

## **Optimalisasi Menulis Huruf Kapital melalui Teknik Pembelajaran TGT pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III**

**Usnatun Nafsika Desy Artawiddi<sup>1</sup>, Vicky Dwi Wicaksono<sup>2</sup>, Yacobus Supardal<sup>3</sup>, Devfinda Ratih Yuli Apsari<sup>4</sup>, Surya Bima Sarika<sup>5</sup>**

Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya <sup>1,2</sup>, SDN Kudu 1 Kertosono <sup>3,4,5</sup>

Corresponding Author : [2300103911027016@mhs.unesa.ac.id](mailto:2300103911027016@mhs.unesa.ac.id)

---

### **Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui optimalisasi menulis huruf dengan model *Teams Games Tournament*. Penelitian ini diterapkan karena pada pembelajaran yang dilakukan guru, pembelajaran hanya melalui ceramah (*teacher centered learning*) sehingga perlu adanya inovasi untuk memotivasi peserta didik. Dalam penelitian ini diterapkan permainan turnamen beregu dengan menggunakan huruf kapital bahasa Indonesia dan tanda baca untuk peserta didik kelas III. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Kudu 1 Kertosono yang terdiri dari 9 orang. Penelitian PTK ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dan dilakukan dalam siklus dengan 4 langkah atau tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif. Observasi dan catatan lapangan digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pada siklus I Tingkat ketuntasan mencapai angka 33% kemudian pada siklus II mencapai 89% hal tersebut berarti dalam penelitian ini hasil belajar yang teridentifikasi sudah tercapai sehingga tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, Huruf Kapital, *Teams Games Tournament*

### **Abstract**

*This research is classroom action research used to determine the improvement in student learning outcomes through optimizing letter writing using the Teams Games Tournament model. This research was applied because in the learning carried out by teachers, learning is only through lectures (teacher centered learning) so there is a need for innovation to motivate students. In this research, a team tournament game was implemented using Indonesian capital letters and punctuation for class III students. The research subjects were class III students at SDN Kudu 1 Kertosono, consisting of 9 people. This PTK research uses the Kemmis and Taggart model and is carried out in a cycle with 4 steps or stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data analysis technique used is qualitative and quantitative descriptive analysis. Observations and field notes were used as data collection techniques. The research results obtained showed that in cycle I the level of completion reached 33%, then in cycle II it reached 89%. This means that in this study the identified learning outcomes had been achieved so they were not continued in the next cycle.*

**Keywords:** Indonesian, Capital Letters, *Teams Games Tournament*

---

## 1. Pendahuluan

Proses pembelajaran di setiap satuan sekolah dasar dan menengah hendaknya bersifat interaktif, seru, menarik dan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan bakat, minat, fisik serta memberikan ruang lingkup yang cukup bagi spontanitas, kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan ketentuan yang berlaku. perkembangan psikologisnya (Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016). Oleh karena itu, Pemerintah mengambil peraturan sebagai berikut: Sesuai dengan Pedoman Program Pendidikan Umum (GBPP)

SDN 1 Kudu telah menetapkan pendidikan untuk anak-anak pengembangan pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kemampuan memahami dan menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemampuan siswa dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca masih sangat rendah. Hal ini diketahui setelah penulis pertama kali mengamati oleh guru kelas III siswa tersebut tidak sepenuhnya dapat menggunakannya dengan baik. Menulis dengan benar terutama pada penulisan awalan kalimat, nama orang, nama bulan, nama hari dalam seminggu, dan daerah dengan huruf kapital. Dalam hal ini salah satu bidang perilaku dan bahan pembelajaran yang digunakan penulis adalah Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang dapat dipelajari siswa dengan cepat, namun perlu dilatih dan dipraktikkan secara rutin dan berulang-ulang.

Keterampilan berbahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada kenyataannya keempat bahasa tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Keterampilan menulis perlu diajarkan pada tingkat yang lebih tinggi dan sejak dini agar siswa terlatih dalam berkomunikasi dan mengungkapkan gagasan pribadi. Tentu saja dari segi kemampuan siswa tersebut, hal ini tidak jauh dari peran guru yang membersamai selama proses pembelajaran. (Sari, 2021).

Keterampilan siswa yang peneliti temukan khususnya di kelas III diantaranya siswa suka bermain, mengobrol dengan teman, kurang fokus mendengarkan, merasakan jenuh, dan kurang bersemangat pada saat guru menyampaikan materi. Permasalahan tersebut berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang perlu inovasi dalam pembelajaran dengan adanya kompetisi. Peneliti menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) agar proses pembelajaran secara berkelompok menjadi lebih menyenangkan dengan adanya permainan yang disesuaikan karakteristik siswa.

Model pembelajaran kooperatif ada beberapa jenis, antara lain *Student Team Achievement Department* (STAD), *Numbered Heads Together* (NHT), *Teams Games Tournament* (TGT), dan *Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif yang peneliti gunakan pada siswa kelas tiga adalah turnamen permainan tim. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru dan dilanjutkan melalui pembelajaran (presentasi kelas), *team* (pembelajaran kelompok), permainan (*games*), dan turnamen. (kompetisi akademik). dan terakhir, pengakuan tim (Huda, 2015).

Pendapat lain dari Noor (2018): "Model pembelajaran TGT merupakan model kolaboratif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan menimbulkan semangat yang besar khususnya pada tingkat sekolah dasar." Hipotesis di atas didukung oleh penelitian Syfa Fauziyah. Mulai tahun 2019, tema yang diangkat adalah "Meningkatkan keterampilan kolaborasi melalui pembelajaran kolaboratif, permainan tim, turnamen, kelas III, dan sekolah dasar." Berdasarkan hasil temuan, rata-rata kemampuan kolaborasi siswa kelas III sebesar 49,87% berada pada kategori rendah. Pada penyajian ini, 57% (17 siswa) berada pada kategori rendah dan 43% (13 siswa) berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengenalan model pembelajaran kooperatif TGT meningkatkan kemampuan kooperatif siswa kelas III sekolah dasar.

Dari fakta-fakta yang diidentifikasi oleh para peneliti di bidang ini, jelas bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan kolaborasi di dalam kelas. Pertama, lingkungan belajar tidak dirancang untuk pembelajaran dinamis. Hal ini terlihat pada penataan meja dan kursi siswa. Dalam susunan klasik, guru menjadi pusat perhatian dan siswa diam, mendengarkan dan mencatat. Kedua, setelah guru menjelaskan tugas, siswa harus secara mandiri menyelesaikan tugas yang tercantum dalam daftar siswa, sehingga menghambat terbentuknya

hubungan sosial yang baik dan menghambat siswa dalam memahami bahan ajar dan isi pembelajaran siapa yang tidak mengerti. , tidak fokus menyelesaikan tugas. Ketiga, kurangnya keragaman media, strategi, metode, dan model yang digunakan dalam pembelajaran membuat pembelajaran terasa monoton, siswa enggan bertanya dan menjawab pertanyaan dengan guru, mendengarkan ceramah, dan membaca buku dengan cepat karena yang kulakukan hanyalah bermain. Selesaikan pertanyaannya. Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah rendahnya kemampuan kerjasama siswa kelas III SDN 1 Kudu peneliti tertarik untuk melaksanakan PTK dengan judul “Optimalisasi Menulis Huruf Kapital melalui Teknik Pembelajaran TGT pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III”.

Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melihat kondisi kelas III di SDN 1 Kudu yang membutuhkan motivasi serta pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama. Berikut kriteria penilaian kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam menulis Bahasa Indonesia yang diadaptasi dari Nurgiyantoro (2016).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca

Komponen	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
Mekanik (Ejaan dan Tata Tulis)	Ketepatan Penggunaan Huruf Kapital	6
	Ketepatan Penggunaan Tanda Baca	4
Jumlah		10

Deskriptor:

- 1) Aspek ketepatan penggunaan huruf capital
  - 1 = Terdapat lebih dari 10 kesalahan dalam menulis huruf kapital
  - 2 = Terdapat 9-10 kesalahan dalam menulis huruf kapital
  - 3 = Terdapat 7-8 kesalahan dalam menulis huruf kapital
  - 4 = Terdapat 5-6 kesalahan dalam menulis huruf kapital
  - 5 = Terdapat 3-4 kesalahan dalam menulis huruf kapital
  - 4 = Terdapat 1-2 kesalahan dalam menulis huruf kapital
- 2) Aspek ketepatan penggunaan tanda baca
  - 1 = Terdapat lebih dari 4 kesalahan menulis tanda baca
  - 2 = Terdapat 3-4 kesalahan menulis tanda baca
  - 3 = Terdapat 1-2 kesalahan menulis tanda baca
  - 4 = Tidak terjadi kesalahan menulis

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan lebih dari satu siklus dengan model Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflektion*).

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis tingkat pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu penggunaan huruf kapital dan tanda baca melalui metode TGT. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Kudu Kertosono, pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 9 siswa, terdiri dari 3 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. SDN 1 Kudu Kertosono berlokasi di Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. Adapun waktu penelitian ini disesuaikan dengan jadwal sekolah kelas III dari pukul 07.00 s.d. 10.30 pada bulan mulai Februari sampai bulan Maret 2024.

Untuk melakukan penelitian ini, siswa diberikan tes penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang ditemukan dalam penelitian ini. Indikator kinerja kuantitatif menggunakan statistik deskriptif rata-rata dan persentase. Apabila aktivitas siswa dan guru masuk dalam kategori baik yaitu 75% maka pembelajaran dikatakan berhasil. Seorang siswa dianggap tuntas belajar individu bila

persentase serapan individu lebih besar atau sama dengan 75%, dan jika persentase serapan klasikal lebih besar atau sama dengan 80%.

Observasi dan catatan lapangan digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Observasi artinya mengamati secara langsung obyek kajian untuk melihat secara detail kegiatan apa saja yang sedang berlangsung. Catatan lapangan merupakan metode pelaporan hasil observasi, refleksi, dan tanggapan terhadap permasalahan kelas. Alat penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Perlengkapan pembelajaran

a. Modul

Modul Pengajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai acuan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelasnya. Modul pendidikan meliputi tujuan pembelajaran, rencana penilaian, rincian kegiatan, dan media pembelajaran. Modul pengajaran dalam penelitian ini mengacu pada Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Satuan Pengajar Penerapan Kurikulum Mandiri dengan memperkenalkan model pembelajaran kooperatif TGT, dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah tahapan-tahapan sesuai model TGT yang digunakan dan terdiri dari 5 tahap. Itu berarti presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, pengakuan tim, dll.

b. Lembar Kerja Siswa (LKPD)

LKPD ini diberikan kepada setiap kelompok dan memuat tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa serta materi yang harus dikuasainya. Pemberian LKPD dapat digunakan untuk menilai kemampuan kolaboratif siswa ketika belajar dan bekerja dalam kelompok.

c. Materi

Materi pendidikan meliputi materi yang diajarkan dan dikomunikasikan kepada siswa sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar terdiri dari bahan tertulis dan bahan tidak tertulis.

d. Soal Permainan dan Turnamen

Soal Permainan dan Turnamen disesuaikan dengan apa yang dipelajari siswa dan relevan dengan kebutuhan belajarnya.

2. Instrumen Pengumpul Data

a. Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama

Siswa Lembar Observasi ini untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa serta melihat peningkatan kemampuan kerja sama siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi ini untuk mengetahui kesesuaian dari modul ajar yang telah disusun dengan pelaksanaan serta sebagai indikator untuk mencari penyelesaian masalah yang muncul dalam pembelajaran yang harus ditindak lanjut pada pertemuan berikutnya.

c. Catatan Lapangan

Melalui catatan lapangan, peneliti dapat mencatat temuan-temuan selama proses kegiatan mengajar, sebagai salah satu bahan untuk laporan hasil penelitian dan sebagai rujukan tindakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif TGT adalah sebagai berikut:

1. Siswa secara berkelompok, sehingga setiap kelompok terdiri dari tiga orang. Anggota kelompok memiliki kecerdasan, kemahiran bahasa, motivasi belajar, jenis kelamin, atau latar belakang etnis yang berbeda-beda.
2. Pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan pengungkapan masalah, data, dan contoh. Tujuan presentasi adalah untuk memperkenalkan konsep dan membangkitkan minat siswa.
3. Dengan memberikan tugas kelompok kepada siswa maka pemahaman konsep tercapai. Siswa tidak hanya harus menyelesaikan lembar jawaban tetapi juga mempelajari konsep-konsepnya. Mereka dapat mengerjakan tugas secara bersamaan atau bergantian bertanya kepada temannya, mendiskusikan masalah dalam kelompok, atau menggunakan cara lain untuk mengatur topik. Semua anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap familiar dengan materi sebelum masing-masing anggota kelompok memahami topik tersebut.

4. Turnamen mingguan diadakan di mana siswa dan rekan satu timnya tidak dapat saling membantu. Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa yang dapat diselesaikan dengan menggunakan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya, kompetisi one-on-one ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik siswa menguasai konsep-konsep tersebut.
5. Hasil permainan berikutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin diberikan berdasarkan seberapa banyak siswa berhasil memenuhi atau melampaui kinerja sebelumnya. Skor-skor ini kemudian dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
6. Terakhir, guru memberikan hadiah bagi siswa yang memperoleh kriteria tertentu terdiri dari juara 1, 2 dan 3.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Analisis Data Penelitian Persiklus

##### 1. Siklus I

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, LKPD, media dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

##### b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus I dilaksanakan pada 15 Februari 2024. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana yang telah dipersiapkan. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dari materi yang telah disampaikan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Formatif pada Siklus I

No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT
1	60		√
2	50		√
3	60		√
4	50		√
5	50		√
6	70	√	
7	70	√	
8	60		√
9	70	√	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

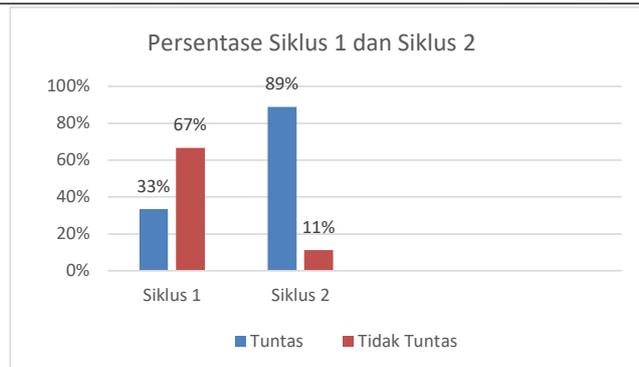
Jumlah siswa yang tuntas : 3

Jumlah siswa yang belum tuntas : 6

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formati Siswa pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes formatif	60
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	3
3.	Persentase ketuntasan belajar	33%

Optimalisasi Menulis Huruf Kapital melalui Teknik Pembelajaran TGT pada Siswa Sekolah Dasar  
Kelas III



Gambar 1. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Dari tabel di atas, bahwa dengan menerapkan pembelajaran model TGT perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60, dan sebesar 33% telah tuntas belajar atau ada 3 siswa dari 9 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama, siswa belum tuntas belajar dikarenakan beberapa faktor seperti, siswa yang baru pertama kali mendapatkan model belajar yang guru berikan dan kurang memahami instruksi dengan baik. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari sama dengan 65 hanya sebesar 33% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

c. Refleksi

Refleksi yang peneliti dapat dalam pelaksanaan proses mengajar sebagai berikut.

- 1) Guru tidak memotivasi siswa dan penyampaian tujuan pembelajaran kurang jelas.
- 2) Guru tidak memaksimalkan waktu pembelajaran.
- 3) Antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung tidak maksimal.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, LKPD, media dan alat pengajaran yang menunjang penyampaian materi.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Peneliti telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar siklus II pada 18 Maret 2024. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai fasilitator. Adapun acuan untuk melaksanakan proses mengajar mengacu pada modul ajar yang telah direvisi pada siklus I. Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II. Berikut ini data hasil penelitian pada siklus I.

Tabel 4. Nilai Formatif pada Siklus II

No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT
1	75	√	
2	70	√	
3	70	√	
4	60		√
5	75	√	
6	80	√	
7	85	√	
8	70	√	
9	75	√	

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang tuntas : 8

Jumlah siswa yang belum tuntas : 1

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes formatif	73
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
3.	Persentase ketuntasan belajar	89%

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan bagaimana pembelajaran model TGT dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 60. Ketuntasan siswa dalam menulis huruf kapital sebesar 33%, berarti 3 dari 9 siswa yang telah menyelesaikan studinya. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65 berjumlah 33% dari persentase ketuntasan yang diinginkan, yaitu 85%, maka data tersebut menunjukkan bahwa siswa belum tuntas belajar pada siklus I. Hal ini merupakan hasil dari pengalaman berkelanjutan siswa dengan teknik-teknik baru yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

c. Refleksi

Refleksi dalam kegiatan belajar diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi termotivasi saat proses pembelajaran dengan apresiasi yang diberikan oleh guru.
- 2) Siswa mampu memahami petunjuk yang guru sampaikan, sehingga mampu menyelesaikan tugas dengan tepat.
- 3) Pengelolaan waktu yang lebih baik dan maksimal.

Berdasarkan data siklus saya, 3 dari 9 siswa atau 33% dari total siswa telah menyelesaikan studinya. Terdapat siswa yang memperoleh nilai kurang dari sama dengan 65 hanya kurang 33% dari persentase ketuntasan yang diinginkan, yaitu 85%, maka data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I siswa belum tuntas belajar. Berdasarkan temuan pembelajaran yang dilakukan di kelas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran siklus I tidak berhasil karena peneliti menemukan siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran, dan sangat kurang fokus. Pada proses pembelajaran sebelum siklus sedikit keterampilan pemecahan masalah yang diterapkan. Setelah dilaksanakan pada siklus II, guru dapat mengatur waktu dengan lebih baik, pembelajaran menjadi menyenangkan, pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan guru menjadi fasilitator. Guru berupaya agar materi mudah dipahami siswa melalui TGT dan agar mempunyai rasa percaya diri untuk menyuarakan gagasannya di hadapan teman-temannya, maka peneliti berupaya untuk mengatasi kekurangan pada siklus I dan memberikan siswa saran yang terbaik.

Berdasarkan siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT sebesar 73, dan ketuntasan belajar mencapai 89%, artinya 8 siswa dari 9 siswa telah tuntas belajar. Temuan menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa menyelesaikan studinya pada siklus II, karena proporsi siswa yang mendapat nilai  $\leq 65$  melebihi target angka ketuntasan sebesar 89%, yaitu 85%. Berdasarkan statistik tersebut, siswa kelas II SDN 1 Kudu sudah mahir dalam menulis huruf kapital dan tanda baca dengan menggunakan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang sesuai. Penggunaan pendekatan TGT yang menyenangkan dan sederhana untuk dipahami siswa dapat meningkatkan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh instruktur. Ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia dapat tergugah oleh motivasi guru sehingga berdampak pada hasil belajar siswa kelas III yang meningkat pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II yang meliputi penyesuaian atau langkah tambahan untuk memastikan tingkat ketuntasan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Sebagaimana pada penelitian (Agnesta et al., 2018) menurut Depdiknas bahwa suatu kelas dapat mencapai ketuntasan belajar jika dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya secara klasikal.

#### 4. Kesimpulan

Menyesuaikan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2022, penggunaan model pembelajaran kooperatif melalui *Team Games Tournament* (TGT), penggunaan huruf kapital, dan tanda baca untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN 1 Kudu Kertosono pembelajaran. Pembuatan modul pendidikan dan media yang inovatif dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Langkah-langkah pembelajaran TGT dibagi menjadi lima fase: Presentasi Kelas, Tim, Permainan, Turnamen, dan Penghargaan Tim. Peneliti melakukan penelitian dengan dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II, pada bulan Februari sampai Maret 2024. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tingkat prestasi belajar siswa sekolah dasar kelas III menulis huruf kapital dan tanda baca dengan model TGT mencapai 33% setelah selesai pembelajaran Siklus I. Perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan tercapainya tingkat ketuntasan belajar sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara tradisional banyak siswa yang menyelesaikan studinya pada siklus II, karena tingkat gelar yang dicapai berada di atas tingkat gelar yang diinginkan, yaitu 85%. Aktivitas guru pada Siklus I kurang optimal dalam hal pembuatan modul pengajaran, manajemen waktu, dan upaya peningkatan motivasi belajar. Guru memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut pada Siklus II, sehingga kemampuan belajar siswa meningkat, semangat kerja sama siswa dalam pembelajaran meningkat, dan guru mampu mengatur waktu.

#### 5. Daftar Pustaka

- Agnesta, D. L., Riyadi, A. R., & Heryanto, D. (2018). Penerapan Metode Sas Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, II, 30–37.
- Fauziyah, S., Hendriani, A. 2019. Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperati *Team Games Tournament* Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noor, M. 2018. Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Nurgiyatoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Berbahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPF.
- Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sari, W. N. 2021. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14.