

Kusuma, I. A & Sukarno. (2026). Implementasi model kooperatif *teams games tournament* berbantuan aplikasi jeopardy untuk meningkatkan kemampuan Menyusun pola kalimat. *Didaktika Dwija Indria*, 14 (4), 1835-1845. <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.1835-1845>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Implementasi Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Jeopardy Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola Kalimat

Ifa Auliya Kusuma¹, Sukarno²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi
No.499, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

Email penulis korespondensi: sukarno57@staff.uns.ac.id

Dikirim: 1 Juni

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4>

Direvisi: 1 Juli

Diterima: 1 Agustus

Kata Kunci:		Abstrak
<i>Teams Games Tournament (TGT)</i>		<i>This study was motivated by the low ability of second-grade elementary school students to construct sentences accurately and coherently in their Indonesian language classes. This situation highlights the need for instructional innovations that can enhance student engagement and learning outcomes. This study aims to improve students' ability to construct sentence patterns through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, supported by the Jeopardy app, among second-grade students at SDN Kedungputri 4. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observations of teacher performance and student activities, interviews with teachers and students, and learning outcome assessment tests. The results of the study showed an increase in teacher and student activity during the learning process, as well as an improvement in the ability to construct sentence patterns, as evidenced by a rise in the students' average score from 65.61 in Cycle I to 82.44 in Cycle II, and an increase in learning achievement from 44% to 89%. The interview results also indicated a positive response to the implementation of the TGT model supported by the Jeopardy app. The implications of this study suggest that the</i>
<i>Jeopardy App</i>		
<i>Sentence Patterns</i>		
<i>Cooperative Learning</i>		
<i>Second-grade elementary school students</i>		
<i>Classroom Action Research (PTK)</i>		

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 4, Agustus, 2026, Halaman. 1835-1845

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.1835-1845>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

implementation of the TGT model supported by the Jeopardy app can serve as an effective, interactive, and enjoyable alternative learning strategy for improving the sentence-pattern construction skills of second-grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Penguasaan kemampuan membentuk kalimat sederhana menjadi bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada kelas II. Pada tahap ini, siswa mulai diarahkan untuk memahami susunan unsur kalimat secara benar agar mampu menuliskan gagasan secara runtut. Kemampuan tersebut berperan sebagai fondasi dalam perkembangan literasi tulis siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok yang dipadukan dengan kegiatan kompetisi akademik secara terstruktur. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan interaksi antarsiswa, kemampuan bekerja sama, serta hasil belajar di sekolah dasar (Rambe & Nasution, 2025).

Secara konseptual, pembelajaran kooperatif menekankan interaksi sosial sebagai sarana konstruksi pengetahuan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui diskusi dan kerja sama. Implementasi TGT dalam konteks pendidikan dasar menunjukkan bahwa mekanisme turnamen dan tanggung jawab kelompok mendorong partisipasi aktif serta akuntabilitas individu dalam proses belajar (Dewi et al., 2022). Pendekatan kolaboratif semacam ini juga terbukti meningkatkan keterlibatan belajar siswa, yang merupakan indikator penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Nguyen, 2025).

Integrasi strategi kolaboratif dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan (E. S. Handayani et al., 2024). Dalam penelitian ini, aplikasi Jeopardy dimanfaatkan sebagai media pendukung implementasi TGT untuk memfasilitasi siswa dalam menyusun pola kalimat melalui aktivitas turnamen yang terorganisasi. Efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada jenjang sekolah dasar telah dibuktikan dalam berbagai penelitian empiris (Aprilya et al., 2025), sehingga penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II menjadi relevan untuk diuji secara sistematis. Berdasarkan permasalahan rendahnya kemampuan menyusun pola kalimat siswa kelas II SDN Kedungputri 4, penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi model kooperatif TGT berbantuan aplikasi Jeopardy dalam meningkatkan kemampuan menyusun pola kalimat siswa sekolah dasar.

Masalah Penelitian

Pada jenjang kelas II sekolah dasar, siswa mulai diarahkan untuk mampu membentuk kalimat sederhana secara runtut sebagai bagian dari penguasaan dasar pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, peserta didik seharusnya sudah mampu merangkai kalimat sederhana secara runtut sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar. Akan tetapi, hasil observasi lapangan serta wawancara

dengan guru kelas II di SDN Kedungputri 4 menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mampu menyusun kalimat secara tepat. Beberapa siswa masih keliru dalam menempatkan kata, serta belum memahami secara menyeluruh fungsi unsur kalimat seperti subjek dan predikat. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat belum berkembang secara maksimal sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum.

Permasalahan ini tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran di kelas yang cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan berpusat pada guru. Proses belajar yang lebih banyak didominasi penjelasan satu arah membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Kurangnya variasi metode dan aktivitas pembelajaran menyebabkan siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk berlatih menyusun kalimat melalui kerja sama maupun diskusi dengan teman sebayanya.

Keadaan Terkini Penelitian

Temuan penelitian terkini memperlihatkan bahwa pendekatan kooperatif efektif dalam mendorong keaktifan sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa. (Persada et al., 2025) melaporkan bahwa penerapan model STAD menghasilkan peningkatan capaian belajar, yang didukung oleh pola kerja tim yang sistematis dan adanya tanggung jawab individu dalam kelompok. Temuan tersebut menegaskan bahwa prinsip interaksi sosial, ketergantungan positif, dan akuntabilitas individu dalam pembelajaran kooperatif relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian oleh (Khair, 2022) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa sekolah dasar melalui aktivitas diskusi dan kerja kelompok yang mendorong konstruksi makna secara kolaboratif. Selain itu, (Meilasari et al., 2023) menemukan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dalam kelas bahasa mampu mengurangi kecemasan berbicara dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Temuan-temuan tersebut memperkuat signifikansi pendekatan kooperatif dalam pengembangan keterampilan bahasa dan menunjukkan bahwa model kooperatif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa. Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas model kooperatif dalam pembelajaran bahasa, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital interaktif dalam pembelajaran menyusun pola kalimat pada siswa kelas rendah masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan sekaligus relevansi ilmiah dalam mengkaji penerapan model TGT yang dipadukan dengan aplikasi Jeopardy sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II sekolah dasar dalam menyusun pola kalimat.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan aplikasi Jeopardy sebagai media berbasis permainan digital dalam pembelajaran menyusun pola kalimat pada siswa kelas II sekolah dasar (Wijaya et al., 2025). Selama ini, penerapan TGT umumnya masih menggunakan media konvensional seperti kartu soal, lembar kerja,

atau turnamen manual di dalam kelas. Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan memadukan strategi turnamen kooperatif dengan platform permainan interaktif digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap struktur kalimat secara lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif.

Kesenjangan penelitian terlihat pada masih terbatasnya kajian yang secara spesifik menggabungkan model TGT dengan aplikasi permainan digital dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun pola kalimat di kelas rendah sekolah dasar. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada efektivitas pembelajaran kooperatif secara umum atau pada keterampilan bahasa lain seperti menulis naratif dan berbicara. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadiana et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan aplikasi Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Studi tersebut menegaskan bahwa kombinasi model kooperatif dengan media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang secara khusus menguji efektivitas TGT berbantuan aplikasi digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyusun pola kalimat siswa kelas II masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengisi kekosongan tersebut melalui pengujian langsung di kelas.

Dengan mempertimbangkan adanya perbedaan temuan dan keterbatasan pada penelitian sebelumnya, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Jeopardy dalam membantu siswa kelas II sekolah dasar mengembangkan kemampuan menyusun pola kalimat secara lebih optimal. Penelitian ini juga bertujuan menelaah perubahan aktivitas

METODE

Jenis dan Desain

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan kemampuan menyusun pola kalimat siswa kelas II sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Jeopardy. PTK dipilih karena berorientasi pada perbaikan proses dan hasil pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis. Subjek penelitian adalah 9 siswa kelas II SDN Kedungputri 4 Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan menyusun pola kalimat melalui implementasi model TGT yang dipadukan dengan media permainan digital.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan disusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Tindakan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah TGT berbasis turnamen digital. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru, sedangkan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Data and Sumber Data

Data penelitian diperoleh melalui proses observasi dan pengumpulan informasi selama pembelajaran yang kemudian dianalisis untuk menghasilkan temuan yang akurat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Agustin et al., 2025). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu: (1) kemampuan siswa kelas II SDN Kedungputri 4 dalam menyusun pola kalimat, (2) kinerja guru dalam menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Jeopardy, serta (3) aktivitas siswa selama proses pembelajaran, baik sebelum tindakan maupun saat tindakan dilaksanakan. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa menyusun pola kalimat.

Sumber data penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari siswa kelas II melalui tes, observasi, dan wawancara sebagai teknik utama dalam penelitian pendidikan (Chand, 2025). Adapun data sekunder berasal dari dokumen pendukung, seperti silabus, RPP, lembar observasi, serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan berbagai sumber data tersebut bertujuan untuk memperkuat keabsahan temuan melalui triangulasi dalam evaluasi pembelajaran (Wang, 2025).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas siswa serta kinerja guru selama proses pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus guna mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat. Wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait kondisi awal pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan siswa, serta tanggapan terhadap penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Jeopardy. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan arsip pembelajaran. Prosedur pengumpulan dan analisis data tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, yang umumnya menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi untuk memantau perubahan proses maupun hasil belajar secara bertahap dalam setiap siklus (Muyessaroh et al., 2023). Penelitian dengan kombinasi teknik serupa juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pelaksanaan tindakan kelas yang sistematis dan berkelanjutan.

Analisis Data

Analisis data merupakan proses pembersihan, transformasi, dan pemodelan data untuk memperoleh informasi yang bermakna serta menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan. Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menyusun pola kalimat dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Jeopardy. Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan menurut Miles dan Huberman. Tahap reduksi dilakukan dengan memilah dan memfokuskan informasi yang relevan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan

dokumentasi yang diperoleh selama penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi naratif sebelum ditarik kesimpulan untuk menentukan efektivitas model pembelajaran terhadap kemampuan menyusun pola kalimat siswa kelas II SDN Kedungputri 4. Prosedur ini sejalan dengan pendekatan sistematis dalam analisis data kualitatif yang menekankan langkah-langkah coding, pengembangan tema, dan interpretasi hasil secara menyeluruh dalam penelitian pendidikan dan kualitatif (Naeem et al., 2024).

HASIL

1. Nilai Rata-Rata Pra Tindakan

Hasil pratindakan menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas II SDN Kedungputri 4 masih berada pada angka 38,22. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 31–45 dengan persentase 44%, disusul rentang 16–30 sebesar 33%. Sementara itu, masing-masing 11% siswa berada pada rentang nilai 46–60 dan 61–76. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 76, sedangkan nilai terendah 16. Apabila dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan yaitu 70, hanya 1 siswa (11%) yang telah memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 8 siswa (89%) lainnya belum tuntas. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat masih perlu ditingkatkan melalui tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Nilai Rata-Rata Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 65,61. Dari total 9 siswa, 4 siswa (44%) telah mencapai nilai di atas KKM 70, sedangkan 5 siswa (56%) masih belum tuntas. Nilai tertinggi pada siklus ini mencapai 84 dan nilai terendah 46. Jika dibandingkan dengan tahap pratindakan, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan. Namun demikian, ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas (Banani, 2022). Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran dilanjutkan pada Siklus II.

3. Nilai Rata-Rata Siklus II

Pada Siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas II SDN Kedungputri 4 mencapai 82,44. Dari 9 siswa, sebanyak 8 siswa (89%) telah mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM 70, sedangkan 1 siswa (11%) belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96 dan nilai terendah 56. (Rahma et al., 2023) Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Jeopardy berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil.

4. Hasil Observasi Kinerja Guru

Berdasarkan hasil observasi, kinerja guru menunjukkan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, skor rata-rata kinerja guru berada pada angka 1,24 dengan kategori rendah. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, skor pada Siklus II meningkat menjadi 1,76 dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini berdampak positif terhadap suasana dan efektivitas

pembelajaran, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Siliwangi, 2025).

5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami perkembangan. Pada Siklus I, skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 1,13 dengan kategori sangat rendah. Setelah dilakukan perbaikan strategi pada Siklus II, skor meningkat menjadi 1,61 dengan kategori baik, atau mengalami kenaikan sebesar 0,48. Peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih memahami konsep penyusunan pola kalimat.

6. Hasil Wawancara Guru

Hasil wawancara pada Siklus I mengungkapkan bahwa penerapan model TGT berbantuan aplikasi Jeopardy mulai memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya, meskipun masih membutuhkan bimbingan dalam memahami aturan permainan dan kerja kelompok. Guru juga menilai bahwa penggunaan media Jeopardy mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

Pada Siklus II, kualitas pembelajaran semakin meningkat. Kerja sama kelompok menjadi lebih baik, keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat, dan kebutuhan pengarahan guru berkurang. Guru juga menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat menunjukkan perkembangan yang lebih jelas dibandingkan sebelum tindakan. Secara keseluruhan, terjadi perbaikan bertahap pada pelaksanaan sintaks TGT, efektivitas penggunaan media, serta kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan terarah.

7. Hasil wawancara Siswa

Hasil wawancara peserta didik pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan permainan Jeopardy. Siswa merasa lebih senang dan bersemangat karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan berbasis permainan, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami aturan dan mekanisme kerja tim secara optimal.

Pada Siklus II, motivasi dan kerja sama siswa meningkat secara signifikan. Siswa mulai terbiasa dengan mekanisme turnamen, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami cara menyusun pola kalimat. Kesulitan yang muncul pada Siklus I berangsur berkurang sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif dan partisipatif.



Gambar 1. Menggunakan aplikasi jeopardy

PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan aplikasi Jeopardy menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa, yaitu dari 38,22 pada tahap pratindakan menjadi 82,44 pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 89%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Temuan ini mengindikasikan bahwa tindakan yang diberikan berjalan efektif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Wulandari & Supianto, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui aktivitas kelompok dan kompetisi akademik yang terarah. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Supriandono et al., 2023) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar melalui sistem kerja kelompok dan kompetisi akademik yang terarah. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa TGT efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan kerja sama antarkelompok (Widari & Ardiansyah, 2025).

Dilihat dari aspek proses pembelajaran, peningkatan aktivitas siswa dari kategori sangat rendah pada Siklus I menjadi kategori baik pada Siklus II menunjukkan bahwa interaksi dalam diskusi kelompok dan kegiatan turnamen memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan permainan dan turnamen (Widyasari et al., n.d.). Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Damayanti et al., 2025) yang menegaskan bahwa perpaduan pembelajaran kooperatif dengan media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Sistem permainan, perolehan skor, dan pemberian penghargaan dalam aplikasi Jeopardy juga berfungsi sebagai penguat positif yang mendorong motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan temuan (Mustikasari et al., 2024) mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Model TGT juga terbukti dapat meningkatkan interaksi dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran (S. Handayani et al., n.d.). Selain itu, penggunaan media kuis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai mampu memperkuat motivasi sekaligus pemahaman konsep siswa, sebagaimana diungkapkan oleh (Sitanggang et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penerapan TGT berbantuan Jeopardy membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan membantu siswa lebih berani dalam mengikuti pembelajaran (Kong-in, 2025). Sementara itu, siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terasa lebih menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri, dan melatih kerja sama (Juli & Khasanah, 2024). Penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Kinasih, 2026). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan TGT dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperlihatkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran bahasa mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Jeopardy efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus kualitas proses pembelajaran siswa kelas II SDN Kedungputri 4. Melalui tahapan pembelajaran yang sistematis dan berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta mampu bekerja sama dengan baik, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan menyusun pola kalimat yang ditandai dengan tercapainya indikator keberhasilan pada Siklus II. Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, J. T., Eka, D., & Dewi, C. (2025). *Analisis Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9762–9766. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3379>
- Aprilya, D., Laenggeng, A. H., & Iriani, L. (2025). *Effect of Teams Games Tournament Model on Students ' Science Achievement*. 3(3), 122–129. <https://doi.org/10.61142/esj.v3i3.251>
- Banani, U. A. (2022). *The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences*. 14, 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1211>
- Chand, S. P. (2025). *Methods of Data Collection in Qualitative Research : Interviews , Focus Groups , Observations , and Document Analysis Triangulation in qualitative research Interviews in qualitative research*. 6(1), 303–317. <https://doi.org/10.25082/AERE.2025.01.001>
- Damayanti, D. A., Utami, P. D., Sutanto, A. B., & Ishartono, N. (2025). *Gamifying Cooperative Learning : The Impact of Team Games Tournament and Wordwall Media on Student Engagement in Elementary Science Education*. 37(2), 113–130. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.8986>
- Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). *Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Dan Pembelajaran*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368>
- Handayani, E. S., Widya, U., & Mahakam, G. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 384–400. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.565>.
- Handayani, S., Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Wahyuningsih, S. (n.d.). *Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model teams games tournament (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar*. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 7–12. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i04.43730>.
- Juli, K., & Khasanah, U. (2024). *Technology-infused teams-games-tournaments in English lan - guage class : a mixed method study on students ' achievement and perception*. *Research in Learning Technology*, 32, 1–17. <https://doi.org/10.25304/rlt.v32.3150>.
- Khair, U. (2022). *Indonesian Language Teaching in Elementary School : Cooperative Learning Model Explicit Type Instructions Chronological Technique of Events on Narrative Writing Skills from Interview Texts*. 6, 172–184.
- Kinasih, A. (2026). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. *Didaktika Dwija Indria*, 14(1), 184–192. <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.184-192>.
- Kong-in, W. (2025). *Leveraging Multimedia and Team-Games Tournament Cooperative Learning to Enhance English Vocabulary Acquisition of EFL Learners*. 10(2), 185–202. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.9246>
- Meilasari, T. A., Majalengka, U., Rofi, A., Majalengka, U., Kustini, T., Majalengka, U., Herdiawan, R. D., & Majalengka, U. (2023). *Integrating Cooperative Learning in EFL Classroom to Alleviate Students ' Speaking (Fluency) Anxiety*. *IJLECR (International Journal of Language Education and Cultural Review)*, 9(2), 1–11. <https://doi.org/10.21009/ijlecr.v9i2.37859>.
- Mustikasari, L., Yugopuspito, P., & Harapan, U. P. (2024). *THE EFFECT OF GAMIFICATION IMPLEMENTATION ON COLLABORATION SKILLS , ENGAGEMENT , AND LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS IN CLASS X*. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 4(10), 9286–9297. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i10.1781>.
- Muyessaroh, A., Dewi, A. F., & Cahyani, R. R. (2023). *Utilization of The School Environment to Improve Learning Outcomes in Social Studies of Grade 4 at SDN Gili Anyar*. *Journal of Action Research in Education*, 1(2), 99–111. <https://doi.org/10.52620/jare.v1i2.44>.
- Naeem, M., Ozuem, W., Howell, K., & Ranfagni, S. (2024). *A Step-by-Step Process of Thematic Analysis to Develop a Conceptual Model in Qualitative Research*. 22(October), 1–18. <https://doi.org/10.1177/16094069231205789>
- Nguyen, T. N. T. (2025). *Cooperative Learning and Its Influence on Student Engagement*. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2513414>
- Persada, U. D., Zalukhu, M., & Terbuka, U. (2025). *Implementation of the STAD Cooperative Learning Model to Improve Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary School*. 16(1), 70–80. <https://doi.org/10.26877/eternal.v16i1.1113>
- Rahma, F., Hanna, S., Sirait, K., & Nunaki, J. H. (2023). *The use of teams games tournament learning to increase students ' learning outcomes in classification of living things*. 3(1), 32–39. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v3i1.388>
- Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Model TGT dan Educaplay :*

-
- Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1556>.
- Rambe, K. B., & Nasution, S. (2025). The Influence of the Cooperative Learning Model of the Team Game Tournament (TGT) Type on Students' Collaborative Learning Abilities in the Indonesian Language Subject of Elementary School. *Journal of Elementary Educational Research*, 5(1). <https://doi.org/10.30984/jeer.v5i1.1398>
- Siliwangi, U. R. (2025). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Peserta Didik. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 384–400. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.565>.
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i2.35184>.
- Wang, L. (2025). Data-Driven Teaching and Learning Effect Evaluation in Online Education. 20(1). <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.381307>
- Widyasari, R. T., Istiyati, S., & Surya, A. (2020). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*. <https://doi.org/10.20961/ddi.v7i5.30444>.
- Wijaya, A. B., Nida, F., Billa, S., & Zettira, Z. (2025). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201–212. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.450>.
- Wulandari, I. D., & Supianto. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*. <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.109155>