

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 25 PANGKATAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh
SADDIAH RITONGA
NIM. 2120500165

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 25 PANGKATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SADDIAH RITONGA
NIM. 2120500165**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SD NEGERI 25 PANGKATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SADDIAH RITONGA
NIM. 2120500165**

PEMBIMBING I

**Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012**

PEMBIMBING II

**Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 199310202020122011**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal	:	Skripsi	Padangsidimpuan, 3 Agustus 2025
		a.n. Saddiah Ritonga	Kepada Yth,
Lampiran	:		Dekan Fakultas Tarbiyah dan
			Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali
			Hasan Ahmad Addary
			Padangsidimpuan
			di-
			Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Saddiah Ritonga yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

PEMBIMBING II



Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 1993102020122011

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saddiah Ritonga

Nim : 2120500165

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan.**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila si kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 25 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Saddiah Ritonga
2120500165

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Nama : Saddiah Ritonga
NIM : 2120500165
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan". Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 25 Juni 2025

Pembuat Pernyataan


Saddiah Ritonga
2120500165



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI

Nama : Saddiah Ritonga
NIM : 2120500165
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan.

Ketua

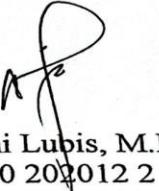

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

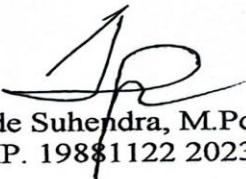
Sekretaris

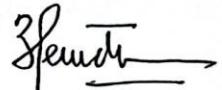

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota


Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006


Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011


Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017


Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.
NIP. 19880809 201903 2 006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Selasa, 09 September 2025
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.75
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

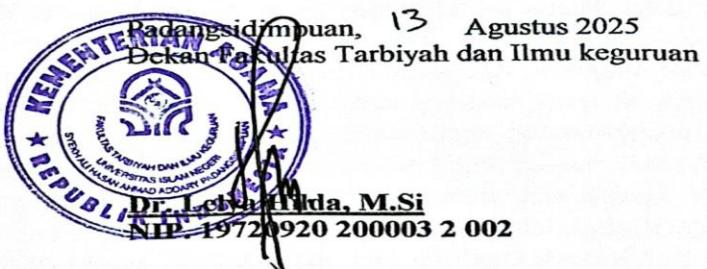
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan

Nama : Saddiah Ritonga

NIM : 2120500165

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



ABSTRAK

Nama	: Saddiah Ritonga
Nim	: 2120500165
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas, hal ini disebabkan kurangnya variasi penerapan model pembelajaran dan membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih variatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 25 Pangkatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 25 Pangkatan materi majas. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian ini adalah kelas V SD negeri 25 Pangkatan yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD negeri 25 Pangkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menerangkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 2,542 > T_{tabel} = 2,021$. Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa H_0 Ditolak dan H_a Diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

Kata kunci: *Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Team Games Tournament, Sekolah Dasar*

Name	: Saddiah Ritonga
Reg. Number	: 2120500165
Thesis Title	: The Influence of the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Learning Model on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects in Class V SD Negeri 25 Pangkatan.

*This study aims to determine the influence of the team games tournament learning model on student learning outcomes in Indonesian subjects in grade V of SD Negeri 25 Pangkatan. This study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample of this study is class V of SD Negeri 25 Pangkatan which consists of 2 classes, namely class VA as an experimental class and class VB as a control class. The formulation of the problem in this study is whether it is centered on the significant influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in Indonesian subjects in grade V of State Elementary School 25 Pangkatan, the purpose of this study is to find out whether it is centered on a significant influence on the Learning Model of Team Games Tournament (TGT) at 25 Pangkatan State Elementary School. The results of this study show that there is a significant influence of the team games tournament learning model on student learning outcomes in Indonesian material subjects. The learning outcomes of students in the experimental class that used the team games tournament learning model were higher than the control class that used the conventional learning model. This study concludes that the team games tournament learning model has a significant influence on student learning outcomes in Indonesian subjects in grade V of SD Negeri 25 Pangkatan. This can be shown by the results of the hypothesis test which explains that the ***Thcount > Ttable***, namely ***Thcount = 2.542 > Ttable = 2.021***. From the results of the calculation, it is proven that *H₀* is rejected and *H_a* is accepted. Thus, there is an influence of the team games tournament learning model on student learning outcomes in Indonesian majas material in grade V of SD Negeri 25 Pangkatan.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Indonesian Learning Outcomes*

ملخص البحث

الاسم	ساديا ريتونغا
رقم التسجيل	٢١٢٠٥٠٠١٦٥
عنوان الأطروحة	تأثير نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٥ بانكتان.

تحدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٥ بانكتان. تستخدم هذه الدراسة طريقة شبه تجريبية مع تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة. عينة الدراسة هي الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٥ بانكتان الذي يتكون من فصلين، هما الفصل كفصل تجاري والفصل كفصل مراقبة. السؤال المطروح في هذا البحث هو ما إذا كان نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية له تأثير كبير على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الخامس في مدرسة المدرسة الابتدائية ، والمدفأ من هذا البحث هو معرفة ما إذا كان نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية له تأثير كبير في مدرسة المدرسة الابتدائية . أظهرت نتائج هذا البحث أن نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية له تأثير كبير على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية، مادة الأسلوب. كانت نتائج تعلم الطلاب في الفصل التجاري الذي استخدم نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية أعلى مقارنة بالفصل الضابط الذي استخدم نموذج التعلم التقليدي. وخلص هذا البحث إلى أن نموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية له تأثير كبير على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية في الصف الخامس الابتدائي في مدرسة الابتدائية . وعكن إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية التي توضح أن $2021 > 2542$. ومن نتائج الحساب هذه، ثبت أن مرفوضة و مقبولة. وبالتالي، هناك تأثير لنموذج التعلم “فريق الألعاب البطولية” على نتائج تعلم الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية، مادة الاستعارات، في الصف الخامس الابتدائي في مدرسة المدرسة الابتدائية .

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية، نتائج تعلم اللغة الإندونيسية

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa petunjuk dan hidayah untuk umat manusia. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan juga dengan harapan bermanfaat bagi kita semua.

Selama penulisan Skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan peneliti. Namun bakat bimbingan dan doa dari orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. Pembimbing I dan Anita Angraini Lubis, M.Hum. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan serta kebijaksanaan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku sekretaris jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
4. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd. Pembimbing Akademik yang telah menjadi motivator yang bertanggung jawab dalam membimbing

mahasiswa selama proses perkuliahan hingga penulis semangat menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Paulina, S.Pd. Kepala sekolah SDN 25 Pangkatan yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di sekolah tersebut serta Sulastri, S.Pd wali kelas V SDN 25 Pangkatan serta para guru yang telah menerima peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Terkhusus dan teristimewa kedua orang tua tersayang, cinta pertama saya Ayahanda Irwan Ritonga dan pintu surga saya Ibunda tercinta Erma Damayanti Hasibuan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan atas segala cinta, kasih sayang, doa, pengorbanan serta ketulusan yang diberikan sehingga penulis sampai di titik ini. Meskipun ayah dan ibu tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik tak kenal lelah mengusahakan, mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial. Semoga dengan karya kecil ini dapat membuat ayah dan ibu lebih bangga karena sudah berhasil menjadikan putrinya menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis ayah dan ibu sehat selalu dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih dimasa yang akan datang, Aamiin Aamiin Yarabbal Alaamiinn.
8. Kepada Abang dan kakak tersayang Ahmad Fahri Ritonga dan Linda Hazni Ritonga dan abang ipar dan kakak ipar Idul santoso dan Sarah Pasaribu serta adik-adik tersayang Saprizal Ritonga, Bunga Agustina Ritonga, Aidil Fikri Ritonga dan Syakila Ramadhani Ritonga. Serta keluarga lainnya terimakasih yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan, kasih sayang demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
9. Kepada sahabat-sahabat saya sipaling berempat grup Halimah Rambe, Isti Khomah Rambe, Halimatu Sakdiah Siregar dan Dikdo Purnomo serta teman seperjuangan saya yakni Kos Muslimah, Astadhara, Minoritas grup. Terima kasih atas segala bentuk support, canda, tawa dan tangis air matanya yang kita lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

10. Terakhir tidak lupa, kepada diri sendiri “Saddiah Ritonga” sudah memilih untuk bertahan dan berjuang sampai saat ini, serta menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas segala perjalanan hidup. Dengan adanya skripsi ini, telah berhasil membuktikan bahwa kamu bisa menyandang gelar S.Pd dan menjadi tekad maupun acuan untuk terus melakukan hal lebih membanggakan lainnya. Bagaimanapun kehidupan selanjutnya hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik.

Akhirnya dengan berserah diri kepada allah SWT penulis mohon ampun atas segala kesalahan dan kesilapan yang terdapat di dalam Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat dan berguna, khususnya bagi penulis dan pembaca sekaligus Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Padangsidimpuan, Mei 2025

Saddiah Ritonga
NIM: 2120500165

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Istilah	6
D. Defenisi Operasional Variabel	10
E. Rumusan Masalah	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Manfaat Penelitian	13
H. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian pustaka.....	17
1. Model Pembelajaran.....	18
a. Defenisi Model Pembelajaran TGT	19
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	21
c. Kelebihan Model Pembelajaran TGT	24
d. Kekurangan Model Pembelajaran TGT	25
2. Hasil Belajar.....	27
a. Pengertian Hasil Belajar.....	27
b. Indikator Hasil Belajar	31
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
3. Hakikat Bahasa Indonesia.....	34
a. Pengertian Bahasa Indonesia.....	35
b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia	37
4. Majas	38
B. Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48

E. Uji Validitas dan Reabilitas	51
F. Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	66
A. Deskripsi Data Penelitian	66
B. Analisis Data	73
C. Uji Hipotesis.....	76
D. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	79
E. Keterbatasan Penelitian	85
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	21
TABEL 2.2 Kerangka Berpikir	43
TABEL3.1 Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda	51
TABEL3.2 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	57
TABEL 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda	58
TABEL 3.4 Kisi-Kisi Tes Kognitif	59
TABEL 4.1 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	67
TABEL 4.2 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
TABEL 4.3 Distribusi Data Awal Kelas Eksperimen	69
TABEL 4.4 Distribusi Data Awal Kelas Kontrol	69
TABEL 4.5 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	70
TABEL 4.6 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	71
TABEL 4.7 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
TABEL 4.8 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72
TABEL 4.9 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas KONTROL	73
TABEL 4.10 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas kontrol	73
TABEL 4.11 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	75
TABEL 4.12 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	75
TABEL 4.13 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	76
TABEL 4.14 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	77
TABEL 4.15 Uji Hipotesis	78

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control*47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Citriadin, menyatakan bahwa “pendidikan adalah kegiatan beriman pengajaran atau pelatihan terbimbing yang bisa dilakukan dimana saja secara formal, non-formal, maupun informal dan dilakukan seumur hidup dalam rangka mengoptimalkan potensi manusia”.¹ Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa “pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan merupakan media yang mempunyai pengaruh besar dalam sukses tidaknya Negara. Pendidikan berperan sangat penting bagi upaya pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan karakter saat ini merupakan topik yang banyak dibicarakan dikalangan pendidik. Pendidikan karakter diyakini sebagai aspek penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) karena turut menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter masyarakat yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak usia diri, karena

¹Citriadin, A “Pendidikan Kegiatan Beriman, Pengajaran, Dan Pelatihan Terbimbing,” *Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 3 (2019): 42–56.

usia dini merupakan masa emas namun kritis bagi pembentukan karakter seseorang².

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu komponen krusial yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk membangun karakter dan pemahaman budaya.³ Peserta didik dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap siswa yang belajar di sekolah.⁴ Namun, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini seringkali masih kurang memuaskan. Belajar merupakan kegiatan yang bersifat universal dan multi dimensional. Dikatakan universal karena belajar bisa dilakukan siapa pun, kapan pun dan di mana pun.⁵

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat

²Harahap, A. (2020). Implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 23-40.

³Sari, R. A. "Peran Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Membangun Karakter Siswa." *Pendidikan Dan Kebudayaan* 3, no. 1 (2018): 45–56.

⁴ Hosnan, M. (2016). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. (Bogor: Ghalia Indonesia). Hlm. 40.

⁵ Majid, A. (2013). Perencanaan Pembelajaran. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). Hlm. 112.

dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, *Team Games Tournament* (TGT) mengedepankan kerja sama dalam kelompok dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga berkolaborasi dengan teman-teman mereka.⁶ Melalui model ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berikut ini beberapa kelebihan TGT yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, Motivasi belajar siswa bertambah, Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru serta

⁶Salsabila, D, “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Pada Fase f Kelas XII,” *Humas Dan Literasi*, 2024.

Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan⁷.

Belajar merupakan proses yang berhubungan antara guru dan siswa. Peristiwa pembelajaran terjadi apabila siswa secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru. Proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan- kemampuan yang lain. Kegiatan pembelajaran bahasa indonesia, siswa sebaiknya diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik dalam memahami sebuah konsep.⁸

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang sudah didapat oleh siswa setelah melakukan kegiatan dalam pembelajaran. Maksud dalam perubahan tingkah laku adalah sesudah mengikuti proses dalam pembelajaran siswa akan mendapatkan hal yang baru atau bisa juga

⁷ Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.

⁸ Alhakiki, A., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Quantum Teaching Kerangka TANDUR Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 534-540.

disebut sebagai hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran.⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Dengan menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menunjukkan kurang melibatkan secara maksimal seluruh aspek pembelajaran seperti suasana kelas yang kurang dimanfaatkan oleh guru untuk dikaitkan dengan pembelajaran, interaksi guru dan siswa serta rancangan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi siswa. Disisi lain juga ada kecenderungan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah karena pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang saya lakukan diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 25 pangkatan tergolong rendah dengan melihat hasil belajar siswa yang hanya mencapai rata-rata 47,89 yang tergolong sangat rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya

⁹ Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900-1908.

variasi penerapan model pembelajaran dan membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga perlunya meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi yang menarik.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat memberikan rekomendasi yang berbasis bukti kepada pendidik dan lembaga pendidikan dalam upaya memperbaiki metode pembelajaran yang diterapkan di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar pada materi majas siswa di kelas V SDN 25 Pangkatan masih tergolong rendah.
2. Minimnya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran karena kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran.
3. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, sehingga peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran.

C. Batasan Istilah

Untuk memperjelas pemahaman dan fokus penelitian ini, berikut adalah batasan istilah yang digunakan:

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dan kerja sama dalam kelompok. Siswa dibagi menjadi tim, dan setiap tim akan berkompetisi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi belajar dari teman sebaya, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar akan diukur melalui:

a. Nilai Ujian

Skor yang diperoleh siswa pada ujian mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Keterampilan Berbahasa

Kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan yang dinilai berdasarkan rubrik tertentu.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu komponen kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, termasuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.¹⁰ Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada pembelajaran bahasa yang meliputi pemahaman teks, keterampilan berbahasa, dan penggunaan bahasa yang baik dan benar.

Pada penelitian ini peneliti membahas materi bahasa Indonesia tentang **Majas** yaitu pada kurikulum 2013 buku bahasa Indonesia Bab 3 kelas V SD.

Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih

¹⁰A Sari, R, “Peran Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Membangun Karakter Siswa,” *Pendidikan Dan Kebudayaan* 3, no. 1 (2018): 45–56.

terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan.

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah atau memperjelas suatu ungkapan. Majas dapat membuat tulisan atau ucapan menjadi lebih menarik dan hidup.¹¹ Ada beberapa Jenis-jenis Majas diantaranya yaitu:

1. Majas Metafora

Majas metafora adalah majas yang menggunakan kata yang mewakili symbol dari makna sebenarnya.

Contohnya: rumah itu habis dilahap si jago merah dalam jangka waktu 2 jam saja. (Si jago merah adalah simbol atau kata lain dari api)

2. Majas Personifikasi

Majas personifikasi adalah majas yang menggunakan sifat manusia dalam menggambarkan sebuah benda.

Contohnya: radio itu mendendangkan lagu merdu setiap sore. (Radio diumpamakan memiliki sifat seperti manusia yang dapat mendendangkan atau menyanyikan lagu).

¹¹Ibid

3. Majas Hiperbola

Majas hiperbola adalah majas yang menggunakan kata yang bermakna berlebihan untuk menekankan maksud.

Contohnya: Sesaat setelah peluit lomba dibunyikan anak itu langsung berlari secepat kilat. (Berlari secepat kilat, maknanya berlari sangat cepat seperti kilatan cahaya).

Dengan batasan istilah ini, diharapkan penelitian dapat terfokus dan hasil yang diperoleh dapat lebih mudah dipahami serta diterapkan dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

D. Defenisi Operasional Variabel

Dalam penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 25 Pangkatan., berikut adalah definisi operasional untuk masing-masing variabel yang digunakan:

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk berkompetisi dalam permainan edukatif. Dalam konteks penelitian ini, *Team Games Tournament* (TGT) didefinisikan sebagai:

a. Pengelompokan Siswa

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, berisi 4-6 siswa per kelompok.

b. Kegiatan Pembelajaran

Melibatkan kegiatan diskusi, permainan, dan tugas yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia.

c. Penilaian Kompetisi

Penilaian dilakukan melalui kompetisi antar kelompok berdasarkan hasil kerja dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

d. Durasi

Penerapan model ini dilakukan selama minimal 4-5 pertemuan dalam satu siklus pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar didefinisikan sebagai:

a. Nilai Ujian

Skor yang diperoleh siswa pada ujian formatif dan sumatif yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia, dinyatakan dalam skala 0-100.

b. Penilaian Keterampilan Berbahasa

Kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan, yang dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup aspek seperti pemahaman materi, kreativitas dalam menulis, dan kemampuan berbicara di depan kelas.

c. Partisipasi Kelas

Tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi dan kegiatan kelompok, dinilai berdasarkan frekuensi dan kualitas kontribusi siswa selama aktivitas pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah komponen kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Dalam konteks penelitian ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai:

a. Materi Pembelajaran

Meliputi pemahaman teks, keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan yang sesuai dengan kurikulum kelas V SD.

b. Aktivitas Pembelajaran

Berupa diskusi kelompok, presentasi, dan tugas menulis yang dirancang berdasarkan model *Team Games Tournament* (TGT).

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas di kelas V SDN 25 Pangkatan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas di kelas V SDN 25 Pangkatan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kontribusi pada Ilmu Pendidikan

Penelitian ini dapat menambah khazanah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Pengembangan Teori Pembelajaran

Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan teori-teori pembelajaran yang berkaitan dengan kolaborasi, interaksi sosial, dan motivasi belajar siswa.

c. Dasar untuk Penelitian Selanjutnya

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian lebih lanjut yang mengeksplorasi model pembelajaran lain atau konteks pendidikan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Peningkatan Metode Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat memberikan insight kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti *Team Games Tournament* (TGT), guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

b. Rekomendasi untuk Kurikulum

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran yang lebih inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

c. Meningkatkan Hasil Belajar

Dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat, sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian kuantitatif berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan." Sistematika pembahasan dibuat dengan tujuan untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan proposal ini. Adapun sistematika pembahasan yang dibuat yaitu sebagai berikut:

BAB I yang berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, defenisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II yang berisikan landasan teori yang terdiri dari: kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III yang berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen (validitas dan reliabilitas), dan teknik analisis data.

BAB IV yang berisikan hasil penelitian yang terdiri dari: gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V yang berisikan penutup yang terdiri dari: kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari sistem pendidikannya. Bangsa yang maju memiliki pendidikan yang baik dan berkembang. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan untuk menciptakan bangsa yang berdaya saing. Citriadin, menyatakan bahwa “pendidikan adalah kegiatan beriman pengajaran atau pelatihan terbimbing yang bisa dilakukan di mana saja secara formal, non-formal, maupun informal dan dilakukan seumur hidup dalam rangka mengoptimalkan potensi manusia”.¹² Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadimmanusia yang dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran dimasa sekarang mengacu pada Kurikulum Merdeka yang mulai diluncurkan secara bertahap oleh Kemendikbudristek sejak tahun 2020. Kurikulum Merdeka tersebut menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mewujudkan

¹²Citriadin and yudin, “Pendidikan Kegiatan Beriman, Pengajaran Dan Pelatihan Terbimbing,” *Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 3 (2019): 45–56.

siswa yang mampu berpikir logis dan memiliki daya kritis, serta mendapatkan pengalaman dan keterampilan. Siswa dituntut untuk bisa memecahkan suatu permasalahan yang telah disajikan oleh gurunya, kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil berpikir kritisnya. Untuk memenuhi standar kurikulum tersebut, diperlukan adanya penggunaan model-model pembelajaran oleh guru dalam setiap proses pembelajarannya. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang teoritis, berorientasi terhadap tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan sistem pengelolaannya.¹³ Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Prihatmojo, menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada prinsip kerjasama antar peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab dalam proses belajarnya.”¹⁴

1. Model Pembelajaran

Menurut siregar dan hastika, “model pembelajaran adalah kerangka konseptual pola prosedural sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.”¹⁵ Model pembelajaran merupakan tingkatan yang tertinggi dalam kerangka pembelajaran, alasannya adalah karena

¹³ Fauzan. Syafrilianto. Arafat, M.L. (2020). Microteaching di SD/MI. (Jakarta: Kencana). Hlm. 47.

¹⁴Prihatmojo, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD,” *Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2020): 45–58.

¹⁵Siregar and Hastika, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD,” *Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2019): 123–34.

mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran, karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran.

Dalam model pembelajaran, terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan para siswa dalam prosesnya. Selanjutnya, di dalam strategi pembelajaran ada banyak metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi menjelaskan tentang hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut.¹⁶

Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan kerjasama kelompok dengan saling berkompetisi antar kelompoknya.

a. Defenisi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini pelajar memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk

¹⁶Rani Sri Wahyuni et al., *Model-model Pembelajaran*, n.d., www.freepik.com.

memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka. *Team Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI). Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esay atau kinerja.¹⁷

Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* juga dapat meningkatkan aktivitas pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* menuntut siswa untuk belajar aktif, menuntut pembelajaran mampu memecahkan masalah yang dibuat pengajarnya ataupun masalah yang dibuat oleh pembelajar sendiri.¹⁸

¹⁷Arafat, M,L. Hamidah. and nashran azizan, *Model Model Pembelajaran PPKn* (yogyakarta: samudra biru, 2022).

¹⁸Sari, D, P “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2020.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

**Tabel 2.1
Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT**

No	Tahapan	Aktivitas guru dan pelajar
1.	Presentasi guru	<ul style="list-style-type: none"> b. Menyampaikan tujuan dan motivasi belajar c. Menyajikan/ menyampaikan informasi d. Mengorganisasikan pelajar dalam kelompok-kelompok belajar e. Membimbing kelompok belajar f. Evaluasi g. Memberikan penghargaan
2.	Kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Pelajar dalam kelas terlebih dahulu diranking sesuai kepandaian dalam mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengurutkan pelajar sesuai kemampuan dan digunakan untuk mengelompokkan pelajar kedalam kelompok. b. Menentukan tiga kelompok dalam kelas, yaitu kelompok atas, kelompok menengah, dan kelompok bawah.
3.	Turnamen	Pelajar melakukan permainan turnamen
4.	Pengenalan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan : <ul style="list-style-type: none"> -kartu soal -lembar kerja -alat/bahan b. pelajar dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang) c. guru mengarahkan aturan permainannya.

Dampak pengiring pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini adalah tercapainya pemahaman peserta didik secara menyeluruh serta

tumbuhnya jiwa solidaritas antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Selain itu, melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini peserta didik mampu berpikir secara kritis, cepat dan menghargai pendapat orang lain sehingga nantinya akan menambah atau membuka cara berpikir peserta didik tersebut kearah yang lebih luas.

Menurut Huda “Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode yang menggabungkan kerja sama tim dengan kompetisi dalam bentuk permainan. Berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT:

1) Pembentukan Tim:

Bagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen, idealnya terdiri dari 4-6 siswa. Pastikan setiap kelompok memiliki anggota dengan kemampuan akademik yang beragam.

2) Penyampaian Materi:

Ajarkan materi pelajaran yang akan dijadikan dasar permainan. Gunakan metode pengajaran yang interaktif dan menarik.

3) Persiapan Turnamen:

Siapkan soal-soal atau tantangan yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Pastikan soal tersebut bervariasi dan mencakup semua aspek materi.

4) Pelaksanaan Permainan:

Setiap kelompok berkompetisi dalam menjawab soal-soal yang telah disiapkan. Berikan waktu tertentu untuk setiap kelompok untuk menyelesaikan soal.

5) Penilaian dan Pemberian Poin:

Evaluasi hasil jawaban setiap kelompok, dan Berikan poin berdasarkan kinerja kelompok dalam turnamen.

6) Refleksi dan Diskusi:

Setelah turnamen, lakukan diskusi kelas untuk membahas hasil dan pengalaman belajar. Ajak siswa untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka bekerja sama dalam tim.

7) Penghargaan:

Berikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi untuk memotivasi siswa”.¹⁹

¹⁹ibid

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya efektif dalam meningkatkan proses belajar mengajar.²⁰ Berikut adalah beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT):

1) Meningkatkan waktu untuk Tugas:

Model ini memberikan lebih banyak waktu bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pemahaman materi.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu:

TGT mengedepankan penerimaan siswa terhadap perbedaan individu, yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif.

3) Penguasaan Materi yang Mendalam:

Meskipun waktu yang diberikan untuk belajar mungkin terbatas, siswa dapat menguasai materi dengan lebih

²⁰ Nur, A, Y and Rosyid, F “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2018): 115–22.

mendalam melalui interaksi dan diskusi dalam kelompok.

- 4) Aktivitas Siswa yang Lebih Tinggi: Proses belajar mengajar menjadi lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam diskusi dan permainan.
- 5) Meningkatkan Keterampilan Sosial:

Model ini mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dan bekerja sama dengan orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

- 6) Motivasi Belajar yang Meningkat:

Dengan adanya elemen permainan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam

implementasinya²¹. Berikut adalah beberapa kekurangan dari model pembelajaran TGT:

1) Partisipasi Tidak Merata:

Dalam kelompok, ada kemungkinan beberapa siswa tidak aktif berpartisipasi, sementara siswa lain mendominasi diskusi. Hal ini dapat menyebabkan ketidakmerataan dalam pemahaman materi di antara anggota kelompok.

2) Kesulitan dalam Pengelolaan Kelas:

Jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, suasana belajar bisa menjadi gaduh dan tidak terfokus. Ini dapat mengganggu proses belajar mengajar dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

3) Ketergantungan pada Anggota Tim:

Siswa yang kurang aktif mungkin bergantung pada anggota tim yang lebih aktif, sehingga tidak mengembangkan kemampuan belajar mandiri mereka. Ini dapat menghambat perkembangan keterampilan individu.

²¹A Nur, Sri, “Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sifat Sifat Cahaya Ipa Kelas V Sdn 17 Singki,” *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2023.

4) Waktu yang Terbatas:

Meskipun model ini memberikan waktu untuk diskusi, terkadang waktu yang tersedia tidak cukup untuk menyelesaikan semua materi yang harus dipelajari, terutama jika siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami konsep yang sulit.

5) Keterbatasan dalam Penilaian:

Penilaian dalam model TGT sering kali lebih fokus pada hasil kelompok daripada individu, yang dapat mengakibatkan siswa yang berprestasi tinggi tidak mendapatkan pengakuan yang layak.

6) Keterbatasan dalam Variasi Metode:

Model ini mungkin terasa monoton jika tidak diimbangi dengan variasi metode pembelajaran lain, sehingga siswa bisa merasa jemu.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa dalam jangka waktu tertentu. Hasil ini dapat dilihat dari perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap,

dan perilaku siswa. Berikut adalah beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli:

- 1) Bloom menyatakan bahwa “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman, afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan teknik”.
- 2) Nana Sudjana menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai bukti dari proses belajar. Ini mencakup pencapaian yang diukur melalui angka atau skor setelah tes pembelajaran”.
- 3) Hamalik menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau sifat seseorang yang dapat diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki”
- 4) Kustawan menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kompetensi atau kecakapan yang dicapai siswa atas pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru”.²²

²² Vanya Karunia, M.P. “Pengertian hasil belajar menurut para ahli” Kompas.com(2023).<https://www.kompas.com/skola/read/2023/07/27/100000369/7-pengertian-hasil-belajar-menurut-ahli>

Secara umum, hasil belajar dapat dilihat sebagai indikator keberhasilan siswa dalam proses pendidikan, yang mencerminkan seberapa baik mereka memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Slameto mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasilbelajar yaitu :

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran itudiraskan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dan diperlukan dalam kehidupan sehari- hari dan dengan sendirinya akan memotivasi siswa untuk belajar.

2) Keaktifan

Anak mempunyai dorongan untuk membuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan dan dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apa bila anda aktif mengalami sendiri.

3) Keterlibatan langsung/pengalaman

Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus

menghayati, terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Balikan/penguatan

Siswa akan lebih bersemangat apabila mengetahui mendapat hasil yang baik dan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh terhadap uasaha belajarselanjutnya. Namun dorongan belajar itu tidak saja dorongan yang menyenangkan tapi juga tidak menyenangkan (penguatan positif dan penguatan negatif dapat memperkuat belajar)

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan sesuatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan dan mengamati).

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah kriteria yang digunakan untuk menilai pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Indikator ini biasanya dirumuskan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²³

Berikut adalah beberapa contoh indikator hasil belajar berdasarkan aspek yang berbeda:

- 1) Aspek Kognitif
 - a) Pengetahuan: Siswa dapat menjelaskan konsep dasar (misalnya, menjelaskan tentang Majas).
 - b) Pemahaman: Siswa dapat mendemonstrasikan pemahaman dengan memberikan contoh (misalnya, memberikan contoh kalimat yang bermajas).
 - c) Aplikasi: Siswa dapat menerapkan teori dalam situasi nyata (misalnya, menggunakan kalimat bermajas dalam sehari-hari).

²³Haryanto, E “Pengembangan Indikator Hasil Belajar Dalam Pembelajaran,” *Pendidikan Dan Pengajaran* 50, no. 2 (2019): 72–80.

2) Aspek Afektif

- a) Sikap: Siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran (misalnya, berpartisipasi aktif dalam diskusi).
- b) Kerjasama: Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok (misalnya, menyelesaikan tugas kelompok dengan baik).

3) Aspek Psikomotor

- a) Keterampilan Praktis: Siswa dapat melakukan keterampilan tertentu dengan baik (misalnya, melakukan percobaan laboratorium).
- b) Koordinasi: Siswa dapat menunjukkan koordinasi dalam gerakan (misalnya, dalam olahraga).

Contoh Indikator Hasil Belajar yaitu:

- a) Kognitif: "Siswa dapat menjelaskan pengertian majas dan contohnya."
- b) Afektif: "Siswa menunjukkan rasa hormat saat mendengarkan pendapat teman selama diskusi."
- c) Psikomotor: "Siswa dapat menggunakan majas dalam kalimat."

Indikator hasil belajar ini penting untuk membantu guru dalam mengevaluasi dan memahami pencapaian siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor kesehatan, intelegensi dll. Ada pula faktor yang harus diterima apaadanya, seperti: latar belakang siswa dan lingkungan sekitar. Lebih umumnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua, antara lain intren dan ekstren. faktor intern meliputi kemampuan intelektual, afektif, perasaan, percaya diri, kematangan untuk belajar, motivasi, usia, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat dan pengindraan. Sedangkan factor ekstren meliputi: faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran seperti guru, fasilitas belajar, materi pelajaran, dan lingkungan.

Dengan demikian, dapat kita ketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. yang mana faktor pertama ialah yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, yaitu dalam hal ini menyangkut segala yang berhubungan dengan fisik dan psikis anak tersebut. Yang kedua yaitu faktor yang mempengaruhinya ialah pendidik atau guru, Dalam faktor ini guru sebagai pendidik yang membimbing

tumbuh kembangnya peserta didik, dan yang ketiga yaitu faktor lingkungan, Faktor ini ialah lingkungan peserta didik itu sendiri, yang mana faktor ini juga sangat mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik.

3. Hakikat Bahasa Indonesia

Ada tiga entitas yang sangat berkaitan yaitu bahasa, masyarakat dan budaya. Ketiganya saling berkaitan dan saling menguatkan. Di dalam masyarakat pasti ada bahasa, sebaliknya dalam bahasa pasti ada masyarakat yang menuturkan bahasa. Sedangkan budaya berada dalam bahasa dan masyarakatnya. Ada yang berpendapat bahwa bahasa adalah salah satu budaya, namun ada pula bahasa sebagai penanda eksistensi budaya. Semua pendapat tersebut tentu memiliki dasar tersendiri.²⁴

Bahasa digunakan alat komunikasi menjadikan hal penting bagi kehidupan manusia, yaitu digunakan untuk alat mengungkapkan perasaan, gagasan, dan fikiran dengan manusia lainnya. Percakapan yang dilakukan setiap hari tentu membuktikan bahwa bahasa tak akan pernah lepas dari manusia. Bahkan, bahasa disampaikan bukan pada bentuk lisan namun bentuk tulisan.

²⁴Albaburrahim.“Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik” CV. Madza Media (2019).Bojonegoro. www.madzamedia.co.id.

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan lingua franca di Indonesia. Berikut adalah beberapa hakikat dari Bahasa Indonesia:

1) Bahasa Persatuan:

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat pemersatu bagi berbagai suku, budaya, dan bahasa daerah di Indonesia yang sangat beragam.

2) Bahasa yang Dinamis:

Bahasa Indonesia terus berkembang seiring dengan perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Kata-kata baru sering muncul, dan pemakaian bahasa dapat disesuaikan dengan konteks.

3) Bahasa yang Resmi:

Bahasa Indonesia digunakan dalam berbagai bidang resmi, termasuk pendidikan, pemerintahan, dan media. Hal ini memastikan komunikasi yang efektif di seluruh negeri.

4) Bahasa yang Mudah Dipelajari:

Strukturnya yang relatif sederhana dibandingkan dengan banyak bahasa lainnya membuat Bahasa Indonesia lebih mudah dipelajari oleh penutur asing.

5) Pengaruh Budaya:

Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh berbagai bahasa lain, seperti Belanda, Arab, Inggris, dan bahasa-bahasa daerah. Ini mencerminkan sejarah dan interaksi budaya yang kaya di Indonesia.

6) Bahasa Literasi:

Bahasa Indonesia kaya akan karya sastra, termasuk puisi, prosa, dan drama, yang mencerminkan nilai-nilai dan pengalaman masyarakat Indonesia.

Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam identitas nasional dan komunikasi antarwarga negara.

Bahasa Indonesia secara historis dari rumpun bahasa Austronesia, yaitu salah satu bahasa Melayu. Perjalannnya sering mendapatkan pengaruh dari berbagai bahasa asing dan bahasa daerah, sehingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Hal ini sejalan dengan latar

belakang masyarakat Indonesia yang mendapatkan pengaruh dari bahasa tersebut. Bahasa Indonesia walaupun sudah dicetuskan sebagai bahasa persatuan. Namun kenyataannya banyak penduduk memakai bahasa ibu yaitu bahasa daerahnya, seperti bahasa Madura. Sebagian besar bahasa Indonesia masih menjadi bahasa kedua setelah bahasa daerah. Namun, dalam bahasa resmi bahasa Indonesia termasuk bahasa pertama.

b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki dua fungsi, antara lain fungsi umum dan khusus. Fungsi umum Bahasa Indonesia ialah sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan atau mengekspresikan diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat berintegrasi dan beradaptasisosial, sebagai alat control sosial. Dan fungsi khusus Bahasa Indonesia ialah mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mempelajari bahasa-bahasa kuno, mengeksploitasi IPTEK.

Dengan adanya fungsi tersebut, kita akan dipermudah dalam melakukan interaksi dilingkungan sekolah atau lingkungan sekitar.

4. Majas

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah atau memperjelas suatu ungkapan. Majas dapat membuat tulisan atau ucapan menjadi lebih menarik dan hidup.²⁵ Ada beberapa Jenis-jenis Majas diantaranya yaitu:

1. Majas Metafora

Majas metafora adalah majas yang menggunakan kata yang mewakili simbol dari makna sebenarnya.

Contohnya: rumah itu habis dilahap si jago merah dalam jangka waktu 2 jam saja. (Si jago merah adalah simbol atau kata lain dari api)

2. Majas Personifikasi

Majas personifikasi adalah majas yang menggunakan sifat manusia dalam menggambarkan sebuah benda.

Contohnya: radio itu mendendangkan lagu merdu setiap sore. (Radio diumpamakan memiliki sifat seperti manusia yang dapat mendendangkan atau menyanyikan lagu).

²⁵Ibid

3. Majas Hiperbola

Majas hiperbola adalah majas yang menggunakan kata yang bermakna berlebihan untuk menekankan maksud.

Contohnya: Sesaat setelah peluit lomba dibunyikan anak itu langsung berlari secepat kilat. (Berlari secepat kilat, maknanya berlari sangat cepat seperti kilatan cahaya).

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jurnal penelitian Sri damayanti Universitas Djuanda :Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 tahun 2024 yang berjudul : “Pengaruh Model Cooperative Learning Type *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dan juga dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan control. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Damayanti memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang akan saya laksanakan yaitu

untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. Dan metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Serta penilaian dilihat sama-sama dari soal *Pretest* dan *posttest*. Untuk perbedaannya bisa di lihat dari media yang digunakan, media yang digunakan oleh Sri Damayanti ialah media *wordwall*, sedangkan media yang akan saya gunakan ialah media elektronik.

2. Jurnal penelitian Muhammad Agus, Muhammad Yahdi, Andi Halimah dan Suarti. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Volume 5 Nomor 2 tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan. Donggo Kabupaten Bima”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan. Donggo Kabupaten. Bima. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum di beri perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dan juga dapat dilihat dari nilai *pretest-posttest*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Agus, dkk. Dan penelitian yang saya lakukan memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang akan saya laksanakan yaitu untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. Dan metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Serta penilaian dilihat sama-sama dari soal *Pretest* dan *posttest*. Untuk perbedaannya yaitu pada lokasi atau tempat penelitian.

3. Jurnal penelitian Poni Ernis, Sufia Retti dan Mia Hudiani. Dosen STKIP Yayasan Abdi Pendidikan payakumbuh: jurnal edukasi P-ISSN: 2089-5461 E-ISSN: 2807-3207 Volume: 03 No.1. Juni , 2023 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Nonfiksi Melalui Metode *Team Game Tournament* Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX.” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas V UPTD SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh meningkat dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I 78% siswa tuntas belajar, Siklus II 86% siswa tuntas belajar. Tidak hanya keterampilan guru dalam menyajikan metode ini yang mengalami peningkatan, namun siswa juga mulai memahami alur

dari metode *Team Game Tournament* (TGT). Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari siklus I ke siklus II mencapai 50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Poni Etnis, dkk. Dan penelitian yang saya lakukan memiliki tujuan yang sama dengan penelitian yang akan saya laksanakan yaitu untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bahasa indonesia. Untuk perbedaannya dilihat dari metode penelitian, metode yang saya gunakan adalah metode kuantitatif sedangkan Poni Etnis, dkk. Menggunakan metode Pendidikan Tindakan Kelas (PTK).

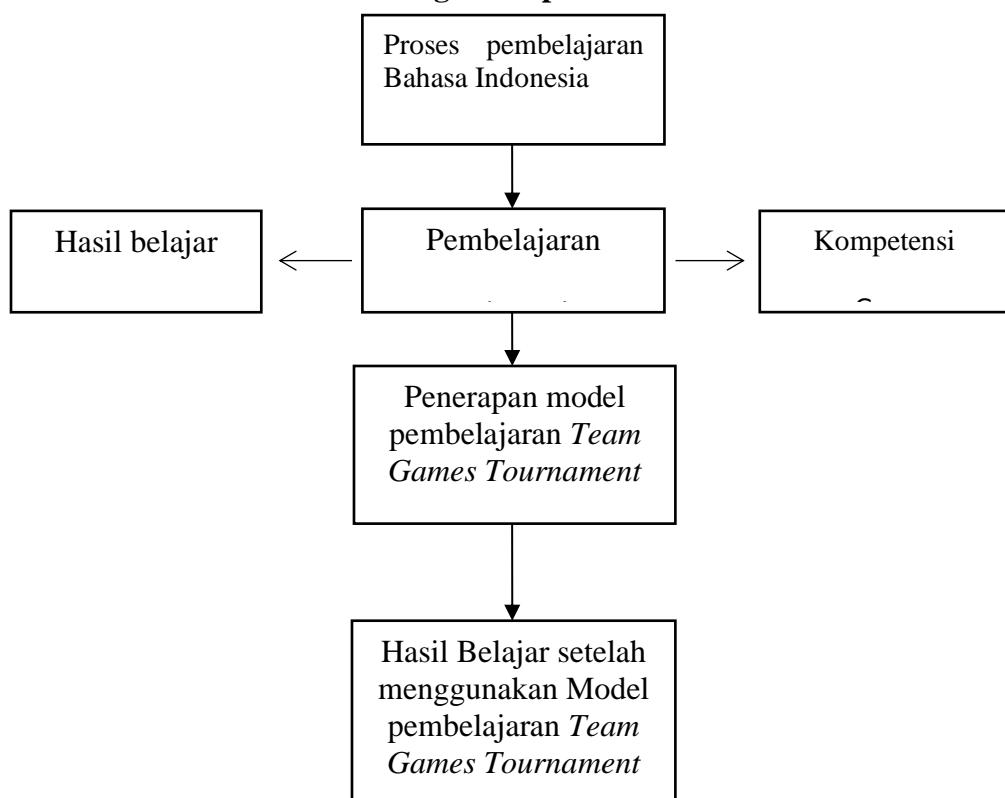
C. Kerangka Berpikir

Salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model ini dapat mendukung peningkatan terhadap hasil belajar yang dihasilkan peserta didik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat merubah aktivitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk menghadapi siswa dengan berkemampuan yang heterogen dan model pembelajaran ini juga dapat digunakan terhadap berbagai mata pelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, biasanya peserta didik lebih cepat merasakan bosan

dalam belajar. Akan tetapi dengan menggunakan model ini peserta didik akan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, model ini akan melibatkan peserta didik dalam suatu kelompok untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan guruan dan hasil yang akan didapatkan peserta didik lebih baik daripada hasil sebelum menggunakan model ini. Kemudian, dalam model ini, guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja untuk menciptakan suatu kondisi yang kondusif. Dengan begitu hasil belajar yang didapat peserta didik kelas V SDN 25 Pangkatan akan meningkat karena peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Agar lebih jelas, kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris.²⁶ Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya secara empiris. Hipotesis disusun sebelum melakukan penelitian dilapangan atau sebelum melaksanakan penelitian. Dengan adanya hipotesis akan mempermudah peneliti pada tahap pengumpulan, analisis dan data.

Dengan membuat hipotesis, peneliti akan lebih mudah dalam menjalankan serta melakukan penelitiannya. Dengan adanya kerangka berpikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN 25 Pangkatan.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN 25 pangkatan.

²⁶ Nizar, A.R. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Citapustaka Media). Hlm. 40.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah Dasar Negeri 25 Pangkatan, Kabupaten Labuhan Batu. Peneliti memilih lokasi ini, karena melihat masih banyak siswa yang belum paham materi majas dan macam-macamnya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 April s/d 17 Mei 2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang cara mengolah datanya menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka.²⁷ Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dari salah satu penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono metode kuantitatif adalah data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Tipe metode penelitian ini adalah eksperimental Semu (*Quasi Experimental*) dengan pendekatan penelitian kuantitatif.²⁸ Sugiyono menyatakan

²⁷Syafrida Hafni Sahir, *Metodolgi Penelitian* (jogjakarta: karya bakti makmur, 2021).

²⁸ Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.Bandung : Alfabeta, hal. 7

bahwa “eksperimen semu memiliki arti bahwa semua variabel dalam penelitian tidak dapat dikontrol dengan ketat, karena objeknya adalah siswa.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* dalam bentuk pretest dan posttest. Sugiyono juga menyatakan dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberikan pretes untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.²⁹ Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut ini merupakan gambaran desain penelitian adalah *nonequivalent control group design*.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Gambar 3.1 Desain Penelitian *nonequivalent control*

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pretest* kelas eksperimen
- O₂ : Nilai *posttest* kelas eksperimen
- O₃ : Nilai *pretest* kelas kontrol
- O₄ : Nilai posttest kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

²⁹ ibid

- : Tanpa perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang menpunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³⁰.

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh kelas V SDN 25 Pangkatan yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 47 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Dalam penelitian ini, akan diambil sampel sebanyak dua kelas, dimana pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol.

³⁰ Ismail Nurdin&Sri Hartati.2019.Metodelogi Penelitian Sosial.Surabaya : Media Sahabat cendikia, hal. 91

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dapat berupa deretan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.³¹

Pelaksanaan tes dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum tes diberikan kepada kedua kelompok tersebut, maka soal tes harus diujicobakan, tujuannya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal kemudian baru diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Tes diberikan kepada kedua kelompok dengan soal tes yang sama. Tes ini dimaksudkan untuk mendapatkan data kuantitatif dari hasil belajar siswa dan hasilnya akan diolah untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

a) Tes Pilihan Ganda

Pilihan ganda adalah alat penilaian yang efektif dan efisien untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman dasar. Pilhan berganda terdiri dari opsi dimana opsi inilah yang akan dipilih oleh peserta didik dalam menentukan jawabannya. Opsi biasanya terdiri

³¹ Magdalena and dkk, *METODE PENELITIAN* (Bengkulu: Mitra CV, Andhra Grafika, 2021).

dari satu jawaban yang benar (atau paling tepat) dan beberapa pengecoh atau distraktor yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta terhadap materi yang diujikan. Keuntungan utama dari pilihan ganda adalah objektivitasnya dalam penilaian. Karena jawaban yang benar sudah ditentukan sebelumnya, penilaian dapat dilakukan secara otomatis atau dengan cepat, mengurangi bias subjektif. Selain itu, pilihan ganda memungkinkan pengujian cakupan materi yang luas dalam waktu yang relatif singkat. Namun, pilihan ganda juga memiliki keterbatasan. Format ini mungkin tidak cocok untuk mengukur keterampilan tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, atau evaluasi.

Selain itu, peserta tes dapat menebak jawaban yang benar tanpa benar-benar memahami materi, yang dikenal sebagai "efek tebakan". Secara keseluruhan, pilihan ganda adalah alat penilaian yang efektif dan efisien untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman dasar, tetapi perlu dilengkapi dengan metode penilaian lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang kemampuan peserta tes.

Penelitian yang akan saya laksanakan menggunakan 10 soal untuk *pretes* dan 10 soal untuk *posttes* yang sudah terlampir. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar belajar peserta didik pada materi majas pada siswa kelas V SD Negeri 25 Pangkatan.

b) Rubrik

Rubrik adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja atau hasil kerja siswa berdasarkan kriteria tertentu. Rubrik menyediakan panduan yang jelas dan terstruktur untuk menilai kualitas pekerjaan, seperti tugas, proyek, presentasi, atau ujian³².

Tabel 3.1
Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda

Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
Jawaban benar	Siswa memilih jawaban yang benar sesuai dengan kunci jawaban	50 (5 poin per soal)
Jawaban salah	Siswa memilih jawaban yang salah	0
Ketepatan pemahaman	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajukan.	30 (3 poin per soal)
Cakupan materi	Soal mencakup berbagai aspek dari materi yang diajarkan	10
Kejelasan soal	Soal dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	10

Keterangan :

Maksimal Skor untuk 10 Soal: 100

Kriteria Penilaian:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1. 90-100 | : Sangat Baik |
| 2. 75-89 | : Baik |
| 3. 60-74 | : Cukup |
| 4. 50-59 | : Kurang |
| 5. Di bawah 50 | : Sangat Kurang |

³² Nitko, Anthony J. & Brookhart, Susan M. (2011). *Educational Assessment of Students*. (Pearson/Allyn & Bacon).

E. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Tes

Validitas instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Ada tiga alasan untuk melihat sejauh mana itu, yaitu (a) didasarkan pada isinya, (b) didasarkan pada kesesuaian pada constuk nya dan (c) didasarkan kesesuaianya dengan kriterianya, yaitu instrumen lain yang dimaksud merekam/mengukur hal yang sama.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas isi. Dimana validitas isi adalah validitas yang ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir-butir pertanyaan atau pertanyaan berdasarkan pendapat profesional para penelaah. Validitas/kebenaran isi ini mengacu pada sejauh mana suatu alat atau instrument (kisi-kisi instrument) mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrumen (skala).³³ Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang akan diukur. Adapun rumus yang digunakan mencari validitas tes adalah rumus korelasi *product moment*.

³³Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Granfindo Persada,2019,hlm. 166.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien validitas tes
$\sum x$	= Jumlah skor butir soal
$\sum Y$	= Jumlah skor total
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor butir soal
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor soal
N	= Jumlah responden

Dengan kriteria pengujian item dikatakan valid jika $r_{xy} > r$ tabel ($\alpha = 0,05$). Untuk Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran.

Dalam penggunaan aplikasi SPSS untuk uji validitas, langkah pertama adalah menyiapkan data yang akan diuji dalam format yang sesuai, seperti memasukkan item-item pertanyaan ke dalam kolom dan responden dalam baris. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Salah satu metode yang umum digunakan adalah korelasi Pearson (*Product Moment*).

Langkah-langkah pengujian validitas di SPSS adalah sebagai berikut:

- Buka SPSS dan input data ke dalam Data View serta beri nama variabel pada Variable View.

- b) Pilih menu Analyze → Correlate → Bivariate.
- c) Masukkan semua item yang ingin diuji validitasnya ke dalam kolom Variables.
- d) Pastikan metode korelasi yang dipilih adalah Pearson.
- e) Klik OK, lalu lihat hasil korelasi antara setiap item dengan total skor.

Hasil analisis validitas ini akan menunjukkan nilai korelasi masing-masing item dengan total skor. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel (pada tingkat signifikansi 0,05 atau 0,01), maka item tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, item tersebut dianggap tidak valid dan perlu direvisi atau dihapus.

Dengan demikian, uji validitas menggunakan SPSS membantu peneliti memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki keandalan yang cukup untuk mengukur variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes yang diberikan dilakukan dengan menggunakan SPSSv.24 dengan menggunakan uji Pearson Correlation. Untuk mengukur validitas variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Pearson Correlation dengan r tabel, dan r tabel pada taraf signifikan si 5% dengan derajat kebebasan 5%

(dk=n-2) atau (22-2=20) sehingga diperoleh $r_{tabel}=0,361$ dengan kriteria validitas tes,yaitu:

- Jika nilai Pearson Correlation $>r_{tabel}$, maka butir soal tes valid.
- Jika nilai Pearson Correlation $< r_{tabel}$, maka butir soal tes tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Relibialitas berasal dari kata reability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Konsep reliabialitas dalam arti relibialitas alat ukur berkaitan erat dengan masalah eror pengukuran di mana error pengukuran menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok subjek yang sama. Sedangkan konsep reliabialitas dalam arti reliabialitas hasil ukur berkaitan erat dengan error dalam pengambilan sampel yang mengacu pada inkonsistensi hasil ukur apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok yang berbeda. Pada umumnya digunakan rumus alpha.

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum(\sigma i)^2}{(\sigma t)^2} \right)$$

$$\text{dengan } \sigma^2 = \frac{\sum x^2 (\sum x)}{n}$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas yang dicari
- n = Banyaknya butir pertanyaan yang valid
- $\sum(\sigma i)^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
- $(\sigma t)^2$ = Varians total.

Untuk mencari reliabilitas soal pilihan berganda peneliti menggunakan rumus K-R 20 yaitu: untuk mengetahui reliabilitas instrument tes, peneliti menggunakan cronbach's alpha pada SPSS 24. Untuk mengukur reliabilitas suatu variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Pearson *Correlation* dengan r_{tabel} , dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan % ($dk=n-2$) atau ($22-2=20$) sehingga diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,361$. Jika nilai Pearson Correlation (r_{hitung}) $> r_{tabel}$ maka instrumen dapat dikatakan reliabel (sesuai) dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSSv.24, diperoleh nilai Cronbach'sAlpha (r_{hitung}) sebesar kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} .

3. Uji Tingkat Kesukaran Tes

Taraf kesukaran soal dapat dipandang sebagai kesanggupan siswa menjawab soal, tidak dilihat dari segi kemampuan guru

mendesain soal tersebut.Untuk mencari taraf kesukaran soal peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{X}{SMI}$$

Keterangan

P : Indeks tingkat kesukaran

X : Rata-rata nilai setiap butir soal

S : Skor maksimal tiap soal³⁴

Kriteria yang digunakan untuk menentukan jenis tingkat kesukaran butir soal adalah:

Tabel 3.2
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai	Kategori
D<0,00	Soal Terlalu Sukar
0,00 <D<0,30	Soal Sukar
0,30 <D <0,70	Soal Sedang
0,70 <D <1,00	Soal Mudah
D =1, 00	Soal Terlalu Mudah

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran instrumen tes yang dilakukan dengan rumus yang telah ditetapkan bahwa tes

³⁴Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 208

penelitian ini memenuhi keseimbangan proporsi jumlah soal mudah dan sedang yakni sebagian besar soal yang berada pada kriteria mudah ada 2 soal, soal yang berada pada kriteria sedang ada 4 soal.

4. Uji Daya Pembeda Tes

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/ kurang/ belum menguasai materi yang ditanyakan. Maka peneliti menggunakan rumus daya pembeda yaitu:

$$A = \frac{X_{BSMI}}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda butir soal

A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

SMI = Skor maksimal tiap soal³⁵

Tabel 3.3
Klasifikasi Daya Pembeda

Angka	Interpretasi
$D < 0,00$	Jelek Sekali
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Baik Sekali

³⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm.72-73

Tabel 3.4
Kisi-kisi Tes Kognitif

No	Indikator	Level Kognitif	Uraian Soal	Kunci Jawaban
1.	Menyebutkan pengertian majas.	C1 (Pengetahuan)	Apa yang dimaksud dengan majas?	A. Gaya bahasa yang memperindah ungkapan. B. Memberikan sifat manusia pada benda mati. C. "Dia adalah bintang di mataku."
2.	Menjelaskan ciri-ciri majas.	C2 (Pemahaman)	Apa ciri-ciri majas personifikasi?	B. Memberikan sifat manusia pada benda mati.
3.	Menerapkan pengetahuan tentang majas dalam kalimat.	C3 (Penerapan)	Manakah dari kalimat berikut yang termasuk majas metafora?	
4.	Menganalisis penggunaan majas dalam kalimat.	C4 (Analisis)	Dalam kalimat "Hujan menari di atap rumah," majas apa yang digunakan?	B. Personifikasi.
5.	Menggabungkan informasi tentang majas dalam konteks baru.	C5 (Sintesis)	Buatlah kalimat menggunakan majas hiperbola!	A. "Aku bisa berlari secepat kilat."
6.	Mengevaluasi penggunaan majas dalam karya sastra.	C6 (Evaluasi)	Dalam puisi, penggunaan majas mana yang paling efektif untuk menyampaikan emosi?	A. Metafora, karena memberi kedalaman makna.
7.	Menyebutkan contoh majas personifikasi.	C1 (Pengetahuan)	Manakah dari kalimat berikut yang merupakan contoh personifikasi?	A. "Bulan tersenyum di malam hari."
8.	Menjelaskan contoh majas hiperbola.	C2 (Pemahaman)	Apa yang dimaksud dengan majas hiperbola?	B. Pernyataan yang melebih-lebihkan.
9.	Menerapkan majas dalam kalimat sehari-hari.	C3 (Penerapan)	Kalimat mana yang menggunakan majas personifikasi?	A. "Mentari menyapa pagi dengan hangat."
10.	Menganalisis efek penggunaan majas dalam puisi.	C4 (Analisis)	Apa efek yang ditimbulkan ketika menggunakan majas metafora dalam puisi?	A. Menyampaikan makna secara lebih mendalam.
11.	Menyebutkan fungsi majas dalam bahasa.	C1	Apa fungsi utama majas dalam bahasa?	B. Memperindah dan memperkuat makna.
12.	Menjelaskan	C2	Manakah dari	B. "Aku lapar sekali,

	contoh majas hiperbola.		kalimat berikut yang merupakan contoh majas hiperbola?	seolah sudah tidak makan sebulan."
13.	Menerapkan pengetahuan tentang majas dalam kalimat.	C3	Dalam kalimat "Daun-daun berbisik di angin," majas apa yang digunakan?	C. Personifikasi.
14.	Menganalisis penggunaan majas dalam kalimat.	C4	Manakah kalimat berikut yang menggunakan majas metafora?	C. "Cinta itu adalah lautan yang dalam."
15.	Menggabungkan informasi tentang majas dalam konteks baru.	C5	Apa yang dimaksud dengan majas simile?	B. Pernyataan yang membandingkan dua hal dengan kata penghubung.
16.	Mengevaluasi penggunaan majas dalam karya sastra.	C6	Dalam kalimat "Cintanya seperti api yang membara," majas apa yang digunakan?	C. Simile.
17.	Menyebutkan efek penggunaan majas personifikasi.	C1	Apa efek yang dihasilkan dari penggunaan majas personifikasi dalam puisi?	A. Menciptakan kesan dramatis.
18.	Menjelaskan contoh majas hiperbola.	C2	Kalimat mana yang mengandung majas hiperbola?	A. "Dia secepat kilat."
19.	Menerapkan pengetahuan tentang majas dalam kalimat.	C3	Dalam konteks puisi, mana yang lebih menonjolkan emosi?	D. Metafora, karena memberi makna mendalam.
20.	Menganalisis dampak penggunaan majas dalam tulisan.	C4	Apa yang terjadi jika kita menggunakan majas dengan berlebihan dalam tulisan?	B. Membingungkan pembaca.

F. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu usaha untuk memiliki, menggolongkan, dan menyusun data kedalam kategorisasi atau mengklasifikasi data yang digunakan dan apakah data yang diperoleh pada penelitian yang telah dilaksanakan dapat dianalisis.³⁶

1. Analisis Data Awal

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik. Adapun yang akan diuji adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *statistic inferensial*. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

a) Uji Normalitas

Analisis ini digunakan untuk membuktikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Data yang di pakai dalam analisis ini adalah hasil *pretest*

³⁶ Muhammad,F,F. dkk. (2022). Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI. (Yogyakarta: Samudra Biru). Hlm. 142.

siswa. Sebelum menggunakan analisis korelasi, harus diketahui terlebih dahulu apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu agar langkah selanjutnya dapat di pertanggungjawabkan.

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan dilakukan dari nilai yang di dapat dari pretest. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk yaitu dengan menggunakan SPSSv.24 dengan kriteria:

- 1) Jika nilai signifikan si (Sig.) > 0,05, maka data pretest siswa berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan si (Sig.) < 0,05, maka data pretest siswa tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas diantara kelompok dimaksud kan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Misalnya untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, hipotesis yang diuji adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_{oi} - f_{ei})^2}{f_{ei}}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

foi : Frekuensi yang diobservasi

fei : Frekuensi yang diharapkan

Nilai X^2_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} yang diambil dari tabel nilai chi kuadrat dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$, dan kesalahan yang ditetapkan 5%. Dimana "n" pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} :

1) Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal

2) Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Pengujian yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$. Dimana "n" pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

- 1) jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti varians tidak homogen
- 2) jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen.

c) Uji Kesamaan Rata- rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Jika data berdistribusi normal dan homogen digunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah uji Independent Sample Ttest dengan menggunakan aplikasi SPSSv.24. dengan kriteria pengujian:

H_0 diterima apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ dan H_0 ditolak apabila nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$. Untuk memperkuat perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS v.24 dalam penelitian ini juga digunakan uji statistic dengan menggunakan rumus uji t, yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dengan kriteria pengujian H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $H_0 t_{hitung} > t_{tabel}$ ditolak jakat mempunyai harga lain.

2. Analisis Data Akhir

Setelah sampel diberi perlakuan (treatment), maka untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan tes. Hasil test tersebut kemudian hasilnya digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji yang dilakukan pada analisis data akhir sama dengan analisis data awal, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Uji Normalitas

Langkah-langkah pengujian normalitas pada tahap ini sama dengan langkah-langkah uji homogenitas pada tahap awal.

b) Uji Homogenitas

Langkah-langkah dalam uji normalitas pada tahap ini adalah sama dengan uji normalitas pada tahap awal.

d) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan da (derajat kebebasan) $n_1 + n_2 - 2$ maka hipotesis yang diajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus uji t berikut :

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

x_1 = skor rata-rata kelas eksperimen

x_2 = skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok control

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan menggunakan instrument tes yang sudah valid dan reliabel.

A. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

1. Deskripsi Data Nilai Awal (*Pretest*)

Data hasil *Pretest* anak sekolah dasar negeri 25 pangkatan sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Siswa	Soal										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Arjuna	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	60
Ali	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	40
Hafiz	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	5	50
Khalisa	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6	60
Natasya	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3	30
Alifa	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	60
Lika	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50
Dian	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	20
Rafka	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3	30
Robet	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	20
Ingatan	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4	40
Toper	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	60
Enda	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4	40
Josua	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	5	50
Nabila	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4	40
Intan	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60
Radit	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	30
Faiz	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	20
Friska	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	5	50
Usman	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	50
Fauzan	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3	30
Aisyah	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50
Jihan	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4	40

Nisa	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	60
Jumlah											104	
Rata-rata											1.040	

Tabel 4.2
Hasil Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Siswa	Soal										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Alya	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	50
Mutia	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
Rafela	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	30
Mukhtar	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	40
Nasya	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30
Kaila	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4	40
Dodi	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	3	30
Alif	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40
Nanda	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6	60
Reza	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	20
Aqila	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4	40
Yunisa	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	50
Jonater	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	30
Hafiz	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	30
Akmal	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
Raihan	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2	20
Laila	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	5	50
Syifa	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	40
Nada	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3	30
Nazwa	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3	30
Ezra	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	60
Madan	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	50
Siti	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3	30
Jumlah											92	
Rata-rata											920	

Data di atas dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Deskripsi data tersebut antara lain skor tertinggi, skor terendah, banyak kelas, panjang kelas, mean (rata-rata),

persentase ketuntasan anak, median, modus, standar deviasi, dan rentang data.

Pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa atau untuk mengetahui hasil belajar sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas. Data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	20-29	3	13%
2.	30-39	4	17%
3.	40-49	5	20%
4.	50-59	6	25%
5.	60-69	6	25%

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Data Tes Awal (*pretest*) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	20-29	2	9%
2.	30-39	8	35%
3.	40-49	5	22%
4.	50-59	4	17%
5.	60-69	4	17%

Selanjutnya dibuat Tabel nilai statistik kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4.5
Deskripsi Data Tes Awal (*Pretest*) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Data	Kontrol	Eksperimen
Mean	40,00	43,33
Median	40,00	45,00
Modus	30	50
Std. Deviation	12,792	13,726
Varians	163,636	188,406
Range	40	40
Minimum	20	20
Maximum	60	60

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memproleh nilai rata-rata sebesar 43,33. Dengan nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 20. Sedangkan pada kelas kontrol memproleh nilai rata-rata sebesar 40,00. Dengan nilai tertinggi adalah 60, dan nilai terendah adalah 20. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah.

2. Deskripsi Data Nilai Akhir (*Posttest*)

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelas V SD Negeri 25 Pangkatan, peneliti selanjutnya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen pada saat pembelajaran materi majas. Data hasil nilai *posttest* anak setelah dilakukan perlakuan (treatment) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Nilai posttest Kelas Eksperimen

Siswa	Soal										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Arjuna	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
Ali	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
Hafiz	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
Khalisa	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
Natasya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
Alifa	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80
Lika	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	70
Dian	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	50
Rafka	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80
Robet	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80
Ingatan	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80
Toper	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
Enda	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70
Josua	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80
Nabila	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
Intan	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80
Radit	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
Faiz	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4	40
Friska	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70
Usman	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
Fauzan	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	50
Aisyah	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70
Jihan	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6	60
Nisa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
Jumlah										177		
Rata-rata										1.770		

Tabel 4.7
Hasil Nilai Posttest Kelas Kontrol

Siswa	Soal										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Alya	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	5	50
Mutia	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
Rafela	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	50
Mukhtar	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5	50
Nasya	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	60
Kaila	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	60

Dodi	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	5	50
Alif	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	60
Nanda	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	6	60
Reza	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	4	40
Aqila	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70
Yunisa	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	60
Jonater	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	5	50
Hafiz	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	30
Akmal	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80
Raihan	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20
Laila	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	60
Syifa	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	70
Nada	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	5	50
Nazwa	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	4	40
Ezra	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	70
Madan	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50
Siti	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	4	40
Jumlah												125
Rata-rata												1.250

Adapun daftar distribusi frekuensi nilai akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	40-49	1	4%
2.	50-59	2	8%
3.	60-69	3	12,5%
4.	70-79	4	17%
5.	80-89	9	37,5%
6.	90-100	5	21%

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Data Tes Akhir (Posttest) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Percentase (%)
1.	20-29	1	4%
2.	30-39	1	4%
3.	40-49	3	13%
4.	50-59	7	30%
5.	60-69	6	26%
6.	70-79	3	13%
7.	80-89	2	9%

Berikut ini deskripsi data untuk posttest kedua kelas dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Deskripsi Data Tes Akhir (Posttest) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Data	Kontrol	Eksperimen
Mean	54,35	73,75
Median	50,00	80,00
Modus	50	80
Std. Deviation	14,717	14,084
Varians	216,601	198,370
Range	60	50
Minimum	20	40
Maximum	80	90

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen memproleh nilai rata-rata sebesar 73,75. Dengan nilai tertinggi adalah 90, dan nilai terendah adalah 40. Sedangkan pada kelas kontrol memproleh nilai rata-rata sebesar 54,35. Dengan nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah adalah 20. Dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi majas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mengalami perubahan yang semakin baik. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diporeh berdistribusi normal atau tidak. Sebelum menggunakan analisis korelasi, harus diketahui terlebih dahulu apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak sehingga perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu agar langkah selanjutnya dapat dipertanggung jawabkan.

Perhitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan dengan SPSS v.24 menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji Shapiro-Wilk adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan normal baku. Adapun kriteria pengujian: jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data *pretest* siswa berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data *pretest* siswa tidak berdistribusi normal.

a. Data Tes awal (*Pretest*)

Tabel 4.11
Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperiment	,185	23	,039	,902	23	,028
Kontrol	,218	23	,006	,895	23	,020

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,028 dan kelas kontrol 0,020. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji Shapiro-Wilk $> 0,05$, jika diinterpretasikan ke kriteria pengujian dapat disimpulkan data *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Data Tes khir (*Posttest*)

Tabel 4.12
Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
eksperiment	,256	23	,000	,888	23	,015
kontrol	,166	23	,098	,953	23	,332

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,015 dan kelas kontrol 0,332. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji Shapiro-Wilk $>$

0,05, jika diinterpretasikan ke kriteria pengujian dapat disimpulkan data *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di antara kelompok berfungsi untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai awal (*pretest*) kelas control dan kelas eksperimen mempunyai variansi yang homogen.

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variansnya homogen)

$H_a: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variansnya heterogen)

Adapun kriteria pengujinya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean $> 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah homogen (terima H_0). Dan jika nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean $< 0,05$, maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_a).

a. Data Tes Awal (*pretest*)

Tabel 4.13
Uji Homogenitas *Pretest*

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	44,444	1	44,444	,233	,634 ^b
	Residual	3999,034	21	190,430		
	Total	4043,478	22			

a. Dependent Variable: eksperiment

b. Predictors: (Constant), kontrol

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data nilai awal (*pretest*) dengan menggunakan perhitungan SPSS v.24 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean = 0,634. Sesuai dengan kriteria pengujian

homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.24 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean = 0,634 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksprimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen.

b. Data Tes Akhir (*posttest*)

Tabel 4.14
Uji Homogenitas *Posttest*

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19,438	1	19,438	,096	,760 ^b
	Residual	4267,518	21	203,215		
	Total	4286,957	22			

a. Dependent Variable: eksperiment

b. Predictors: (Constant), kontrol

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean = 0,760. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan menggunakan SPSS v.24 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based On Mean = 0,760 > 0,05, maka H_0 diterima artinya nilai kedua kelas yaitu kelas eksprimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Dari hasil uji persyaratan analisis data disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis yang digunakan adalah Independent Sample *T Test* dengan menggunakan SPSS v.24 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan kaidah pengujian:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika $H_0: \mu_1 = \mu_2$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas dikelas V SD negeri 25 Pangkatan.

Jika $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas dikelas V SD negeri 25 Pangkatan.

Tabel 4.15
Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	73,996	8,147		9,083	,000
	Kontrol	,078	,145	,117	2,542	,594

a. Dependent Variable: eksperimen

Berdasarkan Tabel 4.15 di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 berarti $0,000 < 0,05$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian independent t test dengan menggunakan SPSS v.24 dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_a diterima. Selanjutnya untuk memperkuat perhitungan uji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji t secara manual. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 = skor rata-rata kelas eksperimen

X_2 = skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji t dipoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,542 > 2,021$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Dari kriteria pengujian di atas maka H_0 ditolak atau H_a diterima, artinya rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia materi majas di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meningkat dari rata-rata hasil belajar bahasa indonesia di kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran TGT. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_a = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

D. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana peniliti terlihat langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi. Model pembelajaran yang berbantu media multifungsi ini menimbulkan rasa senang dan menghilangkan kejemuhan.

Penelitian digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas yang telah diuji kenormalannya, kehomogenitasannya, uji kesamaan rata-rata pretest dan uji perbedaan rata-rata pada posttest. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan Model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi respon dari siswa di kelas VA sangat antusias, semangat dalam belajar dengan adanya penerapan model pembelajaran dan media yang menarik perhatian siswa di kelas V A. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvesional.

Dalam penelitian ini hasil rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 43,33 dan kelas kontrol adalah 40,00. Dapat dilihat bahwa hasil belajar bahasa Indonesia pada materi majas kelas eksperimen masih sangat rendah.

Setelah diberikan perlakuan dalam penelitian ini hasil rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 73,75 dan kelas kontrol adalah 54,35. Dapat dilihat bahwa hasil belajar bahasa Indonesia pada materi majas kelas

eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Setelah dilakukan uji hipotesis maka diperoleh keputusan: terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

Melalui uji normalitas dan uji homogenitas dari data hasil belajar siswa pada materi majas di kedua kelas memiliki nilai yang signifikan $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan bervarians sama atau homogeny. Kemudian dengan menggunakan uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,542 > 2,021$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

Selain itu, penelitian yang mampu membuktikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia yaitu penelitian “Sri Damayanti” yang berjudul pengaruh model cooperative learning type team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran team games tournament (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Mathlaul Anwar Cibitung.

Peserta didik merupakan subjek yang menjadi fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran.³⁷ Guru memiliki peran sebagai pembimbing dan pengarah dalam pembelajaran. Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif jiwa mengolah informasi yang kita terima tidak sekedar menyimpan informasi tersebut. Pada saat penelitian peserta didik menunjukkan keaktifannya dengan berani bertanya mengemukakan pendapat tentang hak-hak yang kurang dipahami dan mengerti, berani menjawab pertanyaan yang diberikan dan aktif saat melaksanakan petunjuk yang disampaikan.

Dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu:

1. Kolaborasi: Siswa bekerja dalam kelompok, yang mendorong interaksi dan diskusi. Ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.
2. Persaingan Sehat: TGT menciptakan suasana kompetitif yang positif, mendorong siswa untuk berusaha lebih keras agar tim mereka menang.
3. Motivasi: Dengan adanya penghargaan dan pengakuan untuk tim, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif.
4. Penguatan: Melalui permainan dan turnamen, konsep yang telah dipelajari dapat diulang dan diperkuat, meningkatkan retensi informasi.

³⁷ Hosnan, M.(2016). Psikologi Perkembangan Peserta Didik.(Bogor: Ghalia Indonesia). Hlm. 40.

5. Pengembangan Keterampilan Sosial: Siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, yang semuanya penting untuk proses pembelajaran.
6. Peningkatan Kepercayaan Diri: Siswa merasa lebih percaya diri ketika mereka berkontribusi dalam tim, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Model *Team Games Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran yang mampu memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah didesain.³⁸ Hal yang sangat penting itu salah satunya adalah media pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yaitu dari guru kepada peserta didiknya. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³⁹ Media

³⁸ Arafat, M,L. Azizan,N. (2024). Pembelajaran Tematik SD/MI. (Yogyakarta: Samudra Biru). Hlm. 114.

³⁹ Arsyad, A. Rahman, A. (2023). Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada). Hlm. 3.

yang didalamnya terdapat beberapa soal, media tersebut sangat membantu memusatkan perhatian peserta didik saat pembelajaran ditunjukan dengan antusias peserta didik. Menurut Arifin menyatakan bahwa perhatian mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Model dan media yang digunakan peneliti memiliki tantangan berupa peserta didik harus berpikir secara cepat untuk memikirkan jawaban soal yang tertera di media tersebut, karena peserta didik bertanding dengan tim yang lain, peserta didik akan bergantian untuk menjawab soal yang telah disiapkan oleh guru, maka untuk itu menggunakan model dan media tersebut setiap tim harus bisa kondusif dan saling membantu.

Umpam balik yang diterima peneliti pada saat penelitian sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan peserta didik, adanya perhatian dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran. Selain itu peserta didik juga mendapat hasil belajar yang memuaskan setelah peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media interaktif dalam pembelajaran. Siswa lebih mengerti dan mudah memahami pembelajaran dengan baik dan dengan benar, siswa cepat memahami dengan model pembelajaran dan media yang digunakan seperti yang dijelaskan oleh Arifin yang menjelaskan bahwa setiap peserta

didik memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya, perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian dan sifat-sifatnya, perbedaan individual ini dapat berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik.

Dan adapun kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, membantu siswa menghargai pendapat orang lain. Namun model *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: memerlukan bimbingan dari guru dan memerlukan waktu yang agak lama.

Kesimpulan dari penelitian ini setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *team games tournament* sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi majas lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah atau konvensional di SD negeri 25 Pangkatan, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi majas yaitu majas metafora, hiperbola dan personifikasi.

Dengan demikian model pembelajaran *team games tournament* dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas siswa dengan adanya peningakatan nilai yang diperoleh siswa. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *team games*

tournament hasilnya lebih baik dalam pencapaian indikator hasil belajar siswa tentang materi majas.

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kondisi awal proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, anak masih merasa kebingungan dalam mempraktikkan model pembelajaran *team games tournament*.
2. Dalam pemberian soal *pretest* dan *posttest*. Peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif.
3. Pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang materi majas, sedangkan aspek lainnya belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti menarik kesimpulan bahwan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi majas. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menerangkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 2,542 > T_{tabel} = 2,021$. Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa H_0 Ditolak dan H_a Diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas di kelas V SD negeri 25 Pangkatan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pleh penulis mengenai pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD negeri 25 Pangkatan dengan kerendahan hati penulis memberi saran diantaranya yaitu Kepada guru, pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik namun alangkah lebih baiknya jika guru memberikan *ice breaking* ditengah-tengah pembelajaran agar siswa kembali bersemangat, dan apabila siswa sudah merasa bosan pada saat pembelajaran hendaknya guru memberikan pembelajaran yang bervariasi dengan membentuk bangku murid menjadi lingkaran atau later U. kemudian

guru lebih meningkatkan lagi menerapkan model-model pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Yahdi, M. dkk. (2023). Pengaruh Metode Team Games Tournamen Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 134–139.
- Ahmad Nizar Rangkuti. (2015). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. medan: perdana mulya saran.
- Albaburrahim. (2019). Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik. CV. Madza Media. Bojonegoro.
- Alhakiki, A., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Quantum Teaching Kerangka TANDUR Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 534-540.
- Andy Nugroho. (2024). Bahasa Indonesia kelas 5 Bab 1 : pengertian dan contoh kata sifat. kemendikbud.
- Arafat, M, L. Azizan, N. (2024). Pembelajaran Tematik SD/MI. (yogyakarta: Samudra Biru).
- Arsyad, A. Rahman, A. (2023). Media Pembelajaran. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Citriadin, and Yudin. (2019). “Pendidikan Kegiatan Beriman, Pengajaran Dan Pelatihan Terbimbing.” *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(3), 45–56.
- Dameis Surya Anggara dan candra abdillah. (2019). Modul Metode Penelitian (Tangerang Selatan: UNPAM Press.
- Fauzan. Syafrilianto. Arafat, M, L. (2020). Microteaching SD/MI. (Jakarta: Kencana).
- Hafni Sahir, Syafrida. (2021). *Metodolgi Penelitian*. Jogjakarta: Karya Bakti Makmur.
- Harahap, A. (2020). Implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 23-40.
- Haryanto. (2019). “Pengembangan Indikator Hasil Belajar Dalam Pembelajaran.”

- Pendidikan Dan Pengajaran*, 50(2), 72–80.
- Hosnan, M. (2016). Psikologi perkembangan Peserta Didik. (Bogor: Ghalia Indonesia).
- Husein Umar. (2019). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Granfindo Persada, hlm. 166.
- Ismail Nurdin&Sri Hartati. (2019). Metodelogi Penelitian Sosial.Surabaya : Media Sahabat cendikia, hal. 91
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900-1908.
- Lubis, Maulana Arafat, Hamidah, and Nashran Azizan. (2022). *Model Model Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Magdalena and dkk. (2021). *Metode Penelitian* (Bengkulu: Mitra CV, Andhra Grafika).
- Majid, A. (2013). Perencanaan Pembelajaran. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Nitko, Anthony J. & Brookhart, Susan M. (2011). *Educational Assessment of Students*. (Pearson/Allyn & Bacon).
- Nizar, A, R. (2016). Metodologi Penelitian Pendidikan. (Bandung: Citapustaka Media).
- Nur, A, Y, and F Rosyid. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–22.
- Nur, Sri, A. (2023). “Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sifat Sifat Cahaya IPA Kelas V SDN 17 Singki.” *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://www.scribd/document/669207758>.
- Prihatmojo, E. (2020). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD.” *Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–58.
- Salim. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media.
- Salsabila, D.I. (2024). “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Pada Fase f Kelas XII.” *Humas Dan Literasi*.

- Sari, D, P. (2020). “Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Sari, R, A.(2018). “Peran Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Membangun Karakter Siswa.” *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 45–56.
- Siregar, E, and R Hastika.(2019). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD.” *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 123–34.
- Sri Nur. A. (2023). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sifat-sifat Cahaya IPA Kelas V di SDN 17 Singki. *Jurnal Ilmiah Pendidikan guru sekolah dasar*.
- Sri Wahyuni, Rani, Shokhibul Arifin, Ika Puspitasari, Nike Astiswijaya, Ni Wayan Ramini Santika, Yurika Oktaviane, Umi Chabibatus Zahro, et al. *Model-model Pembelajaran*, n.d. www.freepik.com.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, hal. 7
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa’idah, Mey Wati Aulia, and Tania Angelika.(2024). “Pedagogik Jurnal Pendidikan Dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, 2(2),86–93.
- Vanya Karunia, M.P. (2023). Pengertian hasil belajar menurut para ahli. Kompas.com.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Saddiah Ritonga
Nim : 2120500165
Tempat/Tgl Lahir : Tanjung Makmur, 20 April 2002.
Email/No Hp : saddiahritonga36@gmail.com /
082276807193
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 6 (enam)
Alamat : Tanjung makmur Kec. Pangkatan Kab.
Labuhanbatu.

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Iwan Ritonga
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Erma Damayanti Hasibuan
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 117485 Tanjung makmur Kec.
Pangkatan
SMP : MTS Misbahu Dzikri Pulopadang
SMA : SMA Negeri 2 Pangkatan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(kontrol)

A. Identitas

Nama Penyusun	:	Saddiah Ritonga
Sekolah	:	SD Negeri 25 Pangkatan
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Tema	:	Mengenal Majas (gaya bahasa)
Kelas/ Semester	:	V / 1
Alokasi Waktu	:	2x35 menit

B. Kompetensi Inti

- KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut.
- KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dalam bidang bahasa dan sastra.
- KI 4: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk lisan dan tulisan secara efektif.

C. Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.6: Mengidentifikasi dan menjelaskan penggunaan majas dalam kalimat.

KD 4.6: Menggunakan majas dalam kalimat dan teks.

D. Indikator Pencapaian

- Siswa dapat menyebutkan minimal tiga jenis majas.
- Siswa dapat memberikan contoh penggunaan majas dalam kalimat.
- Siswa dapat membuat kalimat yang menggunakan minimal dua jenis majas.

E. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami dan mengenali berbagai jenis majas.
- Siswa dapat menggunakan majas dalam kalimat yang tepat.

- Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa melalui penggunaan majas.

F. Materi Pelajaran

- Pengertian Majas: Penggunaan bahasa kiasan untuk menambah keindahan.

- Jenis-Jenis Majas:

- ❖ Metafora : kata tak sebenarnya (perumpamaan atau kiasan)
- ❖ Hiperbola : majas yang berlebihan (tidak masuk akal)
- ❖ Personifikasi : majas yang di dalamnya terdapat tindakan seperti manusia

- Sumber: Buku teks Bahasa Indonesia, PPT.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa dan guru mengucapkan salam untuk membuka kegiatan pembelajaran dan salah satu siswa memimpin doa sebelum proses pembelajaran dimulai. ❖ Guru melakukan presensi dengan mengecek lewat daftar nama yang tersedia ❖ Guru menanyakan kabar siswa ❖ Guru memusatkan perhatian siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut “anak-anak apakah kalian tau apa itu majas”. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa bernyanyi yang berjudul “majas” yang di nyanyikan guru terlebih dahulu. ❖ Siswa menyanyikan lagu majas dengan semangat secara bersamaan. ❖ Guru menjelaskan materi majas, pengertiannya, macam-macamnya serta contoh-contoh majas. ❖ Guru memberi tugas kepada siswa yang mana tugasnya membuat 3 contoh majas dari setiap majas yang telah dijelaskan guru. ❖ Siswa mengerjakan tugas yang diberi oleh guru ❖ Siswa yang sudah selesai bisa mengumpulkan bukunya kepada guru. ❖ Guru mengecek hasil tugas siswa yang telah selesai dan membagikannya. 	45 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dimengerti. ❖ Guru menyimpulkan kembali materi yang diajarkan ❖ Guru menutup pembelajaran hari ini dengan do'a penutup pembelajaran. ❖ Guru mengucapkan salam penutup. 	15 menit
----------------	--	----------

Mengetahui

Tanjung Makmur, Mei 2025

Kepala Sekolah

Guru kelas V

Paulina, S.Pd
NIP. 196804021991032005

Sulastri, S.Pd

Peneliti

Saddiah Ritonga
 NIM. 2120500165

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(experimen)

H. Identitas

Nama Penyusun	:	Saddiah Ritonga
Sekolah	:	SD Negeri 25 Pangkatan
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Tema	:	Mengenal Majas (gaya bahasa)
Kelas/ Semester	:	V / 1
Alokasi Waktu	:	2x35 menit

I. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut.
- KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dalam bidang bahasa dan sastra.
- KI 4: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk lisan dan tulisan secara efektif.

J. Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.6: Mengidentifikasi dan menjelaskan penggunaan majas dalam kalimat.

KD 4.6: Menggunakan majas dalam kalimat dan teks.

K. Indikator Pencapaian

- Siswa dapat menyebutkan minimal tiga jenis majas.
- Siswa dapat memberikan contoh penggunaan majas dalam kalimat.
- Siswa dapat membuat kalimat yang menggunakan minimal dua jenis majas.

L. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami dan mengenali berbagai jenis majas.
- Siswa dapat menggunakan majas dalam kalimat yang tepat.

- Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa melalui penggunaan majas.

M. Materi Pelajaran

- Pengertian Majas: Penggunaan bahasa kiasan untuk menambah keindahan.
- Jenis-Jenis Majas:
 - ❖ Metafora : kata tak sebenarnya (perumpamaan atau kiasan)
 - ❖ Hiperbola : majas yang berlebihan (tidak masuk akal)
 - ❖ Personifikasi : majas yang di dalamnya terdapat tindakan seperti manusia
- Sumber: Buku teks Bahasa Indonesia, PPT.

N. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

Model : *Team Games Tournament* (TGT)

Pendekatan : Saintifik

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi.

O. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa dan guru mengucapkan salam untuk membuka kegiatan pembelajaran dan salah satu siswa memimpin doa sebelum proses pembelajaran dimulai. ❖ Guru melakukan presensi dengan mengecek lewat daftar nama yang tersedia ❖ Guru menanyakan kabar siswa ❖ Guru memusatkan perhatian siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut “anak-anak apakah kalian tau apa itu majas”. ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak siswa bernyanyi yang berjudul “majas” yang di nyanyikan guru terlebih dahulu. ❖ Siswa menyanyikan lagu majas dengan semangat secara bersamaan. ❖ Guru menjelaskan materi majas, pengertiannya, macam-macamnya serta contoh-contoh majas. 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok ❖ Guru menjelaskan permainan apa yang akan dilakukan dan guru menjelaskan aturan permainannya. ❖ Sebelum permainan dimulai guru memberi siswa watu untuk berdiskusi bersama kelompok masing-masing. ❖ Guru menyiapkan di depan kelas beberapa soal untuk dijawab secara bergantian. ❖ Guru memulai permainan dengan catatan harus kondusif. ❖ Setelah semua soal di jawab guru dan siswa memeriksa jawaban dan kelompok yang cepat dan tepat dalam menjawab soal akan di beri reward atau hadiah kepada kelompok yang menang. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru meminta siswa untuk menyanyikan kembali lagu majas. ❖ Guru dan siswa menyimpulkan kembali materi yang dipelajari ❖ Guru menutup pembelajaran hari ini dengan do'a penutup pembelajaran. ❖ Guru mengucapkan salam penutup. 	15 menit

Mengetahui

Tanjung Makmur, Mei 2025

Kepala Sekolah

Guru kelas V

Paulina, S.Pd
NIP. 196804021991032005

Mei Juwita Harahap, S.Pd

Peneliti

Saddiah Ritonga
 NIM. 2120500165

SOAL PRE TEST

1. Apa yang dimaksud dengan majas?
 - a. Gaya bahasa yang memperindah ungkapan.
 - b. Gaya bahasa yang hanya menggunakan kata-kata sederhana.
 - c. Sebuah jenis puisi.
 - d. Teknik menulis yang mudah dipahami.
2. Apa ciri-ciri majas personifikasi?
 - a. Menggunakan perbandingan.
 - b. Memberikan sifat manusia pada benda mati.
 - c. Menggunakan pengulangan kata.
 - d. Mengandung ironi.
3. Manakah dari kalimat berikut yang termasuk majas metafora?
 - a. "Dia berlari seperti angin."
 - b. "Hujan menari di atap rumah."
 - c. "Dia adalah bintang di mataku."
 - d. "Matahari terbenam dengan indah."
4. Dalam kalimat "Hujan menari di atap rumah," majas apa yang digunakan?
 - a. Metafora.
 - b. Personifikasi.
 - c. Hiperbola.
 - d. Simile.
5. Buatlah kalimat menggunakan majas hiperbola!
 - a. "Aku bisa berlari secepat kilat."
 - b. "Kucingku sangat lucu."
 - c. "Dia pergi ke pasar."
 - d. "Hari ini sangat cerah."
6. Dalam puisi, penggunaan majas mana yang paling efektif untuk menyampaikan emosi?
 - a. Metafora, karena memberi kedalaman makna.
 - b. Hiperbola, karena menekankan perasaan.
 - c. Personifikasi, karena menciptakan imaji.
 - d. Simile, karena membandingkan dengan jelas.
7. Mana dari kalimat berikut yang merupakan contoh personifikasi?
 - a. "Bulan tersenyum di malam hari."
 - b. "Lautan tenang seperti cermin."
 - c. "Dia berlari dengan cepat."
 - d. "Kembang api meledak di langit."

8. Apa yang dimaksud dengan majas hiperbola?
 - a. Pernyataan yang mengandung ironi.
 - b. Pernyataan yang melebih-lebihkan.
 - c. Memberikan sifat manusia pada benda mati.
 - d. Menggunakan perbandingan langsung.
9. Kalimat mana yang menggunakan majas personifikasi?
 - a. "Mentari menyapa pagi dengan hangat."
 - b. "Angin berhembus lembut."
 - c. "Hujan turun deras."
 - d. "Bunga bermekaran di taman."
10. Apa efek yang ditimbulkan ketika menggunakan majas metafora dalam puisi?
 - a. Menyampaikan makna secara lebih mendalam.
 - b. Membuat puisi menjadi lebih panjang.
 - c. Mengurangi keindahan bahasa.
 - d. Menyebabkan kebingungan.

SOAL POST TEST

1. Apa fungsi utama majas dalam bahasa?
 - a. Memperjelas informasi.
 - b. Memperindah dan memperkuat makna.
 - c. Mengurangi panjang kalimat.
 - d. Menghindari penggunaan kata-kata sulit.
2. Manakah dari kalimat berikut yang merupakan contoh majas hiperbola?
 - a. "Dia berlari seperti kuda."
 - b. "Aku lapar sekali, seolah sudah tidak makan sebulan."
 - c. "Hidup ini bagaikan roller coaster."
 - d. "Buku ini sangat menarik."
3. Dalam kalimat "Daun-daun berbisik di angin," majas apa yang digunakan?
 - a. Hiperbola.
 - b. Metafora.
 - c. Personifikasi.
 - d. Simile.
4. Mana dari kalimat berikut yang menggunakan majas metafora?
 - a. "Hatinya terbakar oleh cinta."
 - b. "Dia berlari cepat seperti angin."
 - c. "Cinta itu adalah lautan yang dalam."
 - d. "Bintang-bintang bersinar di malam hari."
5. Apa yang dimaksud dengan majas simile?
 - a. Pernyataan yang membandingkan dua hal tanpa kata penghubung.
 - b. Pernyataan yang membandingkan dua hal dengan kata penghubung.
 - c. Pernyataan yang memberikan sifat manusia kepada benda mati.
 - d. Pernyataan yang melebih-lebihkan.
6. Dalam kalimat "Cintanya seperti api yang membara," majas apa yang digunakan?
 - a. Personifikasi.
 - b. Hiperbola.
 - c. Simile.
 - d. Metafora.
7. Apa efek yang dihasilkan dari penggunaan majas personifikasi dalam puisi?
 - a. Menciptakan kesan dramatis.
 - b. Mengurangi makna.
 - c. Membuat puisi menjadi lebih panjang.
 - d. Menghilangkan imajinasi.
8. Kalimat mana yang mengandung majas hiperbola?
 - a. "Dia secepat kilat."

- b. "Malam ini sangat tenang."
 - c. "Bunga-bunga mekar menghiasi taman."
 - d. "Kucing itu sangat lucu."
9. Dalam konteks puisi, mana yang lebih menonjolkan emosi?
- a. Hiperbola, karena menekankan perasaan secara berlebihan.
 - b. Simile, karena membandingkan perasaan.
 - c. Personifikasi, karena menjadikan objek hidup.
 - d. Metafora, karena memberi makna mendalam.
10. Apa yang terjadi jika kita menggunakan majas dengan berlebihan dalam tulisan?
- a. Meningkatkan kualitas tulisan.
 - b. Membingungkan pembaca.
 - c. Menyampaikan pesan dengan jelas.
 - d. Menambah daya tarik tulisan.

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : SDN 25 PANGKATAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/Ganjil

Pokok Bahasan : Majas (gaya bahasa)

Nama Validator : Sulastri, S.Pd

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
 2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
 3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Sangat Kurang 3 = Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
I	A. Materi/Isi				
	1. Adanya identitas soal tentang materi majas				
	2. Adanya petunjuk yang jelas tentang cara penggerjaan soal tentang majas				
	3. Soal sesuai dengan KD dan materi majas				
	4. Soal sesuai dengan indikator dan materi majas				
	5. Pilihan jawaban yang tidak sama dan logis				
	6. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat				

	7. Soal sesuai dengan ranah kognitif dan materi majas				
II	B. Konstruksi				
	1. Pokok soal tentang majas dirumuskan dengan jelas				
	2. Pokok soal tentang majas tidak memberikan jawaban petunjuk kunci jawaban				
	3. Pokok soal tentang majas tidak memberikan pernyataan makna ganda				
	4. Pilihan jawaban berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan besar kecilnya angka atau kronologis kejadian				
III	C. Bahasa				
	1. Penulisan soal tentang majas menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				
	2. Penulisan soal tentang majas menggunakan bahasa yang komunikatif				

D. Penilaian Umum

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Catatan

Tanjung Makmur, Mei 2025

Validator,

Sulastri, S.Pd

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulastri, S.Pd

Pekerjaan : Guru

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Saddiah Ritonga

Nim : 2120500165

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Tanjung Makmur, Mei 2025

Validator,

Sulastri, S.Pd

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Experimen)

Satuan Pendidikan : SDN 25 PANGKATAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

Pokok Bahasan : Majas (gaya bahasa)

Nama Validator : Sulastri, S.Pd

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang saya susun.
 2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian ibu.
 3. Untuk revisi-revisi, ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Validasi			
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar				
	➤ Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke indikator pembelajaran				
	➤ Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran				
	➤ Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				

2.	Materi (Isi) yang Disajikan				
	➤ Identitas RPP lengkap (satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester dan alokasi waktu				
	➤ Kesesuaian materi majas dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
	➤ Kelengkapan tahap-tahap kegiatan siswa dan guru dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)				
3.	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah KBBI				
4.	Waktu				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan Pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan Pembelajaran				
5.	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu (media pembelajaran) dan pembagian kelompok dengan materi majas				
6.	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....
.....
.....
.....
.....

Tanjung Makmur, Mei 2025

Sulastri S.Pd

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kontrol)

Satuan Pendidikan : SDN 25 PANGKATAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

Pokok Bahasan : Majas (gaya bahasa)

Nama Validator : Sulastri, S.Pd

Pekerjaan : Guru

D. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang saya susun.
 2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian ibu.
 3. Untuk revisi-revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskan nya pada kolom saran yang kami sediakan.

E. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

F. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dinilai	Validasi			
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar				
	➤ Ketepatan penjabaran kompetensi dasar ke indikator pembelajaran				
	➤ Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran				
	➤ Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				

2.	Materi (Isi) yang Disajikan				
	➤ Identitas RPP lengkap (satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester dan alokasi waktu				
	➤ Kesesuaian materi majas dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah KBBI				
4.	Waktu				
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan Pembelajaran				
	➤ Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan Pembelajaran				
5.	Sarana dan alat bantu pembelajaran				
	➤ Kesesuaian alat bantu (media pembelajaran) dan pembagian kelompok dengan materi majas				
6.	Penilaian (Validasi) Umum				
	➤ Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....
.....
.....
.....
.....

Tanjung Makmur, Mei 2025

Sulastrri, S.Pd

DOKUMENTASI



Validasi RPP dan soal *Pretest Posttest* kepada wali kelas 5



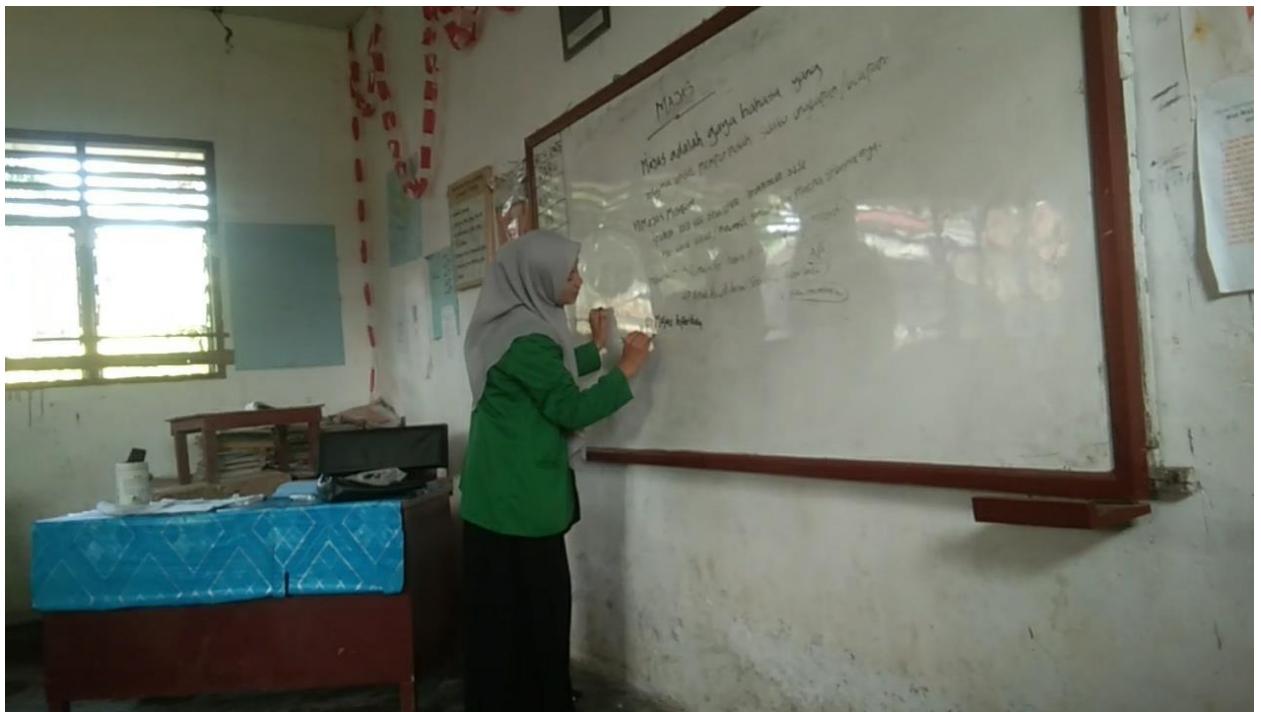
Memberikan soal *Pretest* kepada kelas kontrol dan eksperimen



Pembelajaran konvensional di kelas kontrol



Menjelaskan materi majas pada kelas kontrol



Menjelaskan materi majas di kelas eksperimen



Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk memulai permainan model pembelajaran *Team Games Tournament*



Guru menjelaskan media yang ada di papan tulis dan menjelaskan aturan permainan



siswa menjawab soal yang ada di papan tulis secara bergantian dengan tim nya



Guru mengamankan kelas agar tetap kondusif



Guru memberikan soal *posttest* kepada siswa



Dokumentasi menerima balasan surat riset penelitian dari kepala sekolah SDN 25 Pangkatan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Silitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 1287 /Un.28/E.1/TL.00.9/04/2025

21 April 2025

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 25 Pangkatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Saddiah Ritonga
NIM : 2120500165
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Tanjung Makmur

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Ulfianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SDN. 25 PANGKATAN
KECAMATAN PANGKATAN
sdn25pangkatan@gmail.com
KODE POS : 21462

SS : 101070705025



NPSN : 10205308

SURAT KETERANGAN
422.04/ 58 /SDN/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PAULINA, S.Pd
NIP : 196804021991032005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 25 PANGKATAN

Menerangkan Bawa :

Nama : SADDIAH RITONGA
Tempat Tinggal : Tanjung Makmur
NIM : 2120500165
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 25 Pangkatan Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu, untuk Penyelesaian Penyusunan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan”**.

Kegiatan tersebut dilaksanakan mulai tanggal 22 April 2025 s/d 17 Mei 2025

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pangkatan,
KEPALA SEKOLAH SDN 25
PANGKATAN
LABUHANBATU
SDN 25 PANGKATAN
PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
PAULINA, S.Pd
NIP. 196804021991032005