

**MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MACECIMPEDAN SISWA
KELAS 5 SD N 2 PEDAWA**

Ni Kadek Nia Prasetiawati¹, Ida Ayu Putu Purnami², I Wayan Gede Wisnu³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Bali, Universitas Pendidikan Ganesha

¹nia.prasetiawati@undiksha.ac.id, ²putu.purnami@undiksha.ac.id,

³gede.wisnu@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of macecimpedan lessons using the Team Game Tournament (TGT) Learning Model for 5th grade students of SD N 2 Pedawa. This study uses qualitative and quantitative descriptive data. The subjects of this study were 5th grade students of SD N 2 Pedawa, and the object of research in this study was the Team Game Tournament (TGT) Learning Model. This research method uses a test sheet for each student in order to determine the students' abilities and understanding of macecimpedan lessons. This study obtained results, namely an increase in students' understanding when using the Team Game Tournament (TGT) Learning Model, namely from 66.87 to 83.12. The implications of this study are an increase in student learning when learning using the Team Game Tournament (TGT) Learning Model.

Keywords : *macecimpedan, innovative learning model, TGT learning model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan agar *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas 5 SD N 2 Pedawa mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran macecimpedan. Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Subjek pada penelitian ini siswa kelas 5 SD N 2 Pedawa, dan objek penelitian dalam penelitian ini adalah *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)*. metode penelitian ini menggunakan lembar tes kepada masing-masing siswa agar mampu mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran macecimpedan. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu adanya peningkatan pemahaman siswa saat menggunakan *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)* yaitu dari 66,87 meningkat pada 83,12. Dalam impikasi penelitian ini yaitu adanya peningkatan belajar siswa saat belajar menggunakan *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)*.

Kata kunci: macecimpedan, model pembelajaran inovatif, model pembelajaran TGT

A. Pendahuluan

Bahasa Bali sebagai pelajaran di sekolah dasar, Pembelajaran Bahasa Bali sangat penting bagi siswa SD, sebagai dasar pembelajaran yang ditinjau kembali di SMP, banyak sekali pelajaran yang ada di SD tersebut, misalnya di kelas satu siswa belajar bernyanyi bahasa Bali seperti lagu putrimu yang cantik, sedangkan di kelas dua siswa belajar mendengarkan hewan-hewan Bali. Kelas tiga siswa baru belajar tentang Aksara Bali angka, siswa belajar menulis angka menggunakan Aksara Bali, yang dilanjutkan lagi di kelas empat dengan belajar Aksara Bali Wianjana. Tingkat yang lebih tinggi seperti kelas lima siswa mempelajari bahasa Bali sebagai bahasa kesusastraan dan di kelas enam siswa mempelajari tata bahasa.

Pelajaran Bahasa Bali yang telah dilaksanakan pada siswa kelas lima adalah dalam bahasa Bali pelajaran kesusilaan. Kecenderungan itu digunakan dalam situasi sehari-hari, kecenderungan digunakan dalam percakapan santai dengan teman. Keterbatasan ini dapat meningkatkan keterampilan siswa karena memungkinkan siswa untuk berpikir kritis ketika mencari keahlian

dalam keterampilan tersebut. Kecenderungan juga digunakan dalam konteks seni, dalam percakapan, dan dalam alat-alat humor atau hiburan seperti drama gong, arja, dan lain-lain. Siswa di SD harus belajar keterampilan, agar menjadi dasar pembelajaran yang kemudian diajarkan di SMP yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Bali.

Pembelajaran Bahasa Bali adalah kompetensi belajar atau keterampilan-keterampilan yang ada dalam pembelajaran Bahasa Bali, seperti kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan membaca dan kemampuan berbicara. Keterampilan membaca dan menulis diperoleh pada saat belajar menulis aksara Bali Wianjana, sedangkan kemampuan membaca diperoleh pada saat kelas dua dengan mendengarkan cerita-cerita tentang hewan Bali, dan kemampuan berbicara diperoleh pada saat kelas lima dengan belajar menjelajah. Kegiatan belajar seperti ini dapat diajarkan dengan bantuan teknologi dan kurikulum yang digunakan sebagai panduan untuk mencapai tujuan belajar, tetapi berbeda dengan realitas implementasi kurikulum.

Kurikulum sekarang lebih fleksibel dan bertujuan untuk membuat siswa aktif dan dapat mengembangkan diri dalam keterampilan siswa, salah satunya adalah kurikulum mandiri. Kurikulum merdeka adalah alat pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung visi dan misi pendidikan Indonesia. Kurikulum independen adalah mengembangkan kurikulum yang didukung oleh guru sehingga kreativitas guru dapat ditingkatkan dan berinovasi secara produktif (Mulyasa, 2023: 5). Memiliki kurikulum independen memungkinkan pengembangan pembelajaran yang inovatif dan mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Namun, masih ada beberapa masalah yang Anda alami saat ini.

Dalam dunia saat ini, pendidikan bahasa Bali masih mengalami masalah. Masalah-masalah seperti ini seharusnya tidak terjadi karena semakin banyaknya teknologi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran seperti pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih konsisten untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara pribadi, tetapi sebenarnya

masih banyak yang harus diatasi oleh para guru dan siswa. Peran guru sebagai tutor dalam pembelajaran dilaksanakan, untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran, namun masih ada masalah-masalah yang ada di sekolah-sekolah, yaitu di SD N 2 Pedawa yang terletak di Desa Pedawa, Kecamatan Banjar.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SD N 2 Pedawa dengan guru kelas lima sebagai guru kelas dan guru Bahasa Bali, Ibu I Kadek Erpiani, S. Pd berbicara tentang banyaknya masalah yang dialami dalam mengajarkan Bahasa Bali tersebut. Ada beberapa masalah yang ditemukan. Di antara masalah yang dihadapi adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari keterampilan, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, kurangnya kepercayaan diri siswa, dan kurangnya keterampilan guru dalam mengajarkan keterampilan.

Menurut Andri Yandi, dkk (2023: 10), hal ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru (komunikasi guru), disiplin belajar, manajemen kelas, dan manajemen

diri. Manajemen kelas sangat penting untuk memastikan bahwa siswa aktif di kelas seperti halnya pembelajaran yang berfokus pada siswa, sehingga saat ini pembelajaran harus berfokus pada siswa agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka, tetapi pada siswa kelas lima, manajemen kelas tidak dilakukan dengan baik dan belum menggunakan model-model pembelajaran.

Sebuah model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dibangun dengan tujuan agar pembelajaran dapat berlanjut dan dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Bayu dkk, 2021: 4). Model pembelajaran yang mendorong kreativitas dan kolaborasi adalah untuk memberikan pendidikan yang relevan dan efektif untuk generasi berikutnya. Keunggulan dari model pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi siswa, mendukung pemikiran kritis, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan pemahaman, dan mengurangi ketergantungan pada guru. Tujuan dari suatu model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengikuti

dan mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini bertujuan agar guru dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif adalah program pembelajaran yang secara langsung mengatasi masalah yang ada di kelas berdasarkan kondisi kelas (Andi Kaharudin, 2020: 2). Tujuan pembelajaran yang inovatif ini harus mencerminkan keterampilan, pengetahuan, dan perilaku yang diinginkan oleh siswa. Ciri-ciri pembelajaran inovatif adalah adanya mekanisme yang kuat untuk memodifikasi perilaku siswa dan hasil belajar yang diukur secara khusus adalah perilaku positif siswa. Pembelajaran inovatif harus disertai dengan kegiatan seperti permainan yang dapat meningkatkan semangat dan keterampilan siswa. Model pembelajaran inovatif seperti itu harus disertai dengan model-model pembelajaran lainnya. Ada beberapa model pembelajaran, salah satunya adalah Team Game Tournament (TGT) Model Pembelajaran.

Model pembelajaran TGT adalah belajar secara bertahap dari kelompok yang berbeda, seperti orang-orang yang cerdas dan orang-orang yang kurang cerdas. Adapun

murid-muridnya, jumlahnya kira-kira empat atau lima orang. Perhatikanlah bagian tubuh yang satu dengan yang lain, supaya kamu mendapat kemuliaan yang sama. Dalam bagian ini siswa dapat menjawab pertanyaan dari Guru. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk menjadi lebih aktif dengan peserta dan meningkatkan keterampilan mereka. Kompetensi yang dapat dikembangkan melalui model pembelajaran ini meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, sikap, dan minat. Manasikana., dkk 2022: 5). Model Pembelajaran TGT ini terdiri dari lima tahap penyajian kelas, yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), pembelajaran dalam tim (teams), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Model pembelajaran TGT ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena mereka lebih suka bermain. Model TGT ini mampu membuat siswa lebih suka belajar karena melibatkan permainan dan tidak mengasingkan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang pembelajaran yang dapat dipelajari dengan menggunakan model TGT,

karena memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang materi, meningkatkan hasil belajar, dan meningkatkan kreativitas melalui pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk dijawab dengan cara yang kritis dan positif. Pelajaran Paribasa Bali menggunakan Model TGT ini dibuat dalam kelompok-kelompok sebanyak empat sampai lima orang dalam kelompok, dalam kelompok ini siswa dan teman-temannya harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh guru, karena guru harus memahami konsep turnamen ini.

Turnamen atau contoh dari model TGT adalah pembelajaran Bahasa Bali yang dapat dimengerti oleh siswa. Menurut Simpen (2010:3) Paribasa Bali adalah percakapan atau kata-kata yang mengandung ilmu, sesimbang, dan sebagainya. Perkembangan bahasa Bali merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga bahasa dan kebudayaan Bali. Ada banyak manfaat belajar Bahasa Bali antara lain digunakan untuk berkomunikasi dan bergaul dengan teman-teman dan juga digunakan dalam seni seperti drama gong. Kata-kata dalam bahasa Indonesia antara lain dalam

keterbatasan tersebut menggunakan kata “apake orang... “ dan “ nyen ke... “ di depan kata seperti misalnya “ apake kerek-kerek ngejohang “ yang artinya orang menyebalkan. Kata-kata seperti itu bisa digunakan untuk berbicara dan bercanda satu sama lain.

Dalam model TGT ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang pelajaran Bahasa Bali dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Sebelumnya telah ada penelitian sebelumnya tentang Model Pembelajaran TGT ini, salah satunya I Made Yoga Suandita, (2023), penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun 2022/2025 dilengkapi dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Penelitian lain oleh I Nyoman Sadwika, dkk, (2024) menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas X Santosa Intercultural School tahun 2023/2024. Selain pendekatan yang sudah ada, dalam pendekatan ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran tersebut sebagai sarana untuk meningkatkan

kemampuan Bahasa Indonesia. Dengan adanya Model Pembelajaran TGT yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa terutama di sekolah, dan kemampuan siswa untuk memahami pembelajaran, serta kemampuan guru untuk memahami kemampuan siswa dan mampu mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, maka peneliti menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT), dalam melakukan penelitian berjudul “Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Meningkatkan Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD N 2 Pedawa”.

Berdasarkan penjelasan yang sudah di jelaskan di atas, adapun rumusan masalah yang dapat dipaparkan yaitu : (1) Bagaimana *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)* digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar macecimpedan siswa kelas 5 SD N 2 Pedawa. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dirumuskan tersebut pentingnya melaksanakan penelitian ini agar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Bali utamanyane macecimpedan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian agar mampu memecahkan masalah yang ada pada rumusan masalah tersebut. Beberapa hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah (1) rancangan penelitian, (2) subjek penelitian dan objek penelitian, (3) teknik pengumpulan data (4) metode analisis data.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk memecahkan data yang berkaitan dengan data berupa penjelasan/penjabaran dari data yang diperoleh, dalam deskriptif kualitatif digunakan untuk menjabarkan data yang sudah didapatkan ke bentuk penjelasan atau deskripsi.

Subjek penelitian yaitu berupa objek/orang, dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas 5 ring SD N 2 Pedawa. Objek penelitian adalah sesuatu atau sasaran permasalahan. Dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah model pembelajaran team game tournament (TGT) yang digunakan untuk memecahkan rumusan masalah

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/pengamatan, dan tes yang diberikan kepada siswa. Setelah melaksanakan pengumpulan data, data yang sudah didapatkan akan dilakukan (1) reduksi data (2) klasifikasi data (3) penyimpulan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran team game tournament (TGT) yang diterapkan pada siswa SD N 2 Pedawa di kelas 5 tersebut berdampak sangat baik bagi siswa. Dalam penerapan model pembelajaran ini dilakukan beberapa tahapan yang sesuai dengan sintaks pembelajaran TGT, yaitu (1) penyajian kelas, dalam tahapan ini guru memberikan materi cecimpedan kepada siswa, (2) membuat kelompok, dalam tahapan ini guru membentuk siswa menjadi 4-5 kelompok yang heterogen, hal ini bertujuan agar siswa bisa berbaur dengan siswa yang memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda (3) permainan, dalam tahapan ini siswa diberikan media pembelajaran berupa open soal yang didalamnya sudah ada soal-soal yang akan dijawab oleh siswa per kelompok tersebut (4) perlombaan,

dalam tahapan ini siswa berlomba-lomba akan menjawab pertanyaan dan menjawabnya secara benar. Kelompok yang memenangkan perlombaan ini akan mendapatkan hadiah.

Hasil yang didapatkan setelah menggunakan model pembelajaran ini siswa melaksanakan permainan dengan sangat aktif dan berusaha secara penuh dengan kelompoknya sendiri. Jika sebelum menggunakan model pembelajaran ini siswa sangat jauh pemahamannya dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa sangat mampu meningkatkan pemahamannya. Hal ini tercermin dari adanya tambahan tes yang diberikan oleh guru yaitu pada setiap-setiap kelompok membuat pertanyaan kepada kelompok lainnya, dalam hasilnya siswa sangat aktif dan mampu menjawab soal yang diberikan oleh kelompok lainnya. Hasil yang diperoleh juga dapat dilihat dari perolehan persentase ketuntasan belajarnya, sebelum menggunakan model pembelajaran TGT, siswa mendapatkan 60,41 dan mengalami peningkatan ke 74,52 pada siklus I dan meningkat pada siklus II pada nilai rata-ratanya 83,12. Dengan

adanya perolehan dari beberapa siklus tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT ini memberikan dampak yang sangat baik dan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pelajaran macecimpedan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang sudah diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran team game tournament (TGT), memberikan dampak yang sangat baik bagi siswa. Adapun manfaatnya yaitu (1) siswa menjadi lebih aktif mengikuti pelajaran macecimpedan (2) siswa mampu meningkatkan kemampuan macecimpedan (3) siswa mampu meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran macecimpedan (4) siswa mampu menerapkan pelajaran macecimpedan ini dalam kehidupan sehari-hari untuk bercanda dengan teman-temannya

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kaharudin, Hajeniati. 2020. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Sulawesi Selatan: Cv. Berkah Utami
- Anisa, AN, Rizqillah, L., Ajizah, N., Cahyanengsih, SS, & Astuti, SD

- (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIDDLE PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS I SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2 (7), 257–261. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i7.2086>. diakses pada tanggal 1 November 2024
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- “kamus”. KBBI Daring, 2024. Web. 21 Sept 2024 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Manasikana, Oktaffi Arianna, dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Mawardi, Mawardi. "Merancang model dan media pembelajaran." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8.1 (2018): 26-40. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>. Diakses pada tanggal 30 Agustus 2024
- Mulyasa. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Nala Antara, I Gde, dkk. 2016. *Kamus bali Indonesia beraksara latin dan bali edisi II*. Denpasar: Badan Pembina Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Provinsi Bali
- Nala Antara, I Gde, dkk. 2016. *Kamus bali Indonesia beraksara latin dan bali edisi I*. Denpasar: Badan Pembina Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Provinsi Bali
- Nanda saputra, dkk. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Netmediatama. (2017, 30). Full Episode WIB. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?si=sPurMF6032_NGz9n&v=Hy7_JCzP8oM&feature=youtu.be
- Prastini, Made. 2014. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Yogyakarta: Penerbit Adab
- Purnami, IAP (2022). ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI TRANSLITERASI AKSARA BALI PADA PEMBELAJARAN BAHASA BALI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Kawruh: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya Lokal*, 4 (2), 96–104. <https://doi.org/10.32585/kawruh.v4i2.2194>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2024
- Sadwika, I. Nyoman, Luhde Liska, dan Nyoman Astawan. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Wewangsalan pada Siswa Kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024." *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jil. 2. Nomor 1 Tahun 2024. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/3709/2519>. Diakses pada tanggal 21 Juli 2024

- Simpen, W. AB. 2010. *Basita Paribasa*. Bali: Upada Sastra
- Suandita, I. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SD GUGUS VIII KECAMATAN BULELENG TAHUN PELAJARAN 2022/2023. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2023.
<https://repo.undiksha.ac.id/15289/>. Diakses pada tanggal 21 Juli 2024
- Sugiyono., P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wisnu, I Wayan Gede. 2002. *Ungkapan Tradisional Bali Bertema Interaksi Sosial: Suatu Kajian Perspektif Budaya*. Tesis (tidak diterbitkan) Fakultas Pascasarjana, Udayana Denpasar.
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1.1 (2023): 13-24.
<https://siberpublisher.org/JPSN/article/view/14>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2024
- Wiyasa, I. Putu, I. Gusti Ayu Puspita Dewi, and Gusti Nyoman Mastini.
- "CECIMPEDAN SEBAGAI SARANA BELAJAR KOSA KATA BAHASA BALI SERTA PENGENALAN LINGKUNGAN PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR." *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru* 2.1 (2021): 79-87. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2024