

## **Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia**

**Uci Ulfa Nur Afifah**

Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Program Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun

uciulfa26@gmail.com

### **Abstrak**

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas dapat diindikasikan dari model pembelajaran tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mampu mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasil serta mempresentasikannya sehingga mencapai prestasi belajar yang maksimal adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan menyusun kalimat Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Al- Azhar Kedunggalar. Penelitian dilaksanakan di SD Al-Azhar Kedunggalar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Populasi yang menjadi sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar yang berjumlah 32 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *Quantum Sample*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji, yang meliputi uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji anava. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat menyusun kalimat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar. Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut, peneliti menyampaikan saran kepada siswa agar mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan memanfaatkan dan memaksimalkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya. Hendaknya kepala sekolah mampu berkoordinasi dengan guru agar berbagai permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah bisa segera teratasi.

**Kata kunci:** *Model Pembelajaran Team Games Tournament, Kemampuan Menyusun Kalimat.*

### **Abstract**

*The success of Indonesian language learning carried out in class can be indicated from the learning model. One learning model that can lead students to be able to identify problems, find solutions, summarize results and present them so as to achieve maximum learning achievement is the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). The purpose of this study was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the ability to compose Indonesian sentences in fifth grade students of Al-Azhar Kedunggalar Elementary School. The study was conducted at Al-Azhar Kedunggalar Elementary School. This research uses the type of experimental research. The population that was the target of this study was 32 students in grade V Al-Azhar Kedunggalar Elementary School. Determination of the sample is done by using the Quantum Sample technique. Data analysis in this study used several tests, which included normality tests, homogeneity tests, and anava tests. The results showed that there were significant differences in the level of sentence structuring using the Teams Games Tournament (TGT)*

*learning model of the fifth grade of SD Al-Azhar Kedunggalar. Based on the conclusions of the results of the study, researchers submit suggestions to students to maintain and improve learning achievement in Indonesian subjects, by utilizing and maximizing learning by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The teacher should use the TGT type of cooperative learning model as one of the alternatives for further Indonesian learning. Principals should be able to coordinate with teachers so that various problems that occur in the implementation of learning in schools can be resolved immediately.*

**Keywords:** *Team Games Tournament Learning Model, Sentence Ability.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang baik dan benar adalah jika pembelajaran itu dapat mendorong siswa untuk mencari tahu lebih banyak. Belajar haruslah dirasakan sebagai suatu kebutuhan. Ada rasa kepuasan tertentu jika ia telah menyelesaikan tugas tertentu. Menurut Hilgard dan Brower (dalam Hamalik (2010:45), belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahan dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasil, kemudian mempresentasikannya. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mampu mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasil serta mempresentasikannya adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini didukung pendapat Suprijono (2012 : 61) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman (2011: 224):TGT adalah salah satu tipe pembelajaran

kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu, terdapat kompetisi antarkelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Aktivitas dalam kelas, pengulangan kegiatan belajar, serta campur tangan siswa dan guru dalam proses pembelajaran adalah penting komponen-komponen tersebut membentuk pengetahuan yang dihasilkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah

pemilihan metode pembelajaran yang dapat memberikan perbedaan terhadap hasil yang diperoleh siswa. Guru yang baik akan melibatkan komunikasi siswa dan membangun hubungan dengan siswanya. Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) diprakarsai sebagai usaha merancang sebuah bentuk pengajaran individual yang bisa menyelesaikan masalah-masalah yang membuat metode pengajaran individual menjadi tidak efektif. Dengan membuat siswa bekerja dalam tim-tim pembelajaran kooperatif dan mengemban tanggung jawab mengelola dan memeriksa secara rutin, saling membantu sama lain dalam menghadapi masalah, dan saling memberi dorongan untuk maju, maka guru dapat membebaskan diri dari memberikan pengajaran secara langsung kepada sekelompok kecil siswa yang homogen (Slavin, 2005:189).

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik nilai yang mereka peroleh masing-masing (Huda, 2011:197). Melalui model pembelajaran *TeamsGamesTournament* (TGT) siswa belajar melalui turnamen akademik di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain. Setiap siswa anggota masing-masing kelompok akan termotivasi untuk mendukung kelompok masing-masing agar memenangkan turnamen, sehingga setiap anggota akan termotivasi untuk belajar lebih aktif yang pada akhirnya akan mengarahkan pada pencapaian prestasi belajar yang maksimal.

Berdasarkan observasi pembelajaran di domisili oleh penggunaan metode ceramah di SD Al-Azhar Kedunggalur, ditemukan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Al-Azhar Kedunggalur masih rendah. Hal ini ditunjukkan pada nilai UAS semester genap tahun pelajaran 2018/2019, yaitu sebagian siswa masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM bahasa Indonesia yang telah ditentukan adalah 70. Persentase ketuntasan klasikal juga masih rendah, yaitu kurang dari 75%. Pada saat dilaksanakan wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia karena mereka menganggap sulit untuk memahami konsep dalam pelajaran bahasa Indonesia. Selama ini Guru hanya menggunakan metode ceramah saja yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia, menyebabkan siswa merasa bosan sehingga keaktifan dan kreativitas siswa terhambat. Siswa hanya duduk untuk menerima informasi dan hanya terjadi komunikasi satu arah saja yang dilakukan guru ke siswa. Pada pelaksanaan materi pembelajaran, guru sudah melaksanakan pembelajaran secara kelompok, namun belum maksimal. Penyampaian materi hanya dilakukan dengan model ceramah. Pembelajaran dengan kelompok hanya dilakukan pada saat mengerjakan tugas-tugas kelompok.

Berdasarkan informasi yang diberikan guru, guru pernah menerapkan pembelajaran kooperatif. Siswa dikelompokkan dan diberikan tugas untuk mengerjakan soal. Hasilnya siswa lebih aktif dalam kelas, tetapi ada beberapa kendala, di antaranya guru mengalami kesulitan mengkondisikan kelas karena siswa ingin selalu diperhatikan sementara guru harus berkeliling pada semua kelompok satu persatu. Guru tidak menyusun proses pembelajaran kelompok sebelumnya sehingga guru mengalami kesulitan dalam

mengajar. Guru tidak mempresentasikan materi terlebih dahulu sehingga waktu habis untuk menjelaskan materi pada setiap kelompok. Guru juga tidak mengadakan evaluasi belajar untuk mengetahui apakah siswa memahami materi yang dipelajari pada saat belajar kelompok. Evaluasi dilaksanakan pada UAS semester saja. Hal ini menunjukkan guru belum melaksanakan pembelajaran kooperatif dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang: “Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 5 SD Al-Azhar Kedunggalar Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Pertanyaan yang dibahas pada penelitian yaitu, apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa kelas V SD Al-Azhar? Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh temuan tentang pengaruh penggunaan pendekatan model pendekatan TGT terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa kelas V SD Al-Azhar.

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

Menurut Rusman (2011 : 224), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Huda (2011 : 197) menguraikan dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan

menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Slavin (2005 : 13) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) merupakan salah satu model yang pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward dari model yang disusun John Hopkins. TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam menyajikan pelajaran. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan melaksanakan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggungjawab individual.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa pada satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan jumlah anggota sebanyak 5-6 orang. Selain mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok, siswa juga diajak melakukan permainan akademik berupa turnamen. Dalam melakukan turnamen, masing-masing siswa pada setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjadi wakil dari kelompok. Skor yang diperoleh siswa pada saat turnamen kemudian digabungkan menjadi skor kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat menekankan pada tanggung jawab dan kerjasama antara siswa dalam kelompoknya masing-masing.

### **Kalimat Bahasa Indonesia**

Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang menyatakan pikiran yang utuh, baik dengan cara lisan maupun tulisan. Dalam wujud lisan kalimat diucapkan dengan suara naik turun dan keras, disela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir yang diikuti oleh kesenyapan yang mencegah terjadinya perpaduan atau asimilasi bunyi ataupun proses fonologis lain. Dalam wujud tulisan, kalimat

dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), ataupun tanda seru (!), dan didalamnya dapat disertakan tanda baca seperti koma (,), titik dua (:), pisah (-), spasi. Tanda titik, tanda tanya dan tanda seru pada wujud tulisan sepadan dengan intonasi akhir pada wujud lisan, sedangkan spasi mengikuti mereka melambangkan kesenyapan.

Kalimat bukan semata-mata gabungan dari beberapa kata. Namun, dalam kalimat harus mempunyai sebuah makna yang utuh dan jelas. Untuk itu, belum kita dapat membuat kalimat yang baik, kita perlu memahami terlebih dahulu struktur dasar serta unsur-unsur yang membangun sebuah kalimat. Adapun unsur kalimat merupakan fungsi sintaksis yang biasa disebut jabatan kata atau peran kata. Unsur tersebut yaitu: S (subjek), P (predikat), O (objek), Pel (pelengkap), dan Ket (keterangan). Achamad (2002:80) dalam Humanika, menyatakan bahwa kalimat adalah satuan bahasa yang secara kreatif dapat berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual maupun potensial terdiri dari klausa.

### Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian terdahulu mengenai tindakan kelas yang berhasil dikumpulkan. Penelitian tersebut menggunakan pembelajaran TGT untuk meningkatkan variabel dampak pada masing-masing permasalahan yang dihadapi. Berikut ini dijelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (Putra, 2015). Penelitian ini membandingkan antara TGT berbantuan *software* Cabri 3d dengan TGT yang murni tanpa bantuan apapun. Dampak yang dihasilkan dalam perbandingan adalah kemampuan koneksi matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT berbantuan *software* Cabri 3d menghasilkan dampak yang lebih baik dibanding TGT murni.

Selanjutnya, pembelajaran TGT berbantuan *software* Cabri 3d ini lebih cocok untuk diterapkan pada siswa dengan kemampuan koneksi matematis yang tinggi dan sedang. Sedangkan untuk siswa dengan koneksi matematis yang rendah, perbedaan hasil antara TGT biasa dengan TGT berbantuan *software* Cabri 3d tidak terlalu signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fajri dkk (Fajri & Martini, 2012). Penelitian ini memodifikasi pembelajaran TGT dengan cara memberikan teka-teki silang, dan diimplementasikan pada pelajaran kimia tingkat SMA. Variabel dampak yang dihasilkan dari implementasi pembelajaran TGT ini adalah kualitas proses pembelajaran (yang dipandang dari keaktifan siswa), dan hasil belajar (yang diukur dengan nilai siswa). Kedua variabel terbukti meningkat secara efektif setelah implementasi pembelajaran TGT.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Rakhmadhani dkk (Rakhmadhani, Yamtinah, & Utomo, 2013). Hampir sama dengan penelitian dari Fajri, penelitian ini memodifikasi TGT dengan memberikan bantuan teka-teki silang, namun dengan tambahan ular tangga. Selanjutnya, pembelajaran tersebut diimplementasi pada mata pelajaran kimia di SMA. Variabel dampak yang diangkat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel dampak dapat meningkat setelah implementasi TGT berbantuan teka-teki silang dan ular tangga.

Penelitian oleh Musyafa dkk (Musyafa & Djatmiko, 2015). Penelitian ini menggunakan pembelajaran TGT murni tanpa dimodifikasi atau ditambah apapun. Pembelajaran TGT diimplementasikan di SMK untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian dilakukan oleh Rahmawati (Rahmawati, 2011). Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penelitian TGT dan *Number Head Together* (NHT) di SMP. Variabel yang digunakan untuk membedakan TGT dan NHT adalah keaktifan siswa dan hasil belajar matematika. Meskipun sama-sama menjadi bentuk pembelajaran kooperatif, namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TGT lebih baik dibandingkan NHT baik dari perspektif keaktifan siswa maupun hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan oleh Safitri (Safitri & Santosa, 2018). Penelitian ini mengimplementasikan pembelajaran yang kooperatif TGT berbantu media *powerpoint* berbasis video pada mata pelajaran IPS SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif TGT berbantu *powerpoint* berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMP.

Penelitian dilakukan oleh Wijayanti (Astuti Wijayanti, 2016). Penelitian ini berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi mahasiswa dalam hal IPA.

Najmi (2007) juga melaporkan bahawa kemampuan komunikasi matematik siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada yang mengikuti pembelajaran biasa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis pada materi pokok statistika yang memiliki banyak soal yang beragam.

Penelitian Purnamasari (2014) menunjukkan pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya.

Selanjutnya dalam penelitian Muharom (2014) diperoleh kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematik peserta didik, penerapan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam belajar.

Sedangkan penelitian terdahulu yang berdasarkan *gender*, salah satunya dalam penelitian Nailil (2014) menunjukkan pengaruh kemampuan penalaran dan komunikasi matematika terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita materi pokok himpunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Suciyani Suaeb (2018:146) hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang sejalan yaitu penelitian Rima Yusi Christian, Mawardi dan Suhandi Astuti (2018: 75), tentang Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Game Tournament* (TGT) menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Penelitian Ujiati Cahyaningsih (2017:1) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Dalam penelitian ini ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan Sri Wilujeng (2013:45) model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

## METODE PENELITIAN

### Data, Populasi, dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SD Al-Azhar Kedungalar. Pemilihan tempat penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa di sekolah ini belum pernah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sugiyono (2015:110) menyebutkan pada desain *One Group Pretest Posttest Design* terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2010 : 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2013:173), dalam penelitian populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang karakteristiknya hendak diteliti. Populasi yang menjadi sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Al-Azhar Kedungalar tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa.

Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Quota Sampling*, menurut Sugiyono teknik *Quota Sampling* adalah teknik menentukan sampel atau populasi tertentu untuk diklasifikasikan sesuai ciri khas hingga mencapai jumlah kuota yang dibutuhkan.

## Definisi Variabel

### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pendekatan TGT (*Teams Games Tournament*).

### 2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah kondisi atau karakteristik yang berubah, yang muncul atau tidak muncul ketika mengintroduksi, mengubah, dan mengamati variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa kelas V

## Teknik Analisis

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik yang bertujuan untuk mengolah data agar hasil penelitian atau simpulan dapat dipercaya kebenarannya. Uji variansi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) analisis data secara deskriptif, (2) uji prasyarat, dan (3) analisis data secara inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif

**Tabel 1** Distribusi Frekuensi Data Postes Kemampuan Menyusun Kalimat Berdasarkan Penerapan Model Pembelajaran

		Descriptives		Statistic	Std. Error
		Metode Pembelajaran			
Kemampuan Menyusun Kalimat (Postest)	Kelas Eksperimen	Mean		94,44	,435
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	93,57	
			Upper Bound	95,31	
		5% Trimmed Mean		94,57	
		Median		95,00	
		Variance		12,123	
		Std. Deviation		3,482	
		Minimum		84	
		Maximum		100	
		Range		16	
	Interquartile Range		5		
	Skewness		-,511	,299	
	Kurtosis		,557	,590	
	Kelas Kontrol	Mean		86,56	,418
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85,73	
			Upper Bound	87,40	
		5% Trimmed Mean		86,59	
		Median		87,00	
		Variance		11,202	
		Std. Deviation		3,347	
Minimum			80		
Maximum			94		
Range			14		
Interquartile Range		4			
Skewness		-,200	,299		
Kurtosis		-,450	,590		

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil *postes* kemampuan menyusun kalimat kelompok eksperimen sebesar 94,44 dan median sebesar 95,00. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil *postes* kemampuan menyusun kalimat tergolong tinggi. Artinya, para siswa pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan memiliki kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia yang baik. Selain itu, juga diketahui *standar deviasi* sebesar 3,482, *varians* sebesar 12,123, nilai minimum sebesar 84, nilai maksimum sebesar 100, dan range sebesar 16. Hal ini berarti bahwa jarak penyebaran skor teratas-terbawah (*range*) hasil *postes* kemampuan menyusun kalimat pada kelompok eksperimen tergolong lebar dengan sebaran skor yang heterogen.

### Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis data dengan Anava (analisis variansi) dua jalur, ada persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu setiap populasi berdistribusi normal (sifat normalitas populasi) dan populasi mempunyai variansi yang sama (sifat homogenitas variansi populasi). Untuk itu, sebelum data dianalisis perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dipergunakan untuk menguji apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun kriteria pengambilan keputusannya dengan  $\alpha = 0,05$ , yaitu jika probabilitas signifikansi atau  $p > 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan jika probabilitas signifikansi

atau  $p < 0,05$  maka data tidak berdistribusi secara normal. Berikut hasil uji normalitas

sebagai prasyarat untuk melakukan uji analisis variansi dan uji hipotesis.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Postes**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Hasil	,077	128	,060	,985	128	,187

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 di atas, pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa nilai statistik hasil *postes* sebesar 0,077 dengan signifikansi sebesar 0,060. Karena nilai signifikan data hasil uji normalitas besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data hasil postes berdistribusi normal dan dapat memenuhi persyaratan untuk melakukan uji analisis variansi.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara dua kelompok atau lebih yang dibandingkan. Uji homogenitas bertujuan agar sampel atau responden

penelitian betul-betul memiliki karakteristik yang sama, sehingga apa yang dieksperimenkan dapat betul-betul membandingkan faktor-faktor yang menjadi pokok penelitian. Untuk menguji homogenitas varian digunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (Ghozali, 2013: 74). Adapun criteria pengambilan keputusannya dengan  $\alpha = 0,05$ , yaitu jika probabilitas signifikansi atau  $p > 0,05$  maka data bersifat homogen, dan jika probabilitas signifikansi atau  $p < 0,05$  maka data tidak homogen.

Berikut hasil uji homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan uji analisis variansi dan uji hipotesis.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Postes**

### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: Kemampuan Menyusun K:

F	df1	df2	Sig.
1,155	3	124	,330

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas + Motivasi + Kelas \* Motivasi

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil uji homogenitas diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,155 dengan signifikansi sebesar 0,330. Karena nilai probabilitas signifikan data

hasil postes lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa varian data hasil postes bersifat homogen

dan dapat memenuhi persyaratan untuk melakukan uji analisis variansi.

### Hasil Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang dipergunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu Anava (analisis variansi) dua jalur. Tujuan dari analisis variansi dua jalur adalah menguji

signifikansi efek dua variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Analisis variansi dua jalur juga bertujuan untuk menguji signifikansi interaksi kedua variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hasil analisis data dengan menggunakan analisis variansi dua jalur disajikan pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Analisis Data dengan Menggunakan Analisis Variansi (Anava) 2 Jalur**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Kemampuan Menyusun Kalimat (Postets)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3063,313 <sup>a</sup>	3	1021,104	120,566	,000
Intercept	1035360,500	1	1035360,500	122249,315	,000
Kelas	2592,000	1	2592,000	306,048	,000
Motivasi	457,531	1	457,531	54,023	,000
Kelas * Motivasi	13,781	1	13,781	1,627	,204
Error	1050,188	124	8,469		
Total	1039474,000	128			
Corrected Total	4113,500	127			

a. R Squared = ,745 (Adjusted R Squared = ,739)

Berdasarkan tabel 4 di atas, selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis penelitian. Kriteria pengujian hipotesis yaitu  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $p < 0,05$ . Hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis data yang tertera pada tabel 4, hasil analisis variansi untuk hipotesis pertama diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 306,048 dengan signifikansi sebesar 0,000. Karena harga signifikansi dari  $F_{hitung}$  untuk model pembelajaran lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh (perbedaan) yang

signifikan tingkat kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di depan, selanjutnya dapat dirumuskan beberapa simpulan penelitian sebagai berikut. Terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif diketahui bahwa kemampuan

menyusun kalimat pada kelompok model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih besar dibandingkan dengan kemampuan menyusun kalimat pada kelompok model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Artati, K, Y. Agung, A, A, G. Wibawa, C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(2), 1-11.
- Astuti Wijayanti. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pijar MIPA*, XI(1), 15–16. Retrieved from <http://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JP/article/viewFile/3/3>
- Aviska, K, C, W. Mawardi, Astuti, S. (2018). Peningkatan Critical Thingking dan Collabotartive Skill Matematika Melalui Model Grup Invertigation. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2), 129-138.
- Cahyaningsih, U.(2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*.3(1), 1-5.
- Christian, R. Mawardi. Astuti S. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Student Team Achievment Divisions (Stad) dan Teams Game Tournament (TGT) Siswa Kelas 4 SD.JTIEE. 2(1), 75-84.
- Fajri, L., & Martini, K. (2012). Upaya peningkatan proses dan hasil belajar kimia materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi dengan tekateki. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1(1), 89–96. Retrieved from <http://eprints.uns.ac.id/11435/>
- Hamalik, Omar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Harahap, S.(2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi.Elementary School Journal.8(2), 101-109.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Sinamika Pendidikan*. 6(2), 151-169.
- Muharom. (2014). Pengaruh Pembelajaran Dengan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematik Peserta Didik Di SMK Negeri Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. I*, 2014, artikel 1.
- Musyafa, W. N. M., & Djatmiko, R. D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament ( Tgt ) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan the Influence of Cooperative Learning Model of Teams Games. *Prodi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(5), 371–378.

- Nailil.(2011). “Pengaruh Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pokok Himpunan pada peserta didik semester 2 kelas VII MTS Negeri Nurul Huda Mangkang Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011”.Skripsi, tidak diterbitkan, Program Sarjana IAIN Walisongo Semarang.
- Purnamasari. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Ttournament Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. Bandung: Program Pascasarjana universitas Terbuka. (Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. I No. 1, 2014, artikel 2).
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3DDI Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. Al-Jabar, 6(2), 53–66. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.43>
- Rahmawati, N. D. (2011). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Number Head Together (NHT) pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Grobongan. Prosiding Seminar Nasional Matematika, (4), 98–110.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka - teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 2(4), 190–197.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, A. G., & Santosa, D. S. S. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament ( TGT ) Berbantu Media Powerpoint BerbasisVideo Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII B Di SMP Negeri 2 Suruh. In Seminar Nasional Hardiknas(pp. 31–36). FKIP UKSW.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Theory Research and Practise*. Boston: Allyn&Bacon.
- Suaeb, S. Degeng,I, N, S. Amirudin, A. (2018).Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Turnament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar.Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian dan Pengembangan.3(1), 146-154.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. Agus. 2012. *Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikim*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Wilujeng,S.(2013).Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT).Journal of Elementary Education.2(1)