka $0,895 > 0,552$ dan dapat dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas *posttest* *r* hitung atau nilai *Cronbach Alpha* didapatkan 0,892 dengan jumlah soal valid 11, sedangkan nilai *r* tabel 0,552. Demikian maka *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, maka $0,892 > 0,552$ dan dapat dinyatakan reliabel juga.

Langkah selanjutnya dilakukan uji tingkat kesukaran menggunakan SPSS dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Kesukaran Soal

No	Nomor Soal	Jenis Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	1	<i>Pretest</i>	0,62	Sedang
2	3	<i>Pretest</i>	0,46	Sedang
3	5	<i>Pretest</i>	0,77	Mudah
4	7	<i>Pretest</i>	0,85	Mudah
5	8	<i>Pretest</i>	0,54	Sedang
6	9	<i>Pretest</i>	0,46	Sedang
7	10	<i>Pretest</i>	0,23	Sukar
8	12	<i>Pretest</i>	0,77	Mudah
9	15	<i>Pretest</i>	0,23	Sukar
10	16	<i>Pretest</i>	0,46	Sedang
11	20	<i>Pretest</i>	0,23	Sukar
12	1	<i>Posttest</i>	0,23	Sukar
13	3	<i>Posttest</i>	0,77	Mudah
14	4	<i>Posttest</i>	0,54	Sedang
15	7	<i>Posttest</i>	0,85	Mudah
16	8	<i>Posttest</i>	0,77	Mudah
17	9	<i>Posttest</i>	0,62	Sedang
18	11	<i>Posttest</i>	0,23	Sukar
19	15	<i>Posttest</i>	0,54	Sedang
20	16	<i>Posttest</i>	0,46	Sedang
21	18	<i>Posttest</i>	0,62	Sedang
22	20	<i>Posttest</i>	0,23	Sukar

Sumber data: Ouput SPSS

Berdasarkan tabel di atas terdapat 3 soal berkategori sukar, 5 soal berkategori sedang, dan 3 soal berkategori mudah. Menurut Yadnyawati (2019: 214) perbandingan soal mudah, sedang, sukar dapat dibuat 3-4-3 artinya 30% kategori mudah, 40% soal kategori sedang, dan 30% kategori sukar. Berdasarkan hal tersebut maka dipilih 10 butir soal dengan proporsi 3 soal sukar, 4 soal sedang dan 3 soal mudah sesuai dengan proporsi yang sesuai. Butir soal yang mengalami penghapusan adalah soal nomor 3 pada *pretest* dan 15 pada *posttest* karena jumlah soal pada kategori tersebut adalah 5 butir, sedangkan yang dibutuhkan hanya 4 butir soal. Perbandingan lain penghapusan 1 soal tersebut dikarenakan memiliki kesamaan indikator.

Langkah selanjutnya dilakukan uji hasil daya pembeda soal menggunakan SPSS. Uji daya beda ini digunakan untuk mengetahui kriteria daya pembeda soal yang akan digunakan. Uji daya pembeda dapat dilihat melalui kolom *corrected total item correlation* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Daya Pembeda

No	Nomor Soal	Jenis Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	1	<i>Pretest</i>	0,729	Baik Sekali
2	3	<i>Pretest</i>	0,550	Baik
3	5	<i>Pretest</i>	0,429	Baik
4	7	<i>Pretest</i>	0,571	Baik
5	8	<i>Pretest</i>	0,681	Baik
6	9	<i>Pretest</i>	0,716	Baik Sekali
7	10	<i>Pretest</i>	0,509	Baik
8	12	<i>Pretest</i>	0,677	Baik
9	15	<i>Pretest</i>	0,633	Baik
10	16	<i>Pretest</i>	0,550	Baik
11	20	<i>Pretest</i>	0,633	Baik
12	1	<i>Posttest</i>	0,522	Baik
13	3	<i>Posttest</i>	0,589	Baik
14	4	<i>Posttest</i>	0,585	Baik
15	7	<i>Posttest</i>	0,598	Baik
16	8	<i>Posttest</i>	0,466	Baik
17	9	<i>Posttest</i>	0,617	Baik
18	11	<i>Posttest</i>	0,584	Baik
19	15	<i>Posttest</i>	0,752	Baik Sekali
20	16	<i>Posttest</i>	0,687	Baik
21	18	<i>Posttest</i>	0,788	Baik Sekali
22	20	<i>Posttest</i>	0,584	Baik

Sumber data: Ouput SPSS

Tahapan selanjutnya adalah memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa populasi yang berjumlah 34 orang. Soal *pretest* diberikan pada saat sebelum peneliti menerapkan modul pembelajaran TGT di hari pertama sedangkan *posttest* dilaksanakan pada hari kedua. Hari pertama dan kedua sintaks awal yang dilakukan adalah penyajian kelas. Sintaks yang kedua adalah belajar dalam kelompok (*teams*). Peneliti membentuk siswa sebanyak 6 kelompok secara heterogen, dengan tujuan agar siswa dapat saling berdiskusi terkait materi. Kelompok-kelompok tersebut diberikan bahan ajar berbentuk LKPD yang didalamnya terdapat soal yang harus dijawab. Interaksi yang dilaksanakan di kelas dilakukan oleh siswa dengan siswa atau siswa dengan guru. Siswa melakukan diskusi dengan baik bersama kelompok saat melakukan sintaks ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Amri dkk (2021: 52) bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dengan teman sebaya. Pendapat tersebut juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Manasikana (2022: 75) yaitu siswa dapat mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu dan mendidik siswa untuk bersosialisasi. Sintaks yang ketiga adalah permainan (*games*). Peneliti menyiapkan pertanyaan yang akan diberikan kepada setiap siswa yang akan melakukan pertandingan di sintaks berikutnya. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan dan arahan yang harus dilakukan oleh setiap siswa. Sintaks yang keempat adalah pertandingan (*tournament*) Peneliti meminta siswa untuk bergantian maju kedepan secara berurutan sesuai dengan kelompok, kemudian siswa tersebut akan diberikan kartu soal. Peneliti meminta siswa

untuk membaca soal terlebih kemudian menjawab soal secara cepat dan benar. Peraturan yang diberikan dipatuhi oleh siswa dengan baik saat melakukan pertandingan. Siswa yang dapat menjawab secara cepat dan benar akan diberikan 10 poin. Pertandingan dilakukan dengan kondusif sesuai arahan. Siswa senang dan antusias saat melakukan kegiatan ini dan mengurangi rasa bosan siswa. Hal tersebut sependapat dengan Larasati., et al (2022: 1019) bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran berlangsung, membuat siswa lebih bersemangat, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, hasil belajar meningkat. Sintaks yang terakhir atau sintaks kelima hanya dilaksanakan di hari kedua yaitu adalah penghargaan kelompok (*reward*). Kelompok yang mendapat poin tertinggi hasil akumulasi dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 akan diberikan hadiah. Pada pertemuan 1 peneliti tidak memberikan hadiah karena skor akan diakumulasikan pada pertemuan 2. Kelompok yang memiliki poin tertinggi mendapatkan hadiah. Kelompok pemenang merasa senang dengan hadiah yang diberikan dan siswa lainnya memberikan tepuk tangan kepada kelompok pemenang.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST_5	.158	34	.031	.953	34	.155
POSTTEST_5	.191	34	.003	.942	34	.071

Gambar 1. Uji Normalitas

Berdasarkan gambar tersebut diperoleh hasil perhitungan nilai signifikansi *pretest* menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan SPSS sebesar 0,155 sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,071. Demikian hasil uji normalitas data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Hal tersebut sesuai dengan Sudirman, dkk (2023: 145) bahwa uji normalitas *Shapiro Wilk* dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (sig. > 0,05).

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST_5 - POSTTEST_5	-27.94118	10.08431	1.72945	-31.45975	-24.42259	-16.156	33	.000

Gambar 2. Uji Paired Sample T test

Berdasarkan hasil *Paired Samples Test* t hitung mendapatkan hasil -16,156. Menurut Haryanti dkk (2021: 164) nilai *mean* hasil belajar *pretest* lebih rendah daripada nilai *posttest* menjadi penyebab t hitung mempunyai nilai *negative* (-) dan dalam konteks seperti ini maka nilai t hitung *negative* dapat bermakna positif. Berdasarkan kolom *Sig 2-tailed* mendapatkan hasil sebesar 0,000 nilai tersebut kurang dari 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Menurut Muhid (2019: 44) jika nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 di terima dan H_a ditolak sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji *paired sample t-test* dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 SDN

Kadur 1. Hasil penelitian tersebut sependapat dengan penelitian sebelumnya yang Pratiwi, dkk (2022) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 di SDN Kadur 1. Hal ini diperoleh berdasarkan uji paired sample t-test yang menunjukkan kolom *Sig 2-tailed* mendapatkan hasil sebesar 0,00 nilai tersebut kurang dari 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima Hal tersebut sesuai dengan hasil uji paired sample t-test dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif bahasa Indonesia kelas 5 SDN Kadur 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P., & Rita, I.P. Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi *New Product Development* (NPD) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174-184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/peknik.v3i2.4839>
- Amri, K., dkk. (2021). Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games and Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of A lied Sciences*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Fatimah, L.U., & Khaeruddin, A. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda, dan fungsi distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37-64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Haryanti, W., dkk. (2021). Pengaruh Media Dua Dimensi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Journal of Elementary School*, 4(2), 160-165. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2808>
- Larasati, D.A., dkk. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1015-1022. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.9921>
- Lastia, I.N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 74-79. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/31561/17752/71271>
- Leonard., dkk. (2019). *Model dan Metode Pembelajaran di Kelas*. Jakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI.
- Linggasari, E., & Endi, R. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Jurnal Literasi*, 13(1), 40-62. [https://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://dx.doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Magdalena, I., dkk. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan, dan Daya Beda Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1291>
- Manasikana, O.A., dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang: LM Unhasy Tebuireng.
- Meifiani, N.I., dkk. (2019). *Desain Faktorial*. Pacitan: LM Press STKIP PGRI Pacitan.

- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Pramulia, F., dkk. (2022). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 198-208. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4291>
- Pratiwi, S.D., dkk. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri Garot Aceh Besar, *Elementary Education Research*, 7(3), 12-18. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/21502>
- Rachman, A.W.N.A., & Dwi Cahyo. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193-203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/38113>
- Rofiq, M.A., Machmud, M.E., & Musfiroh, I.A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Moodel Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 6(2), 109-130. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>
- Rosalina, L., dkk. (2023). *Buku Ajar Statiska*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudirman., dkk. (2020). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Suhirman, & Yusuf. (2019). *Penelitian Kuantitatif Sebuah Panduan Praktis*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Supriadi. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Yadnyawati, I.A.G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: UNHI Press.