

AKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMEN* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Hafizah¹, Anita Imelia Sasra²

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹hafizah@ubharajaya.ac.id

²202110615018@mhs.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Kokami media on fifth-grade elementary students' descriptive paragraph writing skills. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest group design was employed. The sample consisted of 59 students, divided into an experimental group and a control group. The experimental group was taught using the TGT model supported by Kokami media, while the control group received instruction through a conventional differentiated learning method. The research instrument was a performance-based writing test assessed on content, organization, and vocabulary aspects. Data were analyzed using SPSS 23, including normality, homogeneity, and hypothesis testing via independent sample t-test. The results showed a significant increase in the average posttest scores of the experimental group compared to the control group. The significance value obtained was 0.037 (<0.05), indicating that the TGT model with Kokami media had a statistically significant positive effect. The findings suggest that combining cooperative learning strategies with interactive media can effectively enhance students' writing abilities, foster active participation, and create a more engaging learning environment.

Keywords: team games tournament, kokami, writing skills, cooperative learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen tipe pretest-posttest group design*. Subjek penelitian terdiri dari 59 siswa yang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes unjuk kerja menulis paragraf deskripsi, yang dinilai berdasarkan aspek isi, organisasi, dan kosakata. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai postes siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,037 (<0,05), yang berarti terdapat pengaruh

signifikan model TGT berbantuan media Kokami terhadap keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT yang didukung media Kokami efektif meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa secara aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *team games tournament*; kokami; keterampilan menulis; pembelajaran kooperatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan menciptakan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam pelaksanaannya, pendidikan menjadi salah satu pondasi utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan arah kemajuan bangsa. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Namun demikian, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup kompleks,

terutama menyangkut rendahnya kualitas hasil belajar siswa.

Hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, dengan menempati peringkat ke-66 dari 81 negara. Selain itu, data dari laporan Asesmen Nasional yang dirilis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) juga mengungkap bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih berada di bawah standar minimum (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan Indonesia masih perlu ditingkatkan secara serius. Salah satu penyebab dari rendahnya mutu pendidikan adalah keterbatasan sumber daya pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif, yang pada

akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu materi yang menjadi kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis paragraf deskripsi. Paragraf deskripsi merupakan jenis paragraf yang bertujuan menggambarkan suatu objek, peristiwa, atau tempat secara jelas dan rinci agar pembaca dapat membayangkan dengan nyata objek yang dimaksud. Menurut (Purbania et al., 2020b), tujuan utama dari paragraf deskripsi adalah memberikan kesan kepada pembaca agar mereka memahami dan merasakan gambaran dari objek yang dijelaskan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis paragraf deskripsi karena belum mampu menyusun ide secara sistematis, memilih diksi yang tepat, serta menerapkan kaidah kebahasaan secara benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Jayabakti 03 Kecamatan Cabangbungin, diketahui bahwa keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa masih rendah. Skor Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan untuk materi ini adalah 70, namun hanya 13 siswa (46%) yang berhasil

mencapai KKM, sementara 15 siswa lainnya (54%) belum mampu memenuhi standar. Kesulitan siswa mencakup penentuan ide, pemilihan kata (diksi), penggunaan ejaan yang sesuai, serta pengklasifikasian objek secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa secara menyenangkan dan efektif.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dan elemen kompetisi dalam bentuk turnamen. TGT mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan bersaing secara sehat, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa. Menurut Hermawan & Rahayu, (2020), TGT mendorong kolaborasi, komunikasi efektif, serta pengembangan keterampilan verbal dan sosial melalui kegiatan kelompok yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang interaktif, TGT diyakini dapat meningkatkan motivasi dan

hasil belajar siswa, termasuk dalam keterampilan menulis.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar-mengajar. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran interaktif adalah Kokami (Kotak Kartu Misterius). Menurut Nuralisa et al., (2021), Kokami merupakan media permainan berbentuk kartu yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam aspek kognitif. Penggunaan Kokami dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas bermain sambil belajar yang membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT dan media Kokami secara terpisah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian Frayoga, (2024) dalam jurnalnya menyatakan bahwa model TGT memiliki pengaruh

signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Al Falah Beran. Sementara itu, penelitian Fitri et al., (2024) menyimpulkan bahwa pengembangan media Kokami layak diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN Punik karena mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi antara model pembelajaran TGT dan media Kokami diharapkan mampu menjadi strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam menulis paragraf deskripsi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam menulis paragraf deskripsi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen tipe *pretest-posttest group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok tetap, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diferensiasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Jayabakti 03 Kecamatan Cabangbungin yang terdiri dari 59 siswa, dan seluruhnya dijadikan sampel dengan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes unjuk kerja menulis paragraf deskripsi yang dinilai berdasarkan tiga aspek: isi, organisasi, dan kosakata. Penilaian menggunakan rubrik skala Likert yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya untuk memastikan instrumen layak digunakan (Purbania et al., 2020; Sugiyono, 2018).

Prosedur penelitian terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, dilakukan validasi instrumen dan penyusunan modul ajar. Pelaksanaan meliputi *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 23 melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas (*Kolmogorov Smirnov*), homogenitas (Levene), dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Nilai Pretes Postes Siswa Pada Kelas Eksperimen

Data hasil uji statistik deskriptif keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa pada kelas eksperimen berupa nilai pretes dan postes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Pretes Postes Kelas Eksperimen

	Nilai	Kelas Eksperimen	
		Pretes	Postes
1.	Jumlah Siswa	28	28
2.	Nilai Tertinggi	92	100
3.	Nilai Terendah	42	58
4.	Nilai Rata-Rata	64.96	83.75
5.	Simpangan Baku	12.721	10.943

Berdasarkan dari data hasil nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen, diketahui bahwa jumlah siswa yaitu 28 orang, dengan nilai tertinggi pada pretes 83 sedangkan postes yaitu 100, sedangkan nilai terendah pada pretes yaitu 42 dan pada postes yaitu 58. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata pretes siswa sebelum mendapatkan perlakuan yaitu sebesar 64.96 dengan memperoleh simpangan baku yaitu sebesar 12.721 dan ketika diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media kokami diperoleh hasil nilai rata-rata postes yaitu sebesar 83.75 dengan memperoleh simpangan baku yaitu sebesar 10.943.

Hasil Nilai Pretes Postes Siswa Pada Kelas Kontrol

Data hasil uji statistik deskriptif berupa hasil nilai pretes dan postes keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa siswi pada kelas kontrol berupa nilai pretes dan postes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Pretes Postes Kelas Kontrol

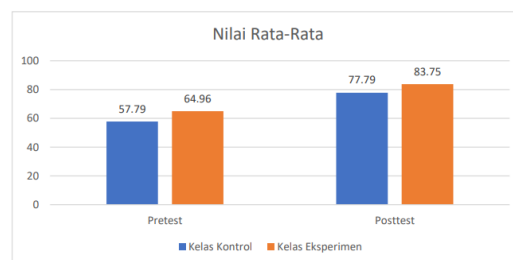
	Nilai	Kelas Eksperimen	
		Pretes	Postes
1.	Jumlah Siswa	28	28
2.	Nilai Tertinggi	83	100
3.	Nilai Terendah	33	50
4.	Nilai Rata-Rata	57.78	77.93
5.	Simpangan Baku	11.060	9.400

Berdasarkan dari data hasil nilai pretes dan postes pada kelas kontrol, diketahui bahwa jumlah siswa yaitu 28 orang, dengan nilai tertinggi pada pretes yaitu 83 sedangkan postes yaitu 100, dengan nilai terendah pada pretes yaitu 33 dan pada postes yaitu 50. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata

pretes siswa sebelum mendapatkan perlakuan yaitu sebesar 57.79 dengan memperoleh simpangan baku yaitu sebesar 11.060 dan ketika diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami diperoleh hasil nilai rata-rata postes yaitu sebesar 77.93 dengan memperoleh simpangan baku yaitu sebesar 9.400.

Hasil analisis rata-rata pre-test dan post-test siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada grafik.

Grafik 1 Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol



Berdasarkan grafik nilai siswa di atas, diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa pada pretes kelas eksperimen yaitu memperoleh hasil sebesar 64.96 dan nilai rata-rata postes memperoleh hasil sebesar 83.75, sedangkan pretes pada kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 57.79 dan postes memperoleh hasil sebesar 78.19. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara nilai keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami dan kelas kontrol yang

diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Ringkasan hasil uji normalitas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Sampel

<i>Kolmogorv Smirnov</i>					
Data	Kelas	Statistik	Df	Sih	Keterangan
Pretes	Eskperimen	0,137	28	0,198	Normal
Postes		0,132	28	0,200	Normal
Pretes	Kontrol	0,155	28	0,84	Normal
Postes		0,163	28	0,54	Normal

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kolmogrov smirnov. Hal ini dikarenakan sampel yang digunakan berjumlah lebih dari 50. Berdasarkan tabel 4.3 maka dapat disimpulkan bahwa data pretes dan postes pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai Sig. > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji normalitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Uji Homogenitas

Ringkasan hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Sampel

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Ket
Pretes	1.114	1	54	0.296	Homogen
Postes	0.625	1	54	0.432	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji Levene statistic pada nilai pretes diperoleh nilai Sig. 0,296 > 0,05, sedangkan pada nilai postes diperoleh hasil dengan nilai Sig. 0,432 > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa varians kelompok pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen dimana artinya tidak ada perbedaan varian antara kedua data tersebut. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Hasil analisis uji hipotesis secara ringkas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel.5 Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
pretes	Equal variances assumed	1.114	.296	-2.253	54	.028	-7.179	[-13.565, -3.192]
	Equal variances not assumed			-2.253	52.977	.028	-7.179	[-13.568, -3.190]
postes	Equal variances assumed	.625	.432	-2.135	54	.037	-5.821	[-11.387, -3.566]
	Equal variances not assumed			-2.135	52.799	.037	-5.821	[-11.290, -3.53]

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji independent samples test, diperoleh pada data postes nilai Sig. (2- tailed) yaitu sebesar = 0.037. Sesuai dengan dasar pengampilan keputusan jika uji hipotesis nilai probabilitas signifikansi < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka secara signifikan hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis (Ho) ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami berpengaruh terhadap

keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas V SDN Jayabakti 03 Kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jayabakti Kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi dengan siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 sebagai populasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling, dimana seluruh populasi dijadikan sampel semua. Berdasarkan teknik ini, peneliti memilih dua kelas yang dianggap memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun sejumlah instrumen penelitian, yaitu modul ajar, rubrik penilaian keterampilan menulis paragraf deskripsi, dan lembar unjuk kerja. Pada rubrik penilaian keterampilan menulis paragraf deskripsi, terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek isi, aspek organisasi, dan aspek kosakata. Masing-masing aspek diberikan skor dengan rentang nilai antara 1 hingga 4, di mana skor 1 menunjukkan kategori "kurang", skor 2 "cukup", skor 3 "baik", dan skor 4 "sangat baik". Dengan demikian, setiap siswa dapat memperoleh skor total minimal 3 dan maksimal sebesar 12. Selanjutnya, skor total tersebut dikonversi ke dalam skala penilaian 0-100, sehingga nilai akhir yang dapat

diperoleh siswa berada dalam rentang antara 25-100.

Sebelum mendapatkan perlakuan, masing-masing kelas melakukan tes awal (pretes). Pretes ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Setelah melakukan tes awal (pretes), selanjutnya pembelajaran dimulai dari kelas eksperimen dengan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami. Setelah pemberian perlakuan di kelas eksperimen, selanjutnya masing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol melakukan tes akhir (postes). Selanjutnya hasil dari nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat dan uji parametrik apabila data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa perolehan nilai kelas eksperimen setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada perolehan nilai kelas kontrol. Berdasarkan tabel (4.1) dan tabel (4.2) dapat dilihat bahwa nilai postes pada kelas eksperimen sebesar 80.64 lebih tinggi dari pada kelas kontrol sebesar 62.44. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Widia et al., (2023) dengan judul "Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa"

bahwa nilai hasil posttest siswa kelas V pada kelas eksperimen sebesar 66,58 dan pada kelas kontrol sebesar 65,79. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

Setelah dilakukan uji prasyarat dan hasil analisis telah memenuhi prasyarat, maka dapat dilakukan uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan uji independentsampels test dengan dasar pengambilan keputusan jika uji hipotesis (uji t) nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a , diterima. Berdasarkan pada tabel (4.5) menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis (uji-t) diperoleh nilai Sig. 0.037 artinya lebih kecil dari 0.05 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Pada penelitian terdahulu oleh Y. widia Fitri, (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa". diketahui bahwa taraf signifikansi (sig) $< 0,05$ yaitu $0,014 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dalam penelitian ini. Artinya

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 2 Rejosari Kab. Lampung Tengah dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini karena setelah diterapkan model pembelajaran TGT mampu membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan suasana kelas yang menyenangkan, dengan bantuan media kokami penyajian menjadi lebih menarik. Selain itu, pendekatan pembelajaran melalui permainan tim dalam model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengekspresikan ide-idenya melalui tulisan.

Sodiq & Trisniawati, (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui kerja sama tim dan kegiatan yang menyenangkan.

Dalam proses operasionalnya, Model pembelajaran TGT memiliki ciri-ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, kemudian bekerja sama untuk memahami materi melalui permainan atau turnamen yang melibatkan tanya jawab dan diskusi. Setiap anggota kelompok saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Tujuan model ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui interaksi sosial, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar, serta menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Dalam konteks keterampilan menulis paragraf deskripsi, TGT berbantuan media Kokami dapat membantu siswa menggali ide, memperluas kosakata, dan menyusun kalimat deskriptif dengan lebih menarik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Dalam penerapannya, guru menanamkan konsep melalui pembentukan kelompok heterogen, pemberian permainan, pelaksanaan turnamen, dan pemberian apresiasi atas pencapaian siswa Wahyudin et al., (2024)

Sebagai pendukung, media Kokami berperan penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan aktivitas siswa. Media ini menggabungkan elemen visual dan permainan dalam bentuk kartu yang berisi instruksi, gambar, dan tantangan yang diambil secara acak. Dalam konteks menulis paragraf deskripsi, Kokami membantu siswa menggali ide dari visual yang tersedia, mengembangkan kosakata, serta menyusun kalimat yang logis dan menarik Azizah, (2021). Dengan kombinasi TGT dan Kokami, siswa terdorong untuk mengekspresikan pengamatan dan perasaan dalam tulisan yang terstruktur dan bermakna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media Kokami menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa lebih aktif berdiskusi, berkonsentrasi, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Prosesnya dimulai dari penyampaian materi oleh guru, pembentukan kelompok, pengambilan kartu Kokami, diskusi kelompok, hingga pemaparan hasil. Guru kemudian menilai dan memberikan penghargaan. Suasana yang menyenangkan ini terbukti mendorong siswa lebih maksimal dalam belajar, menghindari kejenuhan, dan pada akhirnya meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Penerapan model TGT yang menggabungkan kerja sama kelompok dan kompetisi melalui turnamen, serta didukung oleh media Kokami yang bersifat visual dan interaktif, terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat motivasi belajar, dan membantu siswa dalam mengembangkan ide, kosakata, serta struktur penulisan yang lebih baik. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan ini layak diterapkan sebagai alternatif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam kemampuan menulis paragraf deskripsi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SDN Jayabakti 03 Kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada guru kelas V yang telah

membantu selama proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, para dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran konstruktif demi penyempurnaan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre Frayoga. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36–43. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fitri, A., Nisa, K., & Jaelani, A. K. (2024). Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sdn Punik. *Pola Kemitraan Pentahelix Dalam Pengembangan Desa Wisata Buwun Sejati, Lombok Barat Ntb*, 3(4), 413–446.
- Fitri, Y. widia. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Kokami terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 167–175. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1952>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., Nestiadi, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI (KOTAK KARTU MISTERIUS) TEMA PELESTARIAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF Development of Learning Media (Mysterious Card Box) Environmental Conservation Theme to Improve Cognitive Learning Outcomes*. 12(1), 33–48.
- Purbania, B., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2020a). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.20961/basastra.v8i1.41963>
- Purbania, B., Rohmadi, M., & Setiawan, B. (2020b). SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN ABILITY TO WRITE DESCRIPTION TEXT OF Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa yang perlu dan sangat penting. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(April 2020), 63–73.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>
- Sugiyono, P. D. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN KOMBINASI (MIXED METHODS)* (M. T. Sutopo (ed.)). ALFABETA. c.
- Wahyudin, M., Murdianingsih, A., Wahyu, D., & Dewi, C. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA : KAJIAN LITERATUR*. 6(2).