

## Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nila Roudlotul Jannah<sup>1\*)</sup>, Herfa Maulina Dewi Soewardini<sup>2)</sup>, Nurul Aini<sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya

<sup>3)</sup> SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya, Jl. Mustang No. 10-A Surabaya

\*) Email corresponding author: [nilaroudlotul@gmail.com](mailto:nilaroudlotul@gmail.com)

Received: 12/09/2024 Accepted: 12/10/2024 Published: 31/10/2024

### Abstrak

Penelitian ini tujuannya guna meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif kelas 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan memakai model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* ( TGT ). Jenis Penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ). Subjek penelitian adalah kelas 2-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya yang berjumlah sebanyak 27 pada tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang dipakai atas penelitian ini ialah lembar observasi pada minat belajar juga lembar observasi keterampilan kolaboratif. Analisis yang dipakai ialah analisis kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini memperlihatkan adanya kenaikan minat belajar pada keterampilan kolaboratif kelas 2-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dan memakai model pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* ( TGT ). Hal tersebut ditunjukkan atas terdapatnya kenaikan minat belajar dan keterampilan kolaboratif siswa atas mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi atas minat belajar dan keterampilan kolaboratif siswa pada siklus I yakni minat belajar 67,5% dan keterampilan kolaboratif 70,5%. Kemudian meningkat, pada siklus II yakni minat belajar 84,5% dan keterampilan kolaboratif 84,5%.

**Kata kunci:** Keterampilan Kolaboratif, Minat Belajar, Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

### Abstract

*By employing a cooperative learning paradigm akin to Team Game Tournament (TGT), this study seeks to enhance second graders' enthusiasm in studying as well as their ability to work together when learning Indonesian. Classroom Action Research (CAR) is the term for this kind of study. There were 27 students in class 2-A at SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya for the 2024–2025 academic year, who served as the research subjects. Observation sheets on learning interests and collaborative skills were the instruments utilized in this study. Qualitative descriptive analysis is the method employed. The study's findings suggest that adopting the Cooperative Team Game Tournament (TGT) learning model, students in class 2-A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya are becoming more interested in acquiring collaborative abilities. An improvement in students' motivation to learn and their ability to work together in Indonesian language classes are indicators of this. The findings of observations about pupils' enthusiasm in learning and collaborative skills in cycle I were 67.5% learning interest and 70.5% collaborative skills. Then it increased, in cycle II, namely interest in learning 84.5% and collaborative skills 84 %.*

**Keywords:** Collaborative Skills, Interest in Learning, Team Game Tournament (TGT) Learning Model

## PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi mencakup kompetensi yang diperlukan bagi seseorang untuk berfungsi secara efisien dalam sebuah kelompok, termasuk kemampuan untuk bekerja sama secara harmonis meskipun terdapat perbedaan dan terlibat dalam pengambilan keputusan yang efektif untuk mencapai konsensus (Firman et al., 2023). Penting untuk terus meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa. Keterampilan kolaborasi mencakup 4C, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kerja sama. Keterampilan kolaborasi meningkatkan ketergantungan positif antar , mendorong tanggung jawab individu, dan memperkuat komunikasi interpersonal (Kusumawati & Kristin, 2023). Pembelajaran kolaboratif mengacu pada praktik dengan berbagai tingkat kompetensi yang bekerja sama atau berkolaborasi dalam kelompok (Husain, 2020). Pembelajaran kolaboratif adalah praktik di mana dengan berbagai kemampuan bekerja sama atas kelompok kecil untuk saling membantu mewujudkan misi bersama (Firman et al., 2023). Partisipasi aktif dalam kerja kelompok meningkatkan efektivitas keterampilan kolaborasi (Priyatni et al., 2022). Oleh sebab itu, bisa diperoleh bahwasanya keterampilan kolaborasi merupakan kompetensi yang diperlukan yang mencakup 4C, yang memfasilitasi sikap positif dan meningkatkan kerja sama dalam kelompok kecil, sehingga memungkinkan individu untuk saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama.

Minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan kuat terhadap sesuatu, yang didorong tidak hanya oleh pengetahuan tentang suatu aktivitas tetapi juga oleh emosi dan respons yang diarahkan untuk mencapai tujuan hidup (Nuzulia, 2021). Minat belajar adalah antusiasme dan kasih sayang yang tulus dan intrinsik terhadap belajar; termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar tanpa perlu tekanan eksternal. Dengan demikian, minat belajar berfungsi sebagai katalis, yang berawal dari rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan. Frekuensi melakukan suatu aktivitas akan berbanding lurus dengan peningkatan minat belajar.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan atau strategi terstruktur yang digunakan guna mewujudkan misi pendidikan selama proses pembelajaran (Khoerunnisa, 2020). Model Pembelajaran Kooperatif menekankan konsep kolaborasi di antara dengan keterampilan yang beragam dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas dengan efektif dan mencapai tujuan (Marwati et al., 2023). Model TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran kooperatif mengharuskan terlibat dalam pembelajaran berbasis kelompok tanpa perbedaan hierarki, di mana teman sebaya berperan sebagai tutor, dan menggabungkan elemen permainan. Pendekatan ini mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara berkelanjutan selama proses pembelajaran (Seran et al., 2018). Secara sederhana, model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) ialah pembelajaran yang mengikutsertakan atas kelompok kecil, di mana mereka berperan sebagai pembelajar sekaligus tutor, serta menggunakan elemen permainan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional .

Paradigma pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki kekuatan juga kelemahannya sendiri, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna (Kawakib, 2023). Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari *Teams Games Tournament* (TGT):

Kekuatan:

1. Model TGT tidak hanya memungkinkan berprestasi tinggi untuk menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong dengan prestasi lebih rendah guna aktif juga memainkan peranan utama atas kelompok mereka.
2. Model pembelajaran TGT membangun rasa kebersamaan juga saling menghormati di antara anggota kelompok.

3. Model pembelajaran TGT memotivasi untuk lebih antusias dalam belajar, karena mencakup hadiah untuk atau kelompok dengan performa terbaik.
4. Model pembelajaran ini membuat lebih bersemangat berpartisipasi atas pelajaran dikarenakan menggabungkan permainan dalam bentuk turnamen.

**Kelemahan:**

1. Memakan waktu yang relatif lama.
2. Guru wajib memiliki keahlian saat menentukan sumber yang sesuai guna pendekatan pengajaran ini.
3. Guru wajib mempersiapkan model ini secara baik sebelumnya, seperti dengan merumuskan pertanyaan guna setiap meja turnamen, serta mereka wajib mengetahui hierarki akademik, atas yang tertinggi sampai terendah.

Mempertimbangkan kelebihan juga kekurangan yang sudah disebutkan sebelumnya, bisa diperoleh bahwasanya model pembelajaran kooperatif TGT menawarkan manfaat seperti peningkatan keterlibatan dan aktivitas. Selain itu, pembelajaran interaktif terjadi ketika setiap aktif berpartisipasi dalam permainan. Sebaliknya, model pembelajaran kooperatif TGT memiliki kekurangan dalam hal kebutuhan waktu dan persiapan yang detail, yang mengharuskan guru untuk bersikap proaktif (Kawakib, 2023).

Pembelajaran masa kini jika hanya menggunakan metode saja siswa akan bosan dan terkesan monoton. Oleh sebab itu peneliti menggunakan model pembelajaran pada tiap pelaksanaan pembelajaran mandiri yang dilaksanakan selama PPL 2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penyampaian mata pelajaran adalah model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*), dengan tujuan guna menaikkan keterlibatan saat pembelajaran dan kemampuan mereka untuk bekerja sama. Keputusan ini diambil berdasarkan pengamatan bahwa guru di Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya cenderung mengandalkan teknik ceramah dan jarang menggunakan ragam model pembelajaran. Akibatnya, beberapa menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap sesi pembelajaran dan tampak tidak tertarik.

Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) diperkenalkan di Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Dalam model ini, dibagi menjadi kelompok kecil dan bergiliran menyelesaikan soal yang disajikan di depan kelas. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi. Dengan terlibat dalam kegiatan kolaboratif dan latihan pemecahan masalah, berusaha menyelesaikan soal dan memperoleh nilai tertinggi. Pembelajaran ini juga meningkatkan konsentrasi dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui video instruksional, serta menilai apakah mereka benar-benar memahami pelajaran atau hanya mendengarkan tanpa keterlibatan aktif.

Hasil analisis observasi yang dilaksanakan atas peneliti pada Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya menunjukkan bahwa selama pelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya memakai metode ceramah, yang membuat merasa bosan dan kurang bersemangat karena kurangnya variasi dalam metode pengajaran atau tidak adanya model pembelajaran yang diimplementasikan. Peneliti kemudian tertarik guna mengimplementasikan model pembelajaran, satu diantaranya ialah model Kooperatif TGT (*Team Game Tournament*), karena model ini memungkinkan untuk belajar sambil bermain dalam kelompok kecil. Peneliti berharap bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif TGT, dapat lebih aktif ikut serta saat proses pembelajaran juga menaikkan minat serta keterampilan kolaboratif mereka. Selain itu, model ini diharapkan bisa mewujudkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, jadi tidak lagi merasa bosan selama pelajaran berlangsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memakai siklus 1 dan 2. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian refleksi yang dilaksanakan atas

peneliti di dalam kelas guna meningkatkan lingkungan pembelajaran (Nurlatifah et al., 2022). Penelitian Tindakan Kelas bertujuan guna menaikkan profesionalisme pengajar di dalam kelas dengan menganalisis kondisi dan menerapkan strategi baru untuk perbaikan (Hermadianty, 2022). Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas didasarkan pada alasan juga tujuan reflektif, atas niat untuk melaksanakan perbaikan melalui perubahan proses pembelajaran hingga tujuan penelitian tercapai, sambil mengembangkan dan memperbaiki kualitas serta prosedur pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian ini adalah Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya, yang berjumlah 27 anak yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2024 – 23 Agustus 2024. Instrumen pengumpulan data yang dipakai ialah lembar observasi minat belajar juga kemampuan kolaboratif. Analisis data menguraikan setiap hasil pada siklus PTK terkait motivasi belajar dan kemampuan kolaborasi saat menggunakan model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Siklus**

Pra-siklus ialah tahap awal yang dilaksanakan oleh peneliti sebelum menerapkan model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*). Sesi pembelajaran pra-siklus dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Agustus 2024 dan melibatkan seluruh siswa kelas 2A di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Pada tahap ini, peneliti mempelajari secara mendalam dan melakukan observasi terhadap metode pengajaran yang diterapkan oleh guru serta suasana keseluruhan di kelas selama pelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama kegiatan pra siklus terlihat kurang adanya minat belajar dan keterampilan kolaboratif siswa ketika pembelajaran Bahasa Indonesia ditandai dengan siswa berbicara sendiri dengan teman sebangkunya serta ada beberapa siswa yang berkali-kali menguap. Adapun hasil observasi mengenai keterampilan kolaboratif, siswa yang diberi penugasan secara berkelompok melalui pengerjaan LKPD terkesan masih dominan hanya di beberapa siswa saja terutama pada siswa yang aktif. Sehingga pada kegiatan berkelompok siswa yang pasif akan tetap pasif dan tidak ada interaksi yang dekat antar siswa.

### **Siklus I**

#### **Perencanaan :**

Atas tahapan ini peneliti merancang pembelajaran yang nantinya digunakan saat di kelas yakni model pembelajaran kooperatif TGT ( *Teams Game Tournament* ). Terdapat Langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif TGT ( *Teams Game Tournament* ) ialah tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar atas kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), serta penghargaan kelompok (*team recognition*). Sementara itu peneliti juga menyiapkan modul ajar dan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok serta menyiapkan media pembelajaran “Papan Perasaan”.

#### **Pelaksanaan :**

Pada siklus 1 pembelajaran yang dilaksanakan pada hari Senin, 5 Agustus 2024, berfokus atas mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas 2A di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Pada tahap ini, proses pembelajaran dimulai dengan salam dari guru dan pengenalan materi dasar serta tujuan pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan utama dilakukan, di mana pengajar menggunakan alat bantu sederhana, khususnya papan tulis. Siswa yang telah dibagi menjadi

beberapa kelompok nantinya maju ke depan kelas guna menjawab soal yang sudah disediakan. Selanjutnya, guru menunjuk kelompok dengan acak guna presentasi pada depan kelas. Tak hanya itu, setelah kegiatan pembelajaran menggunakan “papan perasaan” dilaksanakan maka guru membimbing siswa guna menyusun kesimpulan terkait pembelajaran hari ini serta memberikan tes evaluasi agar dapat mengukur pemahaman siswa.

### **Observasi :**

Siswa terlihat kurang antusias dan minat akan belajar jika hanya menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan mengisi soal pada “Papan Perasaan”, sehingga perlu disisipkan media pembelajara interaktif agar dapat menarik perhatian serta fokus siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat dilaksanakan pada siklus berikutnya.

### **Refleksi :**

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, terdapat beberapa catatan diantaranya :

#### **1. Kekurangan**

- a. Guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah saja, sehingga banyak siswa yang kurang memerhatikanya sebab bosan.
- b. Guru sering menuliskan materi di papan kemudian siswa menyalinnya di buku tulis, terlihat siswa yang sejak dari awal pembelajaran sudah bosan maka akan membutuhkan waktu yang lama dalam menyalin tulisan tersebut.
- c. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan pengelompokan siswa tidak berdasarkan tingkat kemampuan siswa, melainkan secara heterogen.

#### **2. Kelebihan**

- a. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam kelompok
- b. Guru mulai memerhatikan pengelompokan siswa, pengelompokan siswa berdasarkan tingkat kemampuan.

#### **3. Perbaikan**

- a. Guru perlu menciptakan lingkungan yang mendukung.
- b. Dengan mengelilingi dan membantu siswa lebih banyak dalam pekerjaan bimbingan belajar mereka
- c. guru mendorong siswanya untuk belajar.
- d. Skenario pembelajaran dijelaskan dengan jelas oleh guru.
- e. Bagi siswa, menggunakan media grafis menyederhanakan banyak hal.
- f. Untuk membuat lingkungan lebih kondusif
- g. guru membagi kelas menjadi kelompok yang terdiri dari tiga orang.
- h. Meningkatkan motivasi siswa kelompok
- i. menggeser posisi guru agar senantiasa berpindah-pindah di antara siswa dan tidak hanya berdiri di satu tempat untuk mengawasi penyelesaian tugas pembelajaran.
- j. Membuat kelas menjadi lingkungan yang lebih interaktif

### **Hasil Observasi Minat Belajar Siswa pada Siklus 1**

**Tabel 1.** Minat Belajar Siswa Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya

No	Indikator	Persen	Klasifikasi
1	Perasaan senang	75%	Sedang
2	Ketertarikan siswa	65%	Rendah
3	Perhatian siswa	70%	Sedang
4	Keterlibatan siswa	68%	Rendah
Rata-rata		67,5%	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa minat belajar siswa paling rendah pada indikator ke tiga (ketertarikan siswa) yaitu 65 % dan yang paling tinggi ialah pertama (perasaan senang) yaitu 75%.

Sedangkan hasil dari keterampilan kolaboratif siswa pada Siklus I

Tabel 2. Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya

No	Indikator	Persen	Klasifikasi
1	Sikap kerja sama	70%	Sedang
2	Sikap tanggung jawab	72%	Sedang
3	Sikap saling menghargai	72%	Sedang
4	Komunikasi secara efektif dalam kelompok	68%	Sedang
Rata-rata		70,5	

Berdasarkan hasil tabel di atas terlihat bahwa keterampilan kolaboratif siswa masih berada persentase dibawah 75%. Hal ini terlihat pada indikator ke dua (sikap kerja sama) yaitu 70%.

## Siklus II

### Perencanaan :

Siklus kedua dari pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema "Menenal Perasaan" dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Agustus 2024. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan hasil refleksi dari Siklus I di kelas 2A di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Pada siklus ini, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan menerapkan model Koperatif TGT (Teams Game Tournament). Peneliti menyiapkan Modul Ajar yang telah diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi dari Siklus 1 serta peneliti juga menyisipkan media pembelajaran interaktif pada kegiatan inisi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menilai kemajuan keterlibatan belajar dan kemampuan kolaborasi dengan mengisi lembar observasi yang disediakan oleh peneliti.

### Pelaksanaan :

- Proses pembelajaran pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan pada siklus I, hanya saja disisipkan media pembelajaran interaktif yakni Video Pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta siswa menyimak video pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan sistematika pengerjaan pada "Papan Perasaan".
- Kegiatan berikutnya ialah guru membagi siswa berkelompok secara heterogen dan siswa mulai mengerjakan "Papan Perasaan" secara berkelompok.
- Guru memantau jalannya kegiatan dan guru juga memberikan bimbingan bagi siswa yang kurang mengerti atau yang ingin bertanya.
- Selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan kelompoknya. Kelompok yang lain memperhatikan dan menanggapi.
- Kegiatan selanjutnya guru memperkuat jawaban yang telah disampaikan oleh masing-masing perwakilan kelompok serta melakukan evaluasi belajar.
- Terakhir, guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.

### Observasi :

Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran baik itu berkaitan dengan siswa aktif mendengarkan penjelasan guru, siswa aktif bertanya, siswa aktif dalam kerja tutor sebaya, aktif dalam diskusi serta menyelesaikan tugas tepat waktu.

### Refleksi :

Pada hasil pembelajaran Siklus II ini guru sudah dapat membuat media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar serta keterampilan kolaboratif siswa dalam penugasan secara berkelompok. Guru juga sudah dapat mengelola kelas dengan baik dan siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Sehingga pada Siklus II ini terjadi peningkatan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif siswa yang mencapai indikator tinggi.

Tabel 3. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya

No	Indikator	Persen	Klasifikasi
1	Perasaan senang	85%	Tinggi
2	Ketertarikan siswa	85%	Tinggi
3	Perhatian siswa	80%	Tinggi
4	Keterlibatan siswa	88%	Tinggi
Rata -rata		84,5%	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa minat belajar siswa memiliki hasil yang sama pada indikator ke satu dan ke dua ( perasaan senang dan ketertarikan siswa ) yaitu 85% dan yang paling tinggi pada indikator ke empat ( keterlibatan siswa ) yaitu 88%.

Sedangkan hasil dari keterampilan kolaboratif siswa pada Siklus II

Tabel 4. Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas 2A SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya

No	Indikator	Persen	Klasifikasi
1	Sikap kerja sama	85%	Tinggi
2	Sikap tanggung jawab	83%	Tinggi
3	Sikap saling menghargai	85%	Tinggi
4	Komunikasi secara efektif dalam kelompok	83%	Tinggi
Rata-rata		84%	

Berdasarkan hasil tabel di atas terlihat bahwa keterampilan kolaboratif siswa mengalami peningkatan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif TGT ( *Team Game Tournament* ) yaitu pada indikator pertama dan ke tiga sebanyak 85%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis, peneliti menyatakan bahwa penerapan model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 2A, SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya, mengakibatkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran dan kemampuan mereka untuk bekerja sama. Perbedaan ini terlihat jelas ketika dibandingkan antara pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pra-siklus berfungsi sebagai tahap awal penelitian, dengan fokus khusus pada pengamatan interaksi pendidikan antara pengajar dan di dalam kelas. Selama Siklus I, peneliti mempelajari teknik pedagogis yang diterapkan oleh guru dan menyoroti masalah tertentu. Pada Siklus II, peneliti menggunakan instruksi langsung dengan menerapkan model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*).

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan keterampilan kolaboratif setelah penerapan model Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) dalam

pengajaran Bahasa Indonesia. Minat belajar meningkat dari 67,5% pada Siklus I menjadi 84,5% pada Siklus II, yang menunjukkan peningkatan sebesar 17%. Sedangkan Keterampilan Kolaboratif meningkat dari 70,5% pada Siklus I menjadi 84% pada Siklus II, yang menunjukkan peningkatan sebesar 13,5%.

Dari uraian diatas, peneliti menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh yang signifikan. Selain itu, pengajar harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran agar dapat menyediakan sumber yang menarik dan mudah diakses. Strategi ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Firman, Syamsiara Nur, & Moh. Aldi SL.Taim. (2023). Analysis of Student Collaboration Skills in Biology Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82-89. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.82-89>
- Hermadianty, A. (2022). *Penggunaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di MI*. [https://repository.upi.edu/77922/4/S\\_PGSD\\_1801909\\_Chapter3.pdf](https://repository.upi.edu/77922/4/S_PGSD_1801909_Chapter3.pdf)
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Kawakib, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(2), 1221-1230.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kusumawati, I., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Di Kelas V Sekolah Dasar. *PeTeKa*, 6(4), 1050-1059.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Nurlatifah, M., Fauziyah, M. U., Herawati, W., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 99–106.
- Nuzulia, A. (2021). “Pengaruh Positif Kinerja Guru Terhadap Minat Belajar Anak. *Angewandte Chemie International*, 6(11), 951-952.
- Prijatni, I., Iskandar, F. N., Wahidah, N. J., Rohmah, A. N., Primindari, R. S., Hidayati, U. N., Putri, F. A., Kholifah, S. N., Rahmaningtyas, I., & Agustasari, K. I. (2022). *Perkembangan Metode Kontrasepsi Masa Kini*. Rena Cipta Mandiri.