

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS SEDERHANA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN PERMAINAN JEJAK KAKI KELAS I

Lisa Putri Wihana¹, Mohammad Kanzunnudin², M. Syafruddin Kuryanto³

¹Universitas Muria Kudus

Email: lisawihana24@gmail.com

²Universitas Muria Kudus

Email: moh.kanzunnudin@umk.ac.id

³Universitas Muria Kudus

Email: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis sederhana pada model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan Jejak Kaki pada siswa kelas I SD 2 Demaan. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif eksperimen *one-group pretest-posttest design*. Dengan menggunakan metode *sampling jenuh*, penelitian ini terdapat 26 siswa kelas I sebagai populasinya. Dengan jumlah sampel sama dengan populasi yaitu 26 responden. Tes, observasi, dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji N-Gain. Uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata yang sebesar 0,5958 termasuk dalam kategori sedang karena berada pada jarak $0,30 \leq 70$. Hal ini menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak, hal ini dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan Jejak Kaki menghasilkan peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas I SD 2 Demaan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Permainan Jejak Kaki, Keterampilan Menulis Sederhana

Abstract

The aim of this research is to determine the improvement of simple writing skills in the Teams Games Tournament (TGT) model with the help of the Footprints game in class I students at SD 2 Demaan. Using a quantitative approach with a quantitative research design, a one-group pretest-posttest design experiment. By using a saturated sampling method, this research included 26 class I students as the population. With a sample size equal to the population, namely 26 respondents. Tests, observation and documentation are the methods used to collect data in this research. The data analysis technique used in this research is the N-Gain Test. The N-Gain test obtained an average value of 0.5958, which is included in the medium category because it is in the range $0.30 \leq 70$. This shows that H_a was accepted and H_0 was rejected. This is proven that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Footprints game resulted in an increase in the simple writing skills of class I students at SD 2 Demaan.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), Footprint Games, Simple Writing Skills

Pendahuluan

Permasalahan pengembangan keterampilan menulis yang masih sangat yang tengah dihadapi pendidikan di rendah. Tingkat keterampilan menulis Indonesia khususnya pada siswa yang masih rendah dapat menghambat sekolah dasar saat ini adalah tingkat

kemahiran individu dalam pemahaman, melatih keterampilan menulis, dan penggunaan penulisan yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan. Kondisi ini menjadi sebuah hambatan yang serius dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan sumber daya manusia yang mahir di era globalisasi. Pada tingkat sekolah dasar, semua anak diharapkan mampu menguasai belajar berbahasa atau belajar berkomunikasi (Eka Ardini & Kanzunnudin, 2020). Sebab itu, belajar bahasa berfokus beberapa aspek keterampilan berbahasa, antara lain: mengamati, bercakap, baca, serta tulis (Khoirunnisa, Kanzunnudin, & Fajrie, 2022). Aspek tersebut saling terkait, agar memperoleh empat aspek keterampilan itu diwajibkan memakai prosedur, dari menyimak, bercakap, belajar baca dan tulis. Saat aktifitas keterampilan menulis, bisa berupa lambang, atau tulisan lain yang memiliki makna.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan mengulas pembelajaran bab lisan dan tulisan dalam bentuk keterampilan (Heriwan & Taufina, 2020). Bahasa Indonesia di SD bisa disebut menulis sederhana. Pembelajaran menulis sederhana ini yaitu aspek dari pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang menjadi fokus khusus pada upaya memperbaiki keterampilan menulis budaya, penguasaan ilmu pengetahuan, TI, perekonomian, seni dan kebudayaan, perilaku, mental spiritual, sosial, karya siswa dan kemampuan membentuk kata dan kalimat yang jelas dan mudah dipahami (Vita, Kanzunnudin, & Pubasari, 2020). Dalam penguasaan menulis sederhana terdapat kegagalan yang menyebabkan pada penghalang saat proses belajar

siswa (Kanzunnudin, 2021). Oleh karena itu, pendidik bisa paham dalam mengkondisikan kelasnya saat proses pembelajaran, menggunakan media menarik serta menyenangkan.

Kenyataannya pada saat ini banyak yang ditemui permasalahan tentang kesulitan keterampilan menulis, salah satunya peserta didik kelas I di SD 2 Demaan. Berdasarkan hasil yang dilakukan peneliti berupa observasi dan wawancara kepada wali kelas I, diperoleh data dari wali kelas I yang mempunyai peserta didik sejumlah dua puluh enam anak, dari sepuluh anak laki-laki dan enam belas anak perempuan. Peneliti memilih kelas I SD 2 Demaan sebagai sasaran penelitian karena peneliti menemukan permasalahan masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam hal menulis. Siswa kelas I masih mempunyai kesenjangan dalam kemampuan menulis karena belum bisa memegang pulpen dengan baik. Ada pula yang salah menulis huruf besar dan kecil, menulis huruf terlalu besar atau terlalu kecil, tidak tahu cara menulis garis mendatar, dan tidak tahu cara menulis sesuai nasehat guru. Hal ini terlihat dari 26 siswa kelas 1 yang lulus hanya 11 siswa, sedangkan siswa yang mengalami tidak lulus mendapat nilai lebih rendah sebanyak 15 siswa, sehingga berdasarkan persentase mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 adalah hanya 42% dan tidak lengkap 57%. Pada pelajaran bahasa Indonesia masih rendah rendah yaitu 70 sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal skan dan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya nilai siswa sering terjadi karena peserta didik tidak fokus saat pelajaran diajarkan oleh pengajar.

Fenomena ini menandakan adanya kesenjangan antara pengajaran pendidik dan respon peserta didik dalam kegiatan belajarnya pada saat di ruang kelas. Rendahnya nilai siswa dapat mencerminkan kesulitan mereka dalam memahami dan menguasai pembelajaran, yang dapat menjadi indikasi kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif (Zubaral, Kanzunnudin, & Fathurohman, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang holistik dalam mengatasi permasalahan ini, termasuk peningkatan model berbantuan permainan dalam pengajaran yang menarik perhatian siswa, serta pemberian dukungan dan motivasi belajar untuk meningkatkan prestasi siswa dan keterlibatan siswa dalam proses kegiatan belajarnya pada saat di ruang kelas.

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran dengan menyelenggarakan kompetisi permainan antar anggota kelompok atau anggota kelompok. Model Pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk terlibat dalam turnamen permainan kelompok, di mana mereka berkelompok dalam tim masing-masing untuk mencapai target atau tujuan dalam pembelajaran (Asmara, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Dengan penerapan metode TGT, siswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka melalui interaksi yang lebih intensif dengan teman sekelompok (Naila N. A dkk, 2023). Model pembelajaran TGT menurut Shoimin (dalam Fauziyah & Anugraheni, 2020) menyebutkan langkah-langkah terdiri dari: 1) *Class Presentations*, 2) *Teams*, 3) *Games*, 4) *Tournament*, 5) *Team Recognition*.

Menunjukkan efektivitas media atau alat peraga untuk menambah pengalaman pendidikan dengan model pembelajaran TGT, model ini dipadukan dengan permainan Jejak Kaki. Permainan Jejak Kaki adalah kegiatan permainan yang mendidik untuk direncanakan sebagai salah satu alternatif pada tumbuh kembang anak (Dewi, Santoso, dan Kanzunnudin, 2021). Jejak Kaki merupakan permainan yang mengembirakan untuk anak, mudah digunakan dan aman bagi anak-anak yang dimaksudkan untuk mempersiapkan keseimbangan tubuh, ketelitian, kemampuan beradaptasi, ketangkasan dan kekompakan siswa sekolah dasar untuk bermain dan tumbuh dengan baik (Meila, Pratiwi, dan Kuryanto, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran atau permainan dalam latihan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan tenaga peserta didik, meningkatkan keinginan dalam hal belajar siswa, serta membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Permainan ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi agar siswa termotivasi belajar dan berpikir untuk menganalisis pembelajaran agar hasil belajar lebih baik (Dwi, Fathurohman, & Kuryanto, 2020).

Beberapa penelitian yang menjadi acuan mengenai model pembelajaran TGT antara lain: 1) penelitian pertama dilakukan oleh Erlynda & Angga (2023) bahwa model pembelajarannya dengan menggunakan mainan atau media dapat berkonsentrasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. 2) penelitian lainnya oleh Bela, A.R., & Ela, S (2022), temuan menunjukkan bahwa permainan ular dapat meningkatkan hasil belajar. 3) penelitian yang ketiga oleh Fauzi &

Masrupah (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran dengan bantuan permainan atau media dapat menimbulkan konsentrasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen, khususnya desain pra-eksperimen dengan menggunakan *one-group pretest-posttest* yang mencakup satu kelas. Untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menerima *posttest*, desain ini mencakup *pretest* sebelum pemberian perlakuan, sehingga memungkinkan pengetahuan yang lebih tepat tentang hasil perlakuan (Sugiyono, 2022). Populasi penelitian yaitu siswa kelas I SD 2 Demaan Kabupaten Kudus. Strategi pengambilan sampel pada penelitian ini merupakan strategi jenuh sampling. Menggunakan seluruh populasi sebagai sampel disebut strategi sampling jenuh (Sugiyono, 2022). Dengan demikian 26 siswa kelas I SD 2 Demaan dijadikan sebagai sampel untuk penelitian yang diteliti ini.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan di SD 2 Demaan, Daerah Kota Kudus. Penelitian dilaksanakan pada bulan April pada tahun ajaran 2023/2024, pada awal semester II pelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 7 mengenai materi merangkai huruf menjadi suku kata dan kata.

3. Populasi dan Sampel

Penelitian dihubungkan dengan batas lokasi penelitian atau objek yang membentuk suatu populasi. Dengan diketahui suatu populasi akan diteliti, maka dapat diharapkan bahwa sifat kehadirannya memungkinkan hal

tersebut untuk dapat diteliti. Menurut (Sugiyono, 2022) Populasi adalah keseluruhan wilayah yang terdiri dari benda-benda atau subyek-subyek yang mempunyai ciri-ciri dan kualitas tertentu yang tidak ditetapkan oleh peneliti untuk diperhatikan dan kemudian dipilih. Seluruh siswa kelas eksperimen kelas I SD 2 Demaan menjadi populasi penelitian. Siswa kelas I SD 2 Demaan berjumlah 26 orang yang menjadi populasi penelitian. Prosedur pengujian pada sampel ini adalah sampling jenuh. Melibatkan seluruh populasi sebagai contoh dikenal dengan strategi sampling jenuh (Sugiyono, 2022).

4. Teknik Pengumpulan Data Teknik Tes

Tes merupakan salah satu cara atau metode untuk mengumpulkan sebuah informasi atau data dalam penelitian ini. Pertanyaan atau alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan individu atau kelompok. Tujuan pengukuran hasil tes pembelajaran ini adalah melihat bagaimana peningkatan kemampuan menulis sederhana siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia. Tes ini penting untuk rangkaian upaya penelitian penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki. Tes yang diberikan merupakan tes formatif yang diberikan pada kompetensi awal (*pretest*) dan kompetensi akhir (*posttest*) untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa. Sebelum menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki, terlebih dahulu diberikan soal-soal *pretest*. Soal *posttest* diberikan setelah treatment dalam melaksanakan model

pembelajaran TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki. Pertanyaan *pretest-posttest* terdiri dari 10 pertanyaan uraian.

Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi seperti yang dikemukakan (Sugiyono, 2022), yaitu teknik pengumpulan data digunakan ketika peneliti tertarik pada cara berperilaku manusia, siklus kerja, atau fenomena alam, dan jumlah responden yang diperhatikan terlalu besar. Sebelum dilaksanakan penelitian tersebut, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengamati pada siswa kelas I SD 2 Demaan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi dan gejala yang terkait dengan pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan dengan permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis sederhana. Data awal ini dikembangkan untuk pelaksanaan penelitian.

Teknik Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh informasi sebuah data secara langsung pada lokasi penelitian tersebut, misalnya mendokumentasi sebuah buku yang terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dan landmark yang semuanya menyediakan data atau informasi pada proses kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini metode dokumentasi berupa melihat catatan-catatan penting yang menghubungkan antara data yang diperlukan dengan informasi yang didokumentasikan selama proses penelitian di SD 2 Demaan.

Teknik Analisis Data

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul, dilanjutkan dengan analisis data hasil penelitian. Hasil penelitian dianalisis secara bertahap yaitu deskripsi data, tes prasyarat, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji N-Gain. Setelah dilakukan uji normalitas baru dilakukan uji hipotesis, dan apabila hasilnya normal maka dapat dilanjutkan dengan uji N-Gain. Subyek dalam penelitian ini adalah subjek yang sejenis, dan mendapat perlakuan yang serupa, signifikansinya hanya 1 kelas. Menurut Oktavia (2019), Uji Normalitas Gain merupakan uji yang dapat memberikan gambaran umum tentang peningkatan skor hasil belajar pada saat pelaksanaan suatu perlakuan atau *treatment*.

Pada penelitian ini, uji N-Gain ini bertujuan untuk dapat mengetahui besar hasil peningkatan keterampilan menulis siswa pada kelas eksperimen dari *pre-test* dan *post-test* sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki. Hipotesis yang diajukan seperti berikut.

H₀: Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki tidak terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD 2 Demaan.

H_a: Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD 2 Demaan.

Hasil dan Pembahasan
Hasil Uji Hipotesis

Tabel 1. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	26	.17	.88	.5958	.16627
Ngain_perse n	26	16.67	87.50	59.57 53	16.62736
Valid N (listwise)	26				

Sumber: Data peneliti, 24

Berdasarkan tabel uji n-gain dapat diambil adalah nilai rata-rata N-Gain sebesar 59% menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas I SD 2 Demaan setelah dilaksanakannya model TGT berbantuan permainan Jejak Kaki dengan kategori sedang. Sehingga terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki. Kesimpulan yang

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Indikator Keterampilan Menulis Sederhana

No	Indikator Keterampilan Menulis Sederhana	Nilai Rata-Rata		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	Menggabungkan suku kata menjadi kata	84,13	90,38	0,39	Sedang
2.	Menulis kata sederhana dengan baik dan benar	41,67	78,2	0,62	Sedang
3.	Menulis kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca	4,48	62,82	0,61	Sedang

Sumber: Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel hasil Uji N-Gain dengan kriteria peningkatan sedang. indikator keterampilan menulis Pada indikator kedua (menulis kata sederhana menunjukkan bahwa terjadi sederhana dengan baik dan benar) peningkatan keterampilan menulis diperoleh nilai rata-rata *pretest* 41,67 dan sederhana siswa sesudah diterapkan nilai rata-rata *posttest* 78,2 dengan nilai model TGT berbantuan Permainan Jejak N-Gain 0,62 dengan kriteria peningkatan Kaki. Pada indikator pertama sedang. Pada indikator menulis ketiga (menggabungkan suku kata menjadi (menulis kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca) kata) diperoleh nilai rata-rata *pretest* 84,13 dan diperoleh skor rata-rata *posttest* 90,38 dengan nilai N-Gain 0,39 nilai rata-rata *posttest* 62,82 dengan nilai

N-Gain 0,62 dengan kriteria peningkatan sedang.

Hasil uji N-Gain indikator keterampilan menulis sederhana menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa setelah diterapkan model TGT berbantuan permainan Jejak Kaki. Pada muatan Bahasa Indonesia indikator pertama menggabungkan suku kata menjadi kata hasil rata-rata *pretest* siswa memperoleh skor 84,13, sedangkan hasil rata-rata *posttest* siswa memperoleh 90,38 dan perolehan uji N-Gain sebesar 0,39 yang menunjukkan kategori sedang. Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan huruf dan suku kata pada nama benda. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki keterampilan menulis sederhana siswa mengalami peningkatan melalui model dan media permainan tersebut. Peningkatan terjadi karena peneliti mengaplikasikan model dan media pembelajaran tersebut sehingga siswa dapat merangkai dan menulis huruf menjadi suku kata dan kata serta siswa dapat mengerti nama-nama benda melalui media permainan Jejak Kaki. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Reza, Kanzunudin, & Fajrie (2021) menyatakan bahwa indikator pertama yaitu menggabungkan suku kata menjadi kata mengalami peningkatan karena siswa mampu menuliskan atau menggabungkan huruf menjadi suku kata serta siswa dapat menulis huruf alfabet dengan benar.

Pada muatan Bahasa Indonesia indikator kedua menulis kata sederhana

dengan baik dan benar hasil rata-rata *pretest* siswa memperoleh skor 41,66, sedangkan hasil rata-rata *posttest* siswa memperoleh 78,20 dan perolehan N-Gain sebesar 0,62 yang menunjukkan terdapat peningkatan dengan kategori sedang. Sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan kata sederhana. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model TGT berbantuan permainan Jejak Kaki keterampilan menulis sederhana siswa mengalami peningkatan melalui model dan media permainan tersebut. Peningkatan terjadi karena peneliti mengaplikasikan model dan media pembelajaran tersebut sehingga siswa dapat menuliskan suku kata dan kata, menyusun dan menyebutkan sebuah kata, serta siswa dapat mengerti nama-nama benda melalui media permainan Jejak Kaki (Dinda, Kuryanto, & Riswari, 2024). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggy Giri Prawiyogi (2024) yang menyatakan bahwa indikator kedua khususnya menulis kata dasar semakin meluas karena siswa dapat memahami cara menulis kata sederhana dengan ejaan yang benar dan menyampaikan pemikiran/pesan tertulis dengan menggunakan huruf, suku kata, dan kata.

Pada muatan Bahasa Indonesia indikator ketiga menulis kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca hasil rata-rata *pretest* siswa memperoleh skor 4,48, sedangkan hasil rata-rata *posttest* siswa memperoleh 62,82 dan perolehan N-Gain sebesar 0,61 yang menunjukkan terdapat

peningkatan dengan kategori sedang. Sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model TGT berbantuan permainan Jejak Kaki keterampilan menulis sederhana siswa mengalami peningkatan melalui model dan media permainan tersebut. Peningkatan terjadi karena peneliti mengaplikasikan model dan media pembelajaran tersebut sehingga siswa dapat menuliskan kata sederhana dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca, serta siswa dapat mengerti nama-nama benda melalui media permainan Jejak Kaki. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Herliana (2019) yang menyatakan bahwa indikator ketiga yaitu menulis kata-kata dasar dengan ejaan dan aksentuasi, telah berkembang karena siswa telah menggunakan tanda titik di akhir kalimat dan siswa telah menguasai penggunaan koma. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki memberikan pengaruh keterampilan menulis sederhana bagi siswa secara signifikan.

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan peningkatan setiap indikator yang berbeda-beda. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kedua yaitu menulis kata sederhana dengan baik dan benar. Pada indikator tersebut, peserta didik diharapkan mampu menuliskan kata sederhana, menyusun huruf menjadi sebuah kata, terlebih lagi dapat menyebutkan nama-nama benda disekitarnya dalam materi merangkai

huruf menjadi suku kata dan kata. Pada indikator kedua yaitu menulis kata sederhana dengan baik dan benar sebelum diberi *treatment* dengan model TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki, siswa belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa mampu menuliskan kata sederhana dengan baik dan benar dengan bantuan permainan Jejak Kaki.

Peningkatan terendah terjadi pada indikator keterampilan menulis sederhana pertama yaitu menggabungkan suku kata dan kata. Pada indikator tersebut sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan model TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki siswa telah memahami dan bisa menggabungkan atau merangkai huruf menjadi suku kata dan kata. Hal tersebut dapat terjadi karena permasalahan yang disediakan dalam soal dapat diketahui oleh siswa dalam kegiatan belajarnya. Setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model TGT siswa mampu memahami dan bisa menggabungkan suku kata dan mata secara lebih baik dengan bantuan permainan Jejak Kaki. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa. Pemanfaatan model pembelajaran TGT pada permainan Jejak Kaki membantu siswa dalam mengatasi permasalahan pada permainan akademik menjadi lebih fokus dan bijaksana serta menjadikan siswa dinamis dan terbujuk dalam pengalaman pendidikan, bekerja sama dengan siswa lain, dan berani untuk berkomunikasi

atau menawarkan sudut pandang (Niria, 2023).

Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum & Nifriza (2022) yang dapat disimpulkan dengan menerapkan model TGT berbantuan permainan, dapat digunakan di kelas bahasa Indonesia sebagai variasi model agar siswa tetap tertarik dan tidak bosan dalam mempelajari bahasa Indonesia. Sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa karena siswa dibekali dalam informasi, mencari tahu, penerapan, pengkajian, penciptaan dan penilaian dalam keterampilan menulis sederhana. Hasil penelitian ini didukung juga oleh Dewiyanti (2018) dapat disimpulkan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan permainan dapat meningkatkan kemampuan dan pengembangan keterampilan menulis sederhana siswa. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Taslim (2022) penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, sehingga siswa lebih konsep kemampuan menulis bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Jadi akibat dari penelitian ini seperti yang digambarkan oleh ahli di atas. Melalui model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki terdapat peningkatan hasil keterampilan menulis sederhana siswa yang dibuktikan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perbandingan pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan model TGT berbantuan permainan Jejak Kaki terlihat perbedaan

peningkatan keterampilan menulis sederhana. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model TGT dengan bantuan permainan Jejak Kaki dapat secara langsung meningkatkan dan menjelaskan pemahaman keterampilan menulis sederhana materi merangkai huruf menjadi suku kata dan kata. Pada bagian ini siswa diinstruksikan untuk melengkapi materi bahasa Indonesia dari pertanyaan-pertanyaan peneliti agar dapat mendiskusikan ide dengan teman sekelasnya. Hal ini terlihat dari hasil nilai *pretest* yang berbeda dengan menggunakan model konvensional yang kemampuan menulis siswa masih sangat rendah. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Kurniawan (2019), dapat diduga bahwa pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan keterampilan menulis sederhana, menimbulkan rasa bahagia pada siswa, karena sensasi belajar sekaligus bermain berkembang, teknik ini memungkinkan siswa berkembang dengan pesat, informasi yang diperoleh dapat memperkuat daya ingat, memusatkan perhatian pada siswa dan pendidik yang berperan aktif, dan siswa akan memahami gagasan-gagasan penting dan berpikir lebih baik serta menarik. Auliya, Ulya, dan Kuryanto (2023) mengatakan bahwa pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan memberikan banyak peluang berharga bagi siswa untuk lebih terlibat secara efektif dalam pembelajaran dan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan sehingga siswa dapat belajar lebih baik.

Keterampilan menulis sederhana dapat meningkat, hal ini didukung dengan diperolehnya hasil *posttest* yang meningkat dibandingkan dengan hasil *pretest*. Sehingga dari hasil penelitian saya seperti yang dijelaskan oleh ahli di atas, dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan permainan Jejak Kaki, siswa tertarik dan tidak merasa bosan dalam mempelajari pelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajarannya. Hal ini dapat dikatakan meningkat karena adanya hasil keterampilan menulis sederhana siswa dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis sederhana terhadap model pembelajaran TGT berbantuan

permainan Jejak Kaki siswa kelas I SD 2 Demaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi merangkai huruf menjadi suku kata dan kata dengan menggunakan uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan adalah 0,5958 tergolong dalam kategori sedang, karena berada pada rentang $0,30 \leq 0,70$. Artinya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas I SD 2 Demaan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa nilai-nilai rata-rata N-Gain sebesar 59% menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas I SD 2 Demaan setelah diterapkan model TGT berbantuan Permainan Jejak Kaki dikatakan kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing Dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim*, 5(1), 323–334. <https://doi.org/10.36088/Manazhim.V5i1.2938>
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sa'diah, & Hikmatun Nadzilah. (2024). Penggunaan Metode Struktural Analitik Sintetik Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Buana Pengabdian*, 6(1), 180–188. <https://doi.org/10.36805/Jurnalbuanapengabdian.V6i1.6236>
- Apriliya, V., Kanzunnudin, M., & Purbasari, I. (2020). Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/10.17509/Ebj.V2i1.26944>
- Artha, M. Y., Kanzunnudin, M., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.24176/Wasis.V2i2.6588>
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar

- Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Jpd: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- Eka Ardini, F., & Kanzunudin, M. (2020). *Pemanfaatan Twitter Sebagai Wadah Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Bagi Generasi Z Di Era 5.0*. 1–6.
- Faroh, N., Siti, M., & Syafruddin, K. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sd N Demaan Dengan Menggunakan Permainan Mokshapat*. 10.
- 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), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hadid, Z., Kanzunudin, M., & Fathurohman, I. (2023). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Rembang Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72266>
- Herliana, I. C., Kurniasih, & Heryanto, D. (2019). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 155–166.
- Kanzunudin, M. (2021). *Bahasa Indoensia Untuk Perguruan Tinggi* (N. R. Kastatria (Ed.)). Universitas Muria Kudus, Gondangmanis, Bae, Kudus.
- Khoirunnisa, K., Kanzunudin, M., & Fajrie, N. (2022). Dongeng Kancil Dan Buaya Sebagai Stimulasi Keterampilan Berbicara Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(2), 410–414. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1892>
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model Tgt Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal Of Elementary Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Kuryanto, M. S., Pratiwi, I. A., & Syafrida, M. N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>
- Mahendra, A. A., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahasa Sarkasme Guru Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa.

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1660–1667.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5399>

- Ningrum, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan. *Jurnal Kibasp*, 6, 66–77.
- Niria, Natania Rambu Baba, Yohana Makaborang, A. T. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Di Smp Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 239–243.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.713>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Piharani, A. A. P., Aryanti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Rotan Sdn Kalimulyo 01. *Pendas*, 09, 2139–2147.
- Pratiwi, D., Santoso, S., & Kanzunnudin, M. (2021). Pengembangan Media Giant Ape Tema Alat Transportasi Berbasis Saintifik Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Anak Tk Kelompok B. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 21–33.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.11463>
- Purnaningtyas, A. R. I. D. P., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Pemanfaatan Media Unos Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Putri, R. R., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Ditinjau Dari Kemampuan Kognitif Siswa Kelas 1 Sd 3 Piji Kudus. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1394–1402. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1398>
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran Ipa Kelas 4 Sd Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2nd Ed.). Alfabeta.
- Vista, E. R. B., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Media Sticky Notes Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.537>
- Wardani, D. K., Kuryanto, M. S., Ardana, L., & Kudus, U. M. (2024). *Minat Belajar Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek*. 6(2), 422–432.

Wardani, F. D., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2024). *Analisis Questioning Skill Guru Sdn 3 Soneyan Pati Materi Bahasa Indonesia*. 09, 53–54.