

EFEKTIVITAS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA PUZZEL KATA DALAM MENYUSUN KALIMAT TUNGGAL

Lelly Nur'aini Rahmawati¹, Warsiman²

^{1,2}Universitas Brawijaya

Corresponding email: Lellynar@student.ub.ac.id

Received: 28th of November 2022, Accepted: 5th of June 2023, Published: 30th of June 2023

Abstrak

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk melihat efektivitas dari penggunaan metode team games tournament (TGT) melalui bantuan media puzzle pada kemampuan siswa dalam menyusun kalimat tunggal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan model eksperimen melalui desain pre-experimental dan model desain one grup pretest-posttest. Seluruh siswa kelas VI SDN Ngumpakdalemm IV yang berjumlah 20 siswa merupakan populasi dalam penelitian ini. Sedangkan tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 5 pilihan ganda dan 5 uraian merupakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data menggunakan dua macam analisis statistika yaitu deskriptif dan inferensial. Dari penelitian tersebut ditemukan perbandingan dari nilai pretest ke posttest mengalami peningkatan. Hasil analisis statistika deskriptif pada pretest didapat skor rata rata sebanyak 56,1 dan skor posttest sebanyak 84,5 dengan variansi pretest 221,7 dan variansi posttest 108,7 dan perolehan standar deviasi pretest sebanyak 14,8 dan posttest sebanyak 10,4. Analisis kedua menggunakan uji N-Gain didapat hasil 0,63 dengan kategori skor N-Gain tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan metode team games tournament dengan media puzzle memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif untuk diterapkan sebagai penunjang hasil belajar siswa.

Kata Kunci: efektivitas, teams games tournament, puzzle kata.

Abstract

The purpose of this research was to see the effectiveness of using the team games tournament (TGT) method through the help of media puzzles on students' abilities to compose single sentences in the Indonesian language subject. In this study, this type of research was used with an experimental model through the pre-experimental design and the one-group pretest-posttest design model. All 20 students of class VI at SDN Ngumpakdalemm IV are the population in this study. While the student learning outcomes test consisting of 5 multiple choices and 5 descriptions is a data collection technique. Data collection techniques use two kinds of statistical analysis, namely descriptive and inferential. From this study, it was found that the comparison of pretest to posttest scores had increased. The results of the descriptive statistical analysis at the pretest obtained an average score of 56.1 and a posttest score of 84.5 with a pretest variance of 221.7 and a posttest variance of 108.7 and a pretest standard deviation of 14.8 and a posttest of 10.4. The second analysis using the N-Gain test obtained a result of 0.63 with a high N-Gain score category. So it can be concluded that the use of the team games tournament method with puzzle media has a significant and effective influence to be applied as a support for student learning outcomes.

Keywords: effectiveness, teams game tournament, word puzzle.

Copyright (c) Lelly Nur'aini Rahmawati, Warsiman

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk generasi unggul dan berkualitas. Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh setiap manusia, dan setiap prosesnya menyesuaikan dengan perkembangan fisik dan mental seseorang. Manusia sebagai makhluk yang selalu berkembang, membutuhkan pembelajaran akademik sebagai manifestasi

dari tanggung jawabnya terhadap alam sekitar. Pendidikan juga dibutuhkan oleh manusia untuk mematangkan diri secara emosional dan intelektual, karena adanya tuntutan terhadap kebutuhan dan tanggungjawabnya (Supriadi, 2016)

Seiring dengan perkembangan zaman dunia pendidikan juga selalu berkembang dan berinovasi untuk meningkatkan mutu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (yang selanjutnya disebut KBBI) mutu merupakan tingkat baik buruknya terhadap hal. Mutu dapat diartikan sebagai keunggulan, dan mutu dapat pula dikatakan sebagai ukuran relatif dari kebaikan. Secara operasional, produk yang berumutu tentu produk yang sudah memenuhi harapan-harapan pelanggan. Hoy, Jardine and Wood (Fadhil, 2017) mengatakan bahwa sebuah mutu dalam pembelajaran akademik merupakan proses evaluasi pada pendidikan untuk meningkatkan angka kebutuhan dan tercapainya proses pengembangan bakat terhadap peserta didik. Pada masa yang bersamaan mutu harus berdasarkan ketetapan lembaga publik agar keterpenuhinya standar akuntabilitas.

Terdapat berbagai cara dan strategi dalam peningkatan mutu ini, salah satunya yaitu selalu mengevaluasi proses pembelajaran dan melakukan perbaikan. Tenaga pendidik diharuskan mempunyai referensi bahan ajar maupun metode yang akan digunakan. Dengan penerapan metode-metode yang sesuai dan tepat dapat lebih memberikan kemudahan untuk memahami ilmu yang diajarkan. Salah satunya Bahasa Indonesia, dimana merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran urgent di dalam dunia pendidikan, sebab bahasa ini menjadi salah satu pengantar pendidikan pada semua jenjang. Keterampilan dalam menguasai Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah mutlak dibutuhkan untuk menerima isi dan pesan pembelajaran.

Bahasa Indonesia yaitu pelajaran yang wajib untuk diikuti oleh setiap siswa di negara Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sejak tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Adapun terdapat tujuan mempelajari Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum dimaksudkan agar pendidik dan pelajar dapat berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah, guna merasakan manfaat dan kenikmatan dalam penghayatan sastra sebagai “pengembangan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, dan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa”(Susanto, 2013). Namun, faktanya pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang tidak diminati dan terkesan diabaikan. Ini terjadi karena kesalahan penggunaan strategi atau metode pembelajaran yang kurang tepat. Lebih jauh lagi pembelajaran Bahasa Indonesia terasa tidak menyenangkan. Mengingat pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kehidupan khususnya warga negara Indonesia, maka pembelajaran Bahasa Indonesia harus dibuat yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Tenaga didik dapat melakukan berbagai cara, salah satunya yaitu mengimplementasikan teknik dan model yang relevan dalam pembelajaran sesuai dengan materi. Joyce and Weil (Rusman, 2012) mengatakan “bahwa 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”. Pada umumnya tenaga pendidik hanya metode lama dan kurang adanya pembaharuan. Metode pembelajaran aktif dua arah yang mampu melibatkan siswa untuk bekerja sama dan memanfaatkan media-media akan lebih efektif dari pada menggunakan model pembelajaran yang satu arah dan membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Akinoglu dan Tandogan (Sholikhah et al., 2014) menegaskan dalam pembelajaran kelas, metode yang aktif lebih efektif dibanding menggunakan metode lama. Dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang efektif, maka guru harus menggunakan metode yang memiliki banyak variasi, sehingga tidak membosankan. Pembelajaran yang dapat menciptakan kebosanan dapat merusak minat belajar siswa, sebab minat belajar adalah sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi, maka akan berdampak pada motivasi dan prestasi hasil belajar.

Pendapat ini sejalan dengan Wardiana bahwa, relatifitas belajar siswa tinggi cenderung akan beraktifitas yang lebih cepat serta tepat, jika disamakan dengan siswa yang tidak semangat untuk belajar (Wardiana, 2005). Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sangat penting untuk jalannya sebuah pembelajaran dan pemahaman materi. Oleh sebab itu, guru di tuntut untuk mengelola suasana belajar dengan baik, sehingga terbentuk minat belajar, yang nanti akan berdampak pada peningkatan hasil siswa. Hasil observasi yang dilakukan di SDN Ngumpakdalem IV, pada umumnya minat belajar dan hasil pembelajaran dikategorikan rendah, hal tersebut diakibatkan dari berbagai faktor seperti kurang tersedianya sarana prasarana yang di kelas dan guru mayoritas masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Sekolah sudah menerapkan berbagai cara untuk merevolusi hasil belajar yang masih dibawah rata-rata dengan perubahan/revisi kurikulum, dan mengutamakan sarana prasarana belajar siswa. Namun, hal tersebut belum pula dapat merubah. Secara umum hasil ini dapat diketahui melalui ujian harian mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan perolehan rata-rata siswa 65, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah berada pada angka 75. Dari hasil survey diperoleh data bahwa siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 6 siswa dari 20 siswa. Sehingga dapat diketahui bahwa, rendahnya kreativitas siswa, dan data tersebut dari hasil pembelajaran yang berupa kuis yang

di berikan oleh guru kelas menunjukkan angka rendah. Jika disimpulkan dengan presentase maka didapat 70% siswa yang belum mencapai KKM.

Berasarkan hasil tersebut, kretivitas dan inovasi dituntut kepada guru agar mengurangi persepsi siswa bahwa pelajaran bahasa itu sulit dan membosankan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mayoritas berisi bacaan tersebut, harus diajarkan dengan menerapkan metode dan strategi sesuai dengan kondisi belajar siswa. Oleh karenanya, masalah tersebut perlu ada solusi. Solusi yang dianggap tepat adalah menghadirkan model pembelajaran yang *friendly* dan menarik, yang dapat menarik minat siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya yaitu dengan *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam teorinya, “model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan langsung dari pengalaman siswa dalam menemukan pengetahuan dari diskusi kelompok yang di dalamnya disertai dengan permainan edukasi dan model pembelajaran ini dapat memberi kesempatan pada siswa dengan keterbatasan kemampuan belajar untuk membahas konsep dan membuat koneksi keterampilan lain” (Arvianto et al., 2013). Model ini dapat diterapkan karena siswa harus melakukannya dalam kelompok yang sudah dibentuk untuk melakukan pembelajaran melalui permainan edukasi, sehingga dapat mengevaluasi hasil dari kelompok tersebut. Dalam implementasinya, pembelajaran yang efektif dikatakan apabila siswa akan cenderung berkompetisi untuk dirinya maupun kelompok.

Model ini dianggap tepat karena mempertimbangkan usia siswa yang tergolong masih anak-anak dan hasrat untuk bermain masih tinggi. Oleh karena itu, dengan model ini siswa dapat mengasah motorik dan kerja sama tim. *Model Teams Games Tournament (TGT)* ini akan menggunakan *Puzzle* kata sebagai medianya. Yulian (Susanti, 2013) mengatakan bahwa berdasarkan beberapa model dan jenis media yang digunakan, *puzzle* ini lah yang merupakan media umum dipakai diantaranya meliputi media pembelajaran konvensional yang di terapkan dalam sekolah-sekolah. Sehingga alasan media *puzzle* menjadi bahan dalam penelitian ini karena mempertimbangkan objek penelitian yaitu siswa SD dan *puzzle* memiliki pola permainan yang sederhana dan cukup dikenal oleh anak-anak. Media *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat tiga jenis. Jenis pertama yaitu berbentuk rangkaian potongan gambar-gambar disertai dengan nama gambar, jenis yang kedua yaitu gambar-gambar utuh yang berisi subjek, predikat, objek dan keterangan secara terpisah. Jenis ketiga yaitu potongan kertas yang berisi kata subjek, predikat, objek dan keterangan berguna setelah kalimat terbentuk maka siswa wajib mencocokkan dan mengidentifikasi menggunakan potongan gambar yang bertuliskan subjek, predikat, objek dan keterangan. Gambar-gambar

tersebut jika disusun akan membentuk sebuah kalimat. Dalam kaidah nya, kalimat-kalimat itu tersusun dalam “subjek-predikat” (S-P), “subjek-predikat-objek” (S-P-O), “subjek-predikat-objek”, “keterangan” (S-P-O-K), “subjek, predikat, keterangan” (S-P-K). Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti akan mengimplementasikan model pembelajaran “*Model Teams Games Tournament*” (TGT) dengan media *puzzle* sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyusun kalimat tunggal pada siswa kelas VI SDN Ngumpakdalem IV.

METODE

Pre eksperimental melalui kelas eksperimen tanpa melibatkan kelas control merupakan metode penelitian yang digunakan dengan model “*one grup pretest-posttest*”. Dalam penelitian ini mempunyai tujuan agar mengetahui efektivitas model “*Teams game tournament*” berbantuan dengan menggunakan *puzzle* kata yang menyusun kalimat tunggal. Siswa kelas VI SDN Ngumpakdalem Bogo, Kecamatan Dander, Kabupaten Bojonegoro merupakan sumber data penelitian ini, dengan jumlah siswa sebanyak 20 anak. Data penelitian ini adalah hasil kemampuan menyusun kalimat tunggal. Untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat tunggal, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengindikasikan dan mengukur kemampuan sebelum di terapkannya metode dan *posttest* untuk mengidentifikasi hasil setelah penerapan model TGT berbantuan media *puzzle* kata. Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan melalui tes hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda dan uraian. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis berupa statistika “deskriptif” dan analisis “inferensial”. Adapun desain dari riset ini sebagai berikut:

Tabel 1. Model Desain One Grup Preetest-Postest

Preetest	Perlakuan	Postest
O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Team Games Tournament Berbantuan Media Puzzle Kata

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngumpakdalem IV dengan populasi siswa kelas VI sebanyak 20 orang siswa. Berdasarkan hasil identifikasi lapangan ditunjukkan bahwa SDN Ngumpakdalem IV minat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia cukup rendah. Hal tersebut berkenaan dengan metode yang selama ini digunakan oleh guru. Secara umum guru masih

menggunakan pola pembelajaran tradisional *direct instruction*, yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Metode pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan dengan media papan tulis sebagai saran bantu. Pola pembelajaran yang demikian membuat siswa mudah bosan dan pasif.

Siswa sulit menerima/mencerna materi dari guru. Bahkan, tak jarang guru harus menjelaskan berulang-ulang untuk membuat siswa paham. Untuk mengukur pemahaman dan kemampuan awal belajar siswa terhadap materi menyusun kalimat tunggal pada penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest*. Adapun hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan terdapat 19 orang siswa atau 95% memperoleh nilai kurang dan 1 orang siswa atau 5% mendapatkan nilai baik. Berdasarkan data hasil *pretest* tersebut kemampuan siswa menyusun kalimat tunggal masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). SDN Ngumpakdalem IV menetapkan Standarisasi nilai kkm pada mata pelajaran ini yaitu 75. Berkenaan dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah. Tes awal (*pretest*) yang telah dilakukan menjelaskan bahwa pembelajaran belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dari tes yang telah dilaksanakan berupa pilihan ganda dan uraian, siswa belum mengetahui pengertian dari subjek, predikat, objek, keterangan. Siswa belum sepenuhnya mampu untuk menyusun satu kata penuh. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan metode "*team games tournament*" (TGT) dengan bantuan media *puzzle* kata untuk memperbaiki pemahaman materi tersebut.

Setelah kegiatan pretest diperoleh, berikutnya dilakukan pengaplikasian metode "*team games tournament*" dengan media interaktif *puzzle* kata kepada siswa. Dalam pengaplikasiannya, peneliti menggunakan 3 macam permainan. Babak pertama siswa membentuk kelompok setiap kelompok memiliki 2 anggota sehingga terbentuk 10 kelompok. Setiap kelompok memiliki meja dan *puzzle* kata yang berisi potongan kata untuk disusun selama durasi yang ditentukan, setelah siswa menyusun *puzzle* siswa harus mencatat jawaban dikertas yang telah disediakan lalu siswa berpindah tempat ke meja lain untuk menyusun potongan kalimat berikutnya. Kegiatan ini dilakukan hingga siswa mampu menjelajahi meja yang ada. Pada akhir sesi terdapat penjelasan dan pengarahan dari guru terkait jawaban yang benar. Pada permainan kedua siswa diberi banyak potongan kata yang dapat disusun menjadi kalimat sebanyak-banyaknya. Setelah disusun guru menghitung kalimat yang benar dan diakhir sesi terdapat penjelasan oleh guru. Permainan ketiga, guru menyediakan banyak suku kata di masing-masing meja setiap kelompok, selanjutnya guru memberi intruksi pola kalimat yang harus disusun kepada siswa. Siswa akan mendapat skor jika terlebih dahulu

menyelesaikan *puzzle* kata sesuai pola yang ditentukan dan pola yang disusun benar. Di akhir sesi terdapat pengarahannya dan penjelasan dari guru.

Efektivitas Metode TGT Berbantuan Media Puzzle Kata Dalam Menyusun Kalimat Tunggal

Setelah proses pembelajaran menggunakan metode TGT dengan media *puzzle* kata selesai, peneliti melanjutkan dengan mengukur pemahaman siswa setelah diberi perlakuan dengan *posttest* pengerjaan soal pilihan ganda dan uraian. Jumlah soal dan bobot soal sama dengan yang diberikan saat *pretest*. Setelah pelaksanaan *posttest* didapat hasil bahwa siswa yang memiliki nilai dengan klasifikasi kurang sebesar 15% siswa, siswa dengan klasifikasi cukup sebesar 5%, siswa dengan klasifikasi baik sebesar 40% dan siswa dengan klasifikasi sangat baik sebanyak 40%. Dari perbandingan hasil “*pretest*” dan “*posttest*” mempunyai peningkatan signifikan. Berkaitan dengan hasil *pretest* yang memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 95% sedangkan setelah siswa diberi perlakuan, siswa yang memiliki nilai di bawah KKM berkurang menjadi 15%. Dari kedua hasil tes tersebut maka berikutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberi gambaran pada data yang telah didapatkan. Hasil uji analisis tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Statistika Deskriptif Skor Hasil Belajar Siswa

Statistik	Skor pretest	Skor posttest
Jumlah peserta didik	20	20
Nilai ideal	100	100
Nilai tertinggi	85	95
Nilai terendah	25	62
Nilai rata-rata	56,1	84,5
Standar deviasi	14,8	10,4
Variansi	221,7	108,7

Berdasarkan data hasil uji analisis statistika deskriptif dari tabel tersebut, dan untuk menunjukkan skor *pretest*, maka skor rata-rata siswa kelas VI SDN Ngumpakdalem IV Kabupaten Bojonegoro dalam materi tentang penyusunan kalimat tunggal memperoleh angka sebesar 56.1% dari skor ideal sesuai standar kompetensi nasional. Nilai tertinggi yang didapatkan peserta didik sebesar 85% dibandingkan nilai ideal yang harus didapatkan siswa sebesar 75% agar dinyatakan lulus atau memahami materi yang diberikan, dan skor terendah

yang didapat siswa adalah 25% dengan standar deviasi didapatkan sejumlah 14,8 dan variasi-variasinya yaitu 221,7.

Namun, pada nilai posttest didapatkan hasil dari siswa kelas VI SDN Ngumpakdalem IV menunjukkan skor rata-rata siswa dalam materi pelajaran tentang penyusunan kalimat tunggal 84.5% dari nilai ideal. Nilai tertinggi yang didapatkan peserta didik pada *posttest* sebesar 95% dari skor ideal yang harus didapatkan siswa sebesar 75% dan skor terendah yang didapatkan siswa adalah 62% yang naik 37% dengan standar deviasi yang diperoleh adalah 10,4 dan variasinya adalah 108,7.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT dengan media permainan *puzzle* kata dapat menaikkan hasil belajar, terutama pada pembelajaran yang dilakukan di kelas VI SDN Ngumpakdalem IV Bogo, Dander, Bojonegoro yang menjadi sampel penelitian. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan uji *pretest dan posttest* yang telah dilakukan dengan perbandingan skor yang jauh dilihat dari perolehan skor rata-rata keseluruhannya. Dari data *pretest* sampai *posttest*, soal dan metode penyampaian kepada siswa yang digunakan sama disetiap pengambilan data yaitu soal berupa pilihan ganda namun metode yang digunakan berbeda. Dimana sebelum *pretest* hanya siswa yang melakukan pembelajaran secara individu ataupun menggunakan metode *direct instruction*, sedangkan sebelum *posttest* diberikan materi tentang penyusunan kalimat dengan metode *puzzle* kata. Hal tersebut dilakukan guna memberikan variasi dan warna dalam pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik akan lebih tanggap dalam menerima ilmu pelajaran jika menggunakan metode yang berbeda dari biasanya.

Dalam pelaksanaan metode *teams games tournament* menunjukkan terdapat perubahan yang signifikan dalam pembelajaran penyusunan kalimat, bukan hanya itu pembelajaran keterampilan berbicara juga didapatkan siswa namun belum “maksimal”, peserta didik mulai waspada terhadap aspek-aspek kalimat dari kebahasaan dan non kebahasaan, hal tersebut berbanding terbaik dengan sebelum menggunakan *teams games tournament*. Di tahap implementasi metode ini guru masih belum beradaptasi dengan *teams games tournament* hal tersebut diakibatkan dengan jam terbang yang kurang. Akan tetapi dalam pembelajaran secara keseluruhan guru melakukan dengan baik dalam mempresentasikan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat dengan kolaborasi bersama peneliti selama proses. Walaupun terdapat siswa yang malu-malu saat implementasi metode ini, hal ini dikarenakan siswa yang masih beradaptasi dengan metode dalam penyampaian di kelas, namun siswa secara keseluruhannya tampak senang dan bersemangat dalam mengimplementasikan metode ini. Terlihat

hasil dimana dengan metode baru terdapat 80% Siswa yang sudah paham tentang penyusunan kalimat yang dibuktikan dengan pencapaian skor siswa dari hasil uji *posttest*.

Efektif atau tidak penerapan metode “*puzzle*” kata merepresntasikan terhadap hasil pembelajaran penyusunan kalimat oleh peserta didik dapat diketahui dengan terdapatnya peningkatan signifikan menggunakan persamaan N-Gain, dengan hasil riset tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil distribusi frekuensi dan hasil uji N-Gain

Rentang	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)	Rata-rata N-Gain
$g \geq 0,7$	Tinggi	7	35%	0,63
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang	10	55%	
$g < 0,3$	Rendah	2	10%	
Jumlah		20	100%	

Dari tabel yang telah di kelola peneliti. Diektahui bahwa hasil pembelajaran dari peserta didik didapatkan melalui belajar mengajar, maka didapatkan data hasil belajar yang Selanjutnya dikaji menggunakan kajian deskriptif dan kajian uji N-gain. Menurut hasil uji N-gain, rata-rata N-Gain yang didapatkan dari hasil belajar penyusunan kalimat tunggal di kelas VI SDN Ngumpakdalem IV Kabupaten Bojonegoro terkategori tinggi yaitu mencapai angka 0,63. Hasil belajar ini mendapat peningkatan setelah diterapkan dengan menggunakan *teams games tournament* dengan kajian N-Gain dan berada pada lasifikasi tinggi. Akantetapi skor pendapatan pada *pretest* dan *posttest* dapat diketahui juga mengalami peningkatan. Hasil *posttest* setelah diterapkan metode pendidikan baru yang lebih tinggi dibandingkan dengan *value pretest*. Implementasi media ini berdampak pada ketertarikan dan kemudahan peserta didik dalam memahami terutama pada pembelajaran yang bersifat praktik seperti penyusunan kalimat. Hal ini disebabkan karena pembelajaran penyusunan kalimat dengan metode “*team games tournament*” menggunakan media *puzzle* kata ini siswa juga mendapatkan pengalaman baru.

Hasil dari penelitian juga relevan dengan penelitian terdahulu seperti (Handayani, 2018) dengan judul “Pengaruh metode kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika” pada riset tersebut menunjukkan hasil metode kooperatif “*Team Games Tournament*” menggunakan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Adapun penelitian lain (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) dengan judul “Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa

Kelas II SDN Saptorenggo 02”. Dalam riset ini menggunakan uji t sampel berpasangan dan didapatkan data sebanyak 5,057 akantetapi t tabel (sig. 0,05 dan df = 23) senilai 2,069 yang bermakna t hitung lebih besar dibandingkn t tabel dengan: $5.057 > 2.069$ yang mempunyai makna H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Akhirnya berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil peserta didik menggunakan dengan tidak menggunakan media pembelajaran berbantuan model TGT keranjang gandum. Hasil penelitian dari Islamiyah, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar” hasil ini menunjukkan bahwa tingginya nilai F hitung = 16,875 dan nilai F tabel mempunyai persentase signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini bermakna $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ relevan pada persentase signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 tidak diterima yang bermakna dalam implemntasi model pembelajaran kooperatif “*scrambel*” melalui media puzzle mempunyai pengaruh signifikan dari implementasi model pembelajaran kooperatif menggunakan media puzzle kepada keterampilan membaca dengan tahap awal bagi murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep (Islamiyah et al., 2022). Adapun hasil lain dari Hermayanti, putu dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar IPA” diketahui hasil ini yaitu, didapatkan perhitungan uji-t, t hitung = 14,4 > t tabel = 1,98 (dengan db 61 dan taraf signifikansi 5%), sehingga H_0 tidak diterima dan H_1 diterima. Berkenaan dengan hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran dengan kooperatif tike “*Team Games Tournament*” ini mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus VI Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017 (Hermayanti et al., 2018).

Berkenaan dengan keseluruhan hasil dan paparan penelitin diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini dapat mengidentifikasi perbedaan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam merangkai kalimat tunggal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SDN Ngumpakdalem VI dengan model pembelajaran “*Teams Games Tournament*” dengan media puzzle kata.

SIMPULAN

Berkenaan dengan hasil yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, maka disimpulkan hasil belajar siswa sebelum diperlakukan menggunakan model “*team games tournament*” dengan “*media puzzle*” kata sesuai data yang diperoleh setelah dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi menyusun kalimat tunggal berada pada kategori rendah. Hasil belajar siswa pasca diberi perlakuan menggunakan model “*team games*

tournament” dengan “*media puzzle*” kata memberikan pengaruh yang signifikan dan berada pada kategori tinggi sehingga metode ini dapat dikatakan cukup efektif untuk diterapkan untuk menstimulus siswa memahami pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan merangkai kalimat tunggal. Hal tersebut dapat dilihat pada pembahasan yang dilakukan dengan analisis statistika deskriptif dan perolehan skor N-Gain yakni skor *posttest* yang didapat lebih besar daripada skor *pretest*. Adapun saran Bagi guru, setelah didapat hasil dari penelitian ini, maka metode *team games tournament* dengan *media puzzle* kata sangat disarankan untuk menggunakan model pembelajaran sebagai acuan pendidikan pada mata pelajaran bahasa ataupun lainnya. Bagi peneliti, jika ingin mengambil tema atau topik yang sama dengan penelitian ini dapat meneliti pada bidang yang berbeda atau mata pelajaran yang berbeda dengan jenjang yang berbeda juga dengan harapan metode *team games tournament* khususnya dengan *media puzzle* kata dapat mempertahankan hasil yang akurat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya banyak referensi yang tersedia dari penelitian-penelitian yang sudah ada. Bagi dunia pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, diharapkan model *team games tournament* dengan *media puzzle* kata dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran bahasa Indonesia guna mengupgrade hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Arvianto, I. R., Mardiyana, & Budi Usodo, D. (2013). *Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tgt berbasis assesment for learning (AJL) ditinjau dari gaya kognitif siswa*. 1(7), 672–681. <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>
- Fadhil, M. (2017). Manajemen peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan V*, 1(2), 216–240.
- Handayani, S. D. (2018). Pengaruh metode kooperatif tgt (team games tournament) menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP*, 3(2), 149–154.
- Hermayanti, P., Sumantri, M., & Sudarma, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan peta konsep terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 151–159.
- Islamiyah, N., Aida Azis, S., & Thaba, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif scrambel berbantuan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia murid sekolah dasar the influence of puzzle-asses media scrambel cooperative. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 3).

- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sholikhah, O. H., Budiyono², & Saputro³, D. R. S. (2014). Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe group investigation (GI) dan numbered heads together (NHT) pada materi garis singgung lingkaran ditinjau dari kecerdasan majemuk siswa kelas viii SMP negeri se-kota Madiun tahun ajaran 2013/2014 Octarina. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(7), 727–739.
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Supriadi, H. (2016). *Peranan pendidikan dalam pengembangan diri terhadap tantangan era globalisasi*.
- Susanti, Y. (2013). *Pengaruh penggunaan puzzle berseri terhadap peningkatan kemampuan penyusunan struktur kalimat (SPOK) pada siswa tunarungu di keLAS V SDLB Negeri Cicendo Bandung*.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Wardiana. (2005). *Psikologi umum*. Bina Ilmu.