TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA MATERI IDE POKOK DAN INFORMASI PENTING DALAM TEKS BACAAN SISWA KELAS IV DI SD NEGERI MOAIN

Nelci Ria Lakburlawal[1], Zainudin Notanubun[2], Fransheine Rumtutuly[3]
[1,3]PSDKU Universitas Pattimura Kabupaten Maluku Barat Daya, [2] Universitas Pattimura, Ambon
e-mail: nelcirialakburlawal@gmail.com

Diterima: *10/9/2026*; Direvisi: *19/10/2026*; Diterbitkan: *4/11/2026*

ABSTRAK

Keterampilan membaca pemahaman dan penguasaan materi ide pokok serta informasi penting dalam teks bacaan masih menjadi tantangan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Moain. Kondisi tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, membedakan gagasan utama, serta menyimpulkan informasi penting dalam teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan informasi penting dalam teks bacaan siswa kelas IV di SD Negeri Moain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 15 siswa, sehingga keseluruhan sampel berjumlah 30 siswa yang diambil melalui teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kognitif berupa *pre-test* dan *post-test* yang telah teruji validitas serta reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Versi 32. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 68,00 dan meningkat menjadi 92,22 pada *post-test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 58,89 menjadi 71,33. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0{,}05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Moain.

Kata Kunci: *Bahasa Indonesia; Hasil Belajar; Ide Pokok; Informasi Penting; Teams Games Tournament (TGT); Teks Bacaan.*

ABSTRACT

Reading comprehension skills and the mastery of identifying main ideas and key information in reading texts remain substantial challenges that contribute to the low Indonesian language learning outcomes among fourth-grade students at SD Negeri Moain. This situation is evident from the numerous students who experience difficulties in comprehending reading content, distinguishing main ideas, and summarizing critical details from texts. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on Indonesian language learning outcomes regarding main ideas and key information in reading texts among fourth-grade students at SD Negeri Moain. A quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design was

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

employed. The research subjects comprised an experimental group and a control group of 15 students each, resulting in a total sample of 30 students selected via saturation sampling. Data collection involved cognitive tests administered as pre-tests and post-tests that met validity and reliability standards. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing via the Independent Samples t-Test utilizing IBM SPSS Version 32. The results demonstrated that the average pre-test score of the experimental class was 68.00 and increased to 92.22 on the post-test, whereas the control class increased from 58.89 to 71.33. The hypothesis test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000 ($p < 0.05$), thereby rejecting H_0 and accepting H_1. Thus, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model has a significant effect on improving Indonesian language learning outcomes among fourth-grade students at SD Negeri Moain.

Keywords: *Indonesian Language; Key Information; Learning Outcomes; Main Ideas; Reading Texts; Teams Games Tournament (TGT).*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) diarahkan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara terpadu, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maritim, 2023). Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca merupakan keterampilan fundamental yang menjadi prasyarat penting bagi siswa untuk menyerap berbagai bidang ilmu pengetahuan. Keterampilan membaca, khususnya membaca pemahaman, memungkinkan siswa untuk menggali makna tersurat maupun tersirat, menarik kesimpulan, dan mengidentifikasi informasi penting dari suatu bacaan (Alpian & Yatri, 2022). Kendati demikian, hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan skor literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada angka 359 poin, jauh di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2023). Kondisi ini diperkuat oleh hasil *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) 2021 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-49 dari 57 negara (Mullis et al., 2023).

Salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD adalah kemampuan menentukan ide pokok dan menemukan informasi penting dalam teks bacaan (Sulfasyah et al., 2023). Ide pokok merupakan gagasan utama yang menjadi pengendali pengembangan sebuah paragraf, sedangkan informasi penting merujuk pada uraian pendukung yang melengkapi keutuhan pesan (Dzambiyah et al., 2024). Penguasaan materi ini menuntut siswa tidak hanya membaca secara mekanis, melainkan juga menelaah relasi logis antarkalimat dan memilah fakta utama. Namun, siswa sekolah dasar kerap mengalami kendala dalam memisahkan gagasan penjelas dari gagasan pokok karena terbatasnya pembiasaan literasi analitis. Dzambiyah et al. (2024) mengonfirmasi bahwa kesulitan tersebut bermula dari ketidakmampuan siswa mengenali kalimat topik serta rendahnya keterlibatan aktif saat membaca mandiri.

Rendahnya keterlibatan siswa menuntut pendidik untuk segera beralih menuju model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Salah satu kerangka pembelajaran yang relevan untuk mengatasi kejenuhan belajar adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Slavin (2015) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kecil heterogen agar saling membantu menguasai materi akademik. Model ini terbukti tidak hanya meningkatkan penguasaan kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi interpersonal (Abda'u et al., 2020).

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Di antara berbagai tipe model kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan keunikan tersendiri karena memadukan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik yang menyenangkan. Model yang dikembangkan oleh David DeVries, Keith Edwards, dan disempurnakan oleh Robert Slavin ini mencakup lima fase terstruktur. Tahapan tersebut terdiri dari presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam tim (*teams*), permainan edukatif (*games*), turnamen berkala (*tournament*), dan rekognisi kelompok (*team recognition*) (Slavin, 2015). Suasana permainan dan kompetisi yang sehat diyakini mampu memotivasi seluruh anggota kelompok untuk saling bertanggung jawab atas penguasaan materi pelajaran.

Berbagai kajian empiris terdahulu telah membuktikan keunggulan model TGT dalam mendongkrak performa belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Pangestu dan Citrawati (2024) menemukan bahwa model TGT memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Kadur 1. Selaras dengan itu, Saputri dan Syamsuyurnita (2024) melaporkan keberhasilan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia melalui tindakan kelas yang kolaboratif. Efektivitas model ini juga dilaporkan oleh Yunila (2016) yang mencatat lonjakan hasil belajar kognitif siswa pada materi membaca di kelas IV SD Negeri 058355 Aman Damai. Dalam pengembangan media modern, Sulistyo et al. (2025) turut menunjukkan bahwa integrasi TGT berbasis multimedia menjadi strategi kreatif yang mempercepat penguasaan konsep Bahasa Indonesia.

Efektivitas TGT juga terbukti melintasi berbagai mata pelajaran dan variasi integrasi aktivitas di kelas dasar. Penelitian Fauzi dan Masrupah (2024) menyimpulkan bahwa model TGT berpengaruh nyata terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V sekolah dasar. Kurniawati et al. (2020) menambahkan bahwa perpaduan model TGT dengan kearifan permainan lokal mampu memicu kegairahan belajar serta retensi konsep siswa. Temuan terbaru oleh Listiani et al. (2025) menegaskan bahwa model TGT berbantuan media digital berhasil meningkatkan keterampilan interaksi sosial sekaligus penguasaan materi pelajaran secara simultan.

Meskipun model TGT telah banyak diteliti, kajian yang secara khusus menguji pengaruhnya terhadap materi penentuan ide pokok dan informasi penting di wilayah terpencil masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Moain, Kabupaten Maluku Barat Daya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih bertumpu pada metode ceramah satu arah (*teacher-centered*). Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan besar saat diminta menyarikan informasi pokok dari teks bacaan panjang. Akibatnya, sebagian besar hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan informasi penting siswa kelas IV di SD Negeri Moain. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan informasi penting dalam teks bacaan siswa kelas IV di SD Negeri Moain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok terpisah. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

(TGT), sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum pembelajaran dimulai dan tes akhir (*post-test*) setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SD Negeri Moain, Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya, yang terbagi ke dalam kelas IVa dan kelas IVb. Mengingat jumlah siswa pada masing-masing kelas hanya 15 orang dengan total 30 siswa, teknik penarikan sampel dilakukan melalui *sampling* jenuh. Kelas IVa yang berjumlah 15 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IVb yang berjumlah 15 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan informasi penting.

Pengumpulan data penelitian dilakukan menggunakan teknik tes tertulis, wawancara mendalam, dan dokumentasi visual. Tes tertulis berperan sebagai instrumen utama yang diberikan pada tahap *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa serta *post-test* untuk mengukur penguasaan materi setelah intervensi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan bersama guru wali kelas IV guna mengidentifikasi hambatan awal pembelajaran membaca pemahaman di sekolah. Dokumentasi berupa foto dan lembar kerja siswa dihimpun sepanjang proses intervensi guna melengkapi data keterlaksanaan tahapan pembelajaran di kelas.

Instrumen tes hasil belajar terdiri atas 8 butir soal uraian terstruktur yang menguji kemampuan menemukan gagasan utama dan menyarikan isi teks bacaan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diujicobakan kepada 33 siswa kelas V SD Negeri Moain untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas butir menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* membuktikan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid dengan nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5%. Pengujian reliabilitas instrumen dengan formula *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien sebesar 0,776, yang menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang tinggi.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Versi 32 pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Tahap awal dimulai dengan analisis statistik deskriptif untuk merangkum nilai rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi dari kedua kelompok. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas sebaran data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Pengujian hipotesis penelitian dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* terhadap skor *post-test* guna menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia diperoleh melalui pemberian instrumen tes tertulis sebelum dan sesudah pelaksanaan perlakuan pembelajaran. Sebelum perlakuan dimulai, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam menentukan ide pokok dan informasi penting. Setelah seluruh rangkaian proses pembelajaran selesai, kedua kelompok kembali dievaluasi melalui pemberian *post-test*. Deskripsi perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Tabel 1. Deskripsi Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Belajar Kognitif

Kelompok	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post-Test	Selisih Peningkatan
Eksperimen (TGT)	68,00	92,22	+24,22
Kontrol (Konvensional)	58,89	71,33	+12,44

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 32, 2026

Berdasarkan paparan data pada Tabel 1, kedua kelompok sama-sama mengalami kenaikan nilai rata-rata hasil belajar kognitif setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelompok eksperimen yang belajar melalui model TGT mencatatkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 24,22 poin, bergerak dari 68,00 menjadi 92,22. Sementara itu, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional mengalami peningkatan sebesar 12,44 poin, dari 58,89 menjadi 71,33. Data pada Tabel 1 mengindikasikan bahwa perolehan nilai rata-rata akhir kelas eksperimen melampaui kelas kontrol dengan selisih capaian sebesar 20,89 poin.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis komparatif, dilakukan serangkaian pengujian prasyarat analisis parametrik yang mencakup uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi untuk data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok yang seluruhnya lebih besar dari ambang batas 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* pada data *post-test* memperoleh nilai $F = 2{,}038$ dengan signifikansi sebesar $0{,}164$ ($p > 0{,}05$). Hasil uji prasyarat tersebut membuktikan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Uji hipotesis statistik dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara kelas yang menerapkan model TGT dan kelas konvensional. Kriteria penolakan hipotesis nol (H_0) ditetapkan apabila nilai signifikansi dua sisi (*2-tailed*) lebih kecil dari taraf nyata 0,05. Pengujian komparasi ini dijalankan secara terkomputerisasi dengan membandingkan nilai *post-test* kedua kelompok. Rangkuman hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample t-Test* Data *Post-Test*

Variabel	thitung	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Hasil Belajar Bahasa Indonesia	11,446	28	0,000	H_0 Ditolak

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 32, 2026

Berdasarkan hasil analisis uji beda pada Tabel 2, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,446 dengan derajat kebebasan (*df*) 28 dan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0{,}000 < 0{,}05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Keputusan statistik pada Tabel 2 membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap kemampuan siswa dalam menguasai ide pokok dan informasi penting bacaan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Moain. Keunggulan perolehan skor kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol menegaskan bahwa perlakuan TGT mampu menstimulasi pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam. Keberhasilan ini tidak terlepas dari sintaks model TGT yang

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

mengombinasikan tanggung jawab individu dan kerja sama kelompok dalam suasana permainan akademik. Siswa tidak lagi memandang kegiatan membaca sebagai tugas yang membosankan, melainkan sebagai tantangan investigasi yang menyenangkan bersama rekan sekelompoknya.

Peningkatan hasil belajar yang menonjol pada kelas eksperimen didukung oleh tahapan belajar dalam tim (*teams*) yang heterogen. Dalam fase ini, siswa yang memiliki kecepatan memahami teks dapat membimbing rekannya yang masih kesulitan membedakan gagasan utama dari kalimat penjelas. Pola tutor sebaya tersebut menciptakan ruang dialog yang egaliter dan mengurangi rasa cemas siswa dalam bertanya. Melalui interaksi kolaboratif yang intensif, seluruh anggota tim termotivasi untuk menguasai isi bacaan sebelum melangkah ke babak turnamen.

Fase permainan akademik (*games*) dan turnamen (*tournament*) dalam model TGT terbukti menjadi katalisator penting bagi bangkitnya keterlibatan belajar siswa. Pada tahap turnamen, siswa berkompetisi mewakili kelompoknya dengan kemampuan akademik yang setara pada setiap meja turnamen, sehingga peluang untuk meraih poin kemenangan terbuka adil. Unsur kompetisi sehat ini membangkitkan konsentrasi siswa dalam membaca teks secara teliti guna menemukan jawaban yang tepat. Adanya rekognisi kelompok (*team recognition*) di akhir kegiatan memberikan penguatan sosial yang membuat siswa merasa dihargai atas kontribusi belajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hamidah dan Liansari (2024) yang menemukan bahwa model TGT memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Rezeki et al. (2024) juga melaporkan bahwa integrasi permainan akademik dalam kelompok kooperatif mampu mempercepat ketuntasan hasil belajar membaca siswa. Temuan ini diperkuat oleh kajian Romansur dan Darrmawati (2024) yang menunjukkan bahwa model TGT secara konsisten meningkatkan penguasaan materi kebahasaan siswa sekolah dasar. Selain itu, Virgianti et al. (2025) serta Nurharyanti et al. (2025) menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam model TGT berhasil mendongkrak motivasi dan hasil belajar secara berkelanjutan.

Ditinjau dari perspektif teoritis, temuan ini memperkuat gagasan Slavin (2015) bahwa insentif kelompok dan tanggung jawab individual merupakan kunci keberhasilan pembelajaran kooperatif. Kajian Wahyudi dan Maigina (2022) menggarisbawahi bahwa model TGT efektif membangun iklim interaksi sosial yang menunjang prestasi belajar di kelas dasar. Mahmubi (2025) juga menambahkan bahwa unsur gamifikasi mampu menyederhanakan materi yang kompleks menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan bagi anak. Kondisi psikologis siswa yang gembira dan termotivasi saat bermain turnamen membantu otak memproses informasi bacaan secara lebih efektif.

Konteks pelaksanaan penelitian di SD Negeri Moain yang berlokasi di daerah perbatasan Maluku Barat Daya memberikan implikasi kontekstual yang sangat berharga. Keterbatasan sarana teknologi digital di sekolah ini terbukti bukan menjadi penghalang mutlak bagi terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas dan berdampak tinggi. Model TGT dapat dilaksanakan secara fleksibel menggunakan media kartu soal sederhana dan lembar permainan buatan guru tanpa memerlukan fasilitas komputasi yang mahal. Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengemas model pembelajaran aktif menjadi faktor kunci dalam menjembatani ketimpangan sarana pendidikan di daerah terpencil.

Secara menyeluruh, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Model ini berhasil mentransformasi budaya kelas dari yang

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

semula pasif menjadi dinamis, partisipatif, dan kolaboratif. Keberhasilan siswa dalam menentukan ide pokok dan menemukan informasi penting pada materi teks bacaan membuktikan bahwa pendekatan belajar kooperatif berbasis turnamen sangat adaptif bagi karakteristik perkembangan siswa usia kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi ide pokok dan informasi penting dalam teks bacaan siswa kelas IV di SD Negeri Moain. Keterlibatan aktif siswa melalui perpaduan belajar kelompok yang suportif, permainan akademik yang menantang, serta turnamen yang adil berhasil mengoptimalkan pemahaman konsep membaca siswa secara mendalam. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa inovasi model pembelajaran aktif yang tepat sasaran dapat diterapkan secara efektif meski di tengah keterbatasan fasilitas penunjang di sekolah daerah. Para guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan model TGT sebagai strategi alternatif dalam membelajarkan materi kebahasaan yang menuntut keterampilan analisis dan pemahaman teks bacaan. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan penerapan model TGT dengan mengintegrasikan media literasi visual kontekstual serta memperluas cakupan penelitian pada materi tematik lintas disiplin ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, *5*(1), 11–17. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108

Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5573–5581. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298

Dzambiyah, A., Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2024). Analisis kesulitan siswa SD dalam mengidentifikasi ide pokok paragraf di SDN Sempu 2 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, *10*(1), 17–23. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n1.p17-23

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(1), 11–20. https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7

Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). The effect of *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on Indonesian language learning outcomes of elementary school students. *UMSIDA Preprints Server*, 1–8. https://doi.org/10.21070/ups.4639

Kurniawati, D., Taufiq, M., Kasiyun, S., & Nafi'ah. (2020). Meta-analysis of *Teams Games Tournament* learning model with spinning wheel media-based on local wisdom toward students' learning outcomes. *Journal of Educational Research and Evaluation*, *4*(3), 307–312. https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.28183

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

Listiani, T., Yonanda, D. A., & Anshori, Y. Z. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA. *PUSAKA: Journal of Education Review*, *2*(2), 74–85. https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.70

Mahmubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.71242/wf9q5253

Maritim, E. (2023). The essence and curriculum of learning Indonesian language in elementary schools. *International Journal of Education and Literature (IJEL)*, *2*(1), 49–57. https://doi.org/10.55606/ijel.v2i1.54

Mullis, I. V. S., von Davier, M., Foy, P., Fishbein, B., Reynolds, K. A., & Wry, E. (2023). *PIRLS 2021 international results in reading*. Boston College, TIMSS & PIRLS International Study Center. https://doi.org/10.6017/lse.tpisc.tr2103.kb5342

Nurharyanti, Lesmana, A., & Prawiyogi, A. (2025). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(2), 1019–1027. https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.2977

OECD. (2023). *PISA 2022 results: The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Pangestu, W. H., & Citrawati, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Kadur 1. *Journal of Education for All (EduFA)*, *2*(4), 253–262. https://doi.org/10.61692/edufa.v2i4.173

Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(6), 4637–4644. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

Romansur, J. M., & Darrmawati, D. M. (2024). Pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *8*(2), 428–439. https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i2.129456

Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). Penerapan pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Tanjung Anom. *Action Research Literate*, *8*(6), 398–405. https://doi.org/10.46799/arl.v8i6.398

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, *43*(1), 37–41. https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370

Sulfasyah, Ernawati, & Fatmawati. (2023). Investigating literal and inferential comprehension achievement of grade six students. *Technium Social Science Journal*, *39*(1), 127–133. https://doi.org/10.47577/tssj.v39i1.8057

Sulistyo, A. D., Dewi, C., & Astuti, N. W. (2025). Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis multimedia: Solusi kreatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VB di SDN 01 Klegen. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(7), 2532–2540. https://doi.org/10.62281/v3i7.2532

Virgianti, U., Khamdun, & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 334–345. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31184

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729

Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *10*(1), 114–122. https://doi.org/10.20961/jkc.v10i1.63207

Yunila, E. (2016). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui penerapan model TGT di kelas IV-A SD Negeri 058355 Aman Damai. *Jurnal Sekolah (JS)*, *1*(1), 93–102. https://doi.org/10.24114/js.v1i1.6310

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15729