



Turnamen Literasi: Kolaborasi Model *Teams Games Tournament* dan CERGAMUS dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Nomita Wulan Nur Alifa^{1*}, Dwi Susanto¹, Diah Santi Hariyani¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3012>

Article Info

Received : August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62+62 857-3125-2450

Abstract: This study is motivated by the low writing proficiency of fifth-grade students at SDN 01 Taman Kota Madiun, particularly in the use of capital letters and imperative sentences, as reflected in a pre-cycle average score of 49.85 with a classical mastery rate of only 19%, a condition further aggravated by monotonous, one-way technology-based learning that left students bored and unmotivated. This study aims to improve Indonesian language learning outcomes of fifth-grade students at SDN 01 Taman, Madiun City, particularly in the use of capital letters and imperative sentences, through the collaboration of the Teams Games Tournament (TGT) learning model and the Museum Picture Book (CERGAMUS) media. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. The research subjects were 27 fifth-grade students with a Minimum Completeness Criterion (KKM) of 75. Data collection techniques included written tests, observation sheets, and documentation. The results demonstrated significant improvement: the class average score increased from 49.85 (pre-cycle) to 68.89 (Cycle I) and reached 81.41 (Cycle II), while the classical completeness percentage rose from 19% to 52% in Cycle I and achieved 100% in Cycle II. This success was attributed to three synergistic mechanisms: contextual learning through CERGAMUS narratives and the digital wordwall game, competitive motivation fostered by the TGT tournament structure, and conceptual reinforcement through peer tutoring within heterogeneous teams. This study concludes that the "Literacy Tournament" learning ecosystem, which integrates TGT and CERGAMUS with museum-themed content as an authentic learning context, is proven effective in improving the writing literacy learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT); Indonesian language learning outcomes; classroom action research.

Citation: Alifa, N. W. N., Susanto, D., & Hariyani, D. S. (2026). Turnamen Literasi: Kolaborasi Model Teams Games Tournament dan CERGAMUS dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5697-5704. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3012>

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mata pelajaran ini berperan sebagai sarana komunikasi utama yang membekali siswa dengan kemampuan berbahasa secara lisan maupun tulisan secara efektif dan efisien, sehingga turut memudahkan mereka dalam memahami mata pelajaran lainnya (Aulia dkk., 2023). Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran Bahasa

Indonesia mencakup empat keterampilan pokok, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Azzahra dkk., 2024). Melalui keterampilan berbahasa tersebut, pelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi, terutama dalam keterampilan menulis yang menjadi salah satu kompetensi penting di sekolah dasar.

Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi yang tidak dapat diabaikan dalam

Email: nomita.wulan@gmail.com

pembelajaran Bahasa Indonesia. Menulis adalah keterampilan yang bersifat produktif-ekspresif untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung, yang menuntut penguasaan kosakata, pemahaman struktur bahasa, serta ketelitian yang tinggi (Maharani dkk., 2023). Menulis merupakan keterampilan fundamental di jenjang pendidikan dasar yang tidak sekadar mencakup penguasaan tata bahasa, melainkan juga mencakup kemampuan mengungkapkan gagasan dan cerita secara runtut dan komunikatif (Trijulia & Zainil, 2025). Keterampilan menulis sangat berpengaruh pada makan tulisan yang akan disampaikan oleh penulis dalam hal ini siswa. Dengan keterampilan menulis yang baik, maka tidak akan terjadi kesalahan informasi atau ide yang ingin disampaikan.

Fakta di lapangan mengungkapkan bahwa keterampilan menulis peserta didik di sekolah dasar, terutama dalam hal penerapan huruf kapital dan penyusunan kalimat perintah, masih berada pada kategori yang belum memuaskan. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas V SDN 01 Taman, teridentifikasi bahwa sebagian besar siswa masih kerap melakukan kekeliruan dalam penerapan huruf kapital, seperti tidak menuliskan huruf kapital di awal kalimat maupun pada penulisan nama orang. Hal ini diperkuat oleh temuan Darmawan (2023) yang mengungkapkan bahwa siswa kelas IV masih menghadapi kendala dalam menulis teks deskripsi, khususnya pada aspek pengembangan ide, ejaan, tata bahasa, dan tanda baca. Senada dengan itu, Nisa dkk. (2025) juga menemukan bahwa siswa kelas V sekolah dasar belum sepenuhnya menguasai penulisan huruf kapital dan struktur kata. Adapun kesulitan tersebut, menurut Andhira dkk. (2025), dipicu oleh rendahnya motivasi belajar siswa sehingga pemahaman mereka terhadap kaidah penggunaan huruf kapital dan tanda baca pun menjadi kurang optimal.

Permasalahan akademik tersebut tidak dapat dilepaskan dari kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 01 Taman. Proses pembelajaran selama ini didominasi oleh penggunaan media berbasis teknologi digital secara berulang, yaitu Power Point untuk penyampaian materi, Canva untuk penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Google Form untuk evaluasi. Meskipun pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi, namun pembelajaran yang monoton, kurang variatif dan interaktif membuat siswa terlihat jenuh, tidak semangat, dan tidak berminat untuk belajar. Hidayati dkk. (2023) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang berkontribusi terhadap menurunnya motivasi belajar siswa adalah minimnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, yang pada akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Proses

pembelajaran yang cenderung seragam dan kurang melibatkan siswa secara aktif terbukti membuat mereka cepat jenuh dan kehilangan ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi maupun prestasi belajar mereka (Hakim, 2023).

Salah satu model yang dipandang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan pembelajaran kooperatif berbasis permainan tim yang terbukti mampu mendorong keaktifan, mempererat kerja sama, dan meningkatkan hasil belajar siswa (Diah & Siregar, 2023). Model TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD secara bertahap, karena model ini berhasil menghadirkan suasana pembelajaran yang kondusif, memotivasi, dan menyenangkan melalui penerapan unsur kompetisi dan pemberian penghargaan. Research gap yang ditemukan dalam kajian literatur menunjukkan bahwa meskipun model TGT telah banyak diuji dalam berbagai konteks pembelajaran, integrasi spesifiknya dengan media berbasis konten budaya lokal khususnya museum, belum pernah dieksplorasi secara sistematis dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Celah inilah yang menjadi titik kebaruan penelitian ini. Agar implementasi model TGT lebih kontekstual dan kaya secara literasi, penelitian ini menghadirkan media inovatif berupa Cerita Bergambar Museum (CERGAMUS). CERGAMUS dirancang memadukan ilustrasi visual yang menarik dengan konten bermuatan budaya museum, sehingga konteks penggunaan huruf kapital dan kalimat perintah tersaji secara alamiah dalam narasi cerita yang bermakna bagi siswa.

Kolaborasi antara model TGT dan media CERGAMUS dalam penelitian ini dirancang untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang disebut "Turnamen Literasi". Melalui TGT, siswa belajar secara kooperatif dalam tim yang beragam kemudian berkompetisi dalam turnamen akademik berbasis materi huruf kapital dan kalimat perintah. Media CERGAMUS hadir sebagai sumber belajar utama yang menyajikan konteks autentik penggunaan kaidah tersebut dalam cerita bergambar. Penggunaan cerita bergambar mampu membangkitkan semangat belajar siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023). Melalui media buku cerita bergambar edukatif, siswa yang sebelumnya pasif dan kurang bersemangat perlahan berubah menjadi lebih aktif dan antusias, dengan motivasi belajar yang terus meningkat hingga mencapai 82% di akhir penelitian (Hilmana & Jalal, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pangestu & Citrawati (2024) melalui penelitian pre-eksperimen pada siswa kelas V SDN Kadur 1 membuktikan bahwa TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia, dengan nilai t -hitung (16,156) jauh melampaui t -tabel (2,036) pada taraf signifikansi 0,000. Sejalan dengan itu, Marwati dkk. (2023) melalui Penelitian Tindakan Kelas dua siklus pada siswa kelas IV SD Negeri Plaosan 1 menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 76,9% pada siklus I menjadi 84,6% pada siklus II setelah penerapan TGT pada materi puisi. Kedua penelitian tersebut, sebagaimana temuan-temuan lain terkait TGT maupun media cerita bergambar edukatif, mengonfirmasi efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, namun keduanya masih berfokus pada hasil belajar kognitif atau materi pemahaman secara umum, menggunakan media pembelajaran konvensional seperti LKPD dan kartu soal, serta belum menyoroti keterampilan menulis mekanik yang spesifik seperti penggunaan huruf kapital dan kalimat perintah; selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan TGT dengan media bergambar bermuatan konten budaya lokal atau museum. Gap inilah yang menjadi dasar kebaruan penelitian ini, yaitu memadukan model TGT dengan media Cerita Bergambar Museum (CERGAMUS) dalam sebuah ekosistem pembelajaran bernama "Turnamen Literasi", yang dirancang untuk mengontekstualisasikan kaidah huruf kapital dan kalimat perintah secara alami melalui narasi bergambar bermuatan budaya museum, sehingga menjadi kombinasi yang belum pernah dieksplorasi secara sistematis dalam pembelajaran menulis Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam memperkuat kompetensi menulis siswa, sekaligus dapat dijadikan rujukan bagi guru maupun peneliti untuk merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif, bermakna, dan menggembirakan.

Metode

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri untuk memecahkan masalah pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar. PTK bersifat siklik: guru merencanakan tindakan, melaksanakannya, mengamati, lalu merefleksikan untuk perbaikan berkelanjutan (Putriani & Gunawan, 2023). Desain ini dipilih karena PTK memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara kontekstual, merancang tindakan perbaikan,

mengimplementasikan, dan merefleksikannya hingga tercapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Tujuan utama PTK yaitu memperbaiki proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta mengembangkan profesionalisme guru melalui refleksi terhadap praktiknya sendiri Zahroh dkk. (2025).

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Siklus I dilaksanakan pada 03 Maret 2026 dan Siklus II dilaksanakan pada 13 April 2026. Masing-masing dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit 1 kali pertemuan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) tes tertulis untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada setiap akhir siklus, (2) lembar observasi untuk memantau keterlaksanaan sintaks pembelajaran dan keaktifan siswa, dan (3) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75, sesuai dengan standar yang berlaku di SDN 01 Taman Kota Madiun.

Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat perubahan dari pra tindakan ke tiap siklus dan menilai apakah indikator keberhasilan tercapai yaitu kuantitatif (menghitung skor rata rata, persentase ketuntasan per siklus lalu membandingkan antar siklus) dan kualitatif (mendeskripsikan proses pembelajaran tiap siklus) (Sugiarti, 2023). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila: (1) nilai rata-rata kelas mencapai ≥ 75 , dan (2) persentase siswa yang memenuhi KKM mencapai $\geq 80\%$.

Hasil dan Diskusi

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan tes diagnostik (pra-siklus) untuk memetakan kondisi awal kemampuan menulis siswa, khususnya pada penggunaan huruf kapital dan kalimat perintah. Data hasil tes memperlihatkan kondisi yang cukup mengkhawatirkan, di mana nilai rata-rata kelas hanya berada di angka 49,85, jauh tertinggal dari KKM yang telah ditetapkan sebesar 75. Hanya 5 siswa dari 27 siswa yang berhasil memenuhi KKM, atau dengan kata lain persentase ketuntasan klasikal berada pada angka 19%. Nilai tertinggi yang dicapai hanya 75, sementara nilai terendah adalah 24.

Analisis terhadap lembar jawaban siswa pada pra-siklus mengungkap pola kesalahan yang sistemik. Kesalahan ditemukan pada penulisan nama benda dan nama tempat, di mana siswa menulis dengan huruf kecil. Pada aspek kalimat perintah, sebagian besar siswa belum mampu menggunakan kata kerja untuk kalimat perintah serta siswa tidak menggunakan tanda baca

yang tepat pada akhir kalimat perintah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masalah bukan sekadar kurangnya hafalan kaidah, melainkan ketidakmampuan mengaplikasikan kaidah dalam konteks produksi teks.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan total alokasi waktu 1 x 2 JP (70 menit). Berdasarkan hasil refleksi atas kondisi pra-siklus, perencanaan Siklus I difokuskan pada implementasi sintaks TGT yang terintegrasi dengan media CERGAMUS.

Pada fase penyajian kelas guru memperkenalkan media CERGAMUS kepada siswa. Buku cerita bergambar ini menampilkan tokoh bernama Rani, seorang siswa kelas V yang berpetualang di Museum Trowulan di Mojokerto. Narasi cerita secara strategis menyematkan penggunaan huruf kapital dan kalimat perintah dalam dialog dan deskripsi yang kontekstual. Reaksi awal siswa sangat positif; observasi mencatat bahwa seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat buku cerita ditampilkan, ditandai dengan fokus mereka tertuju pada layar LCD dan memperhatikan saat salah satu teman membacakan secara lantang. Pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan guru terkait huruf kapital dan kalimat perintah melalui media CERGAMUS dan slide powerpoint.

Fase pembentukan tim dilakukan dengan mempertimbangkan heterogenitas kemampuan akademik berdasarkan nilai pra-siklus, sehingga terbentuk enam tim yang masing-masing terdiri dari empat hingga lima siswa dengan tingkat kemampuan campuran. Dinamika tim yang terbentuk mendorong siswa berkemampuan tinggi secara alami mengambil peran sebagai tutor sebaya bagi anggota tim yang mengalami kesulitan. Setelah dibentuk tim, siswa melakukan fase turnamen. siswa menunjukkan antusiasme sangat tinggi. Mereka sangat aktif dan juga sportif mengikuti setiap peraturan permainan.

Permainan pertama adalah turnamen "Detektif Huruf Kapital". Setiap kelompok menerima LKPD berisi satu paragraf yang seluruhnya ditulis menggunakan huruf kecil, beserta stiker huruf kapital yang harus digunting dan ditempelkan pada huruf-huruf dalam paragraf yang seharusnya menggunakan huruf kapital. Setelah seluruh kelompok mendapatkan LKPD dan stiker, guru memberikan aba-aba "mulai" dan semua kelompok mulai mengerjakan secara bersamaan. Kelompok yang menyelesaikan pekerjaan paling cepat mendapatkan poin 100, kelompok kedua 90, ketiga 80, dan seterusnya. Poin dicatat di papan skor. Hasil LKPD kemudian dibahas bersama-sama dengan cara saling mengoreksi antarkelompok, dan poin hasil pembahasan turut dicatat di papan skor.

Permainan kedua adalah "Sang Penjaga Museum". Setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk mengambil kartu situasi secara acak. Pengambilan kartu dilakukan secara bersamaan oleh seluruh perwakilan saat guru memberikan aba-aba "mulai". Setelah itu, perwakilan kembali ke kelompok masing-masing dan mulai mengerjakan soal. Kartu situasi berisi sebuah kalimat yang menggambarkan keadaan di dalam museum, dan siswa diminta membuat satu kalimat perintah berdasarkan situasi tersebut pada kertas karton yang telah dibagikan sebelumnya. Kelompok yang telah selesai mengangkat tinggi-tinggi karton hasil pekerjaan mereka sebagai tanda selesai. Aturan penilaian yang sama berlaku pada permainan kedua: kelompok tercepat mendapat poin 100, kedua 90, ketiga 80, dan seterusnya. Hasil pekerjaan setiap kelompok langsung dibahas bersama di depan kelas, dan poin diberikan langsung oleh guru. Di akhir permainan, seluruh poin yang diperoleh tiap kelompok dijumlahkan, dan penghargaan diberikan kepada kelompok dengan poin tertinggi.

Kegiatan akhir pembelajaran Guru memberikan pertanyaan refleksi. Guru bersama siswa menyimpulkan isi pelajaran pada pembelajaran hari ini. Siswa diberikan soal evaluasi untuk dikerjakan.

Hasil tes Siklus I menunjukkan peningkatan yang bermakna dibandingkan pra-siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 49,85 menjadi 66,26, atau meningkat sebesar 16,41 poin. Sebanyak 12 siswa (44%) berhasil mencapai KKM, meskipun masih terdapat 15 siswa (56%) yang belum tuntas. Peningkatan ini mengonfirmasi bahwa tindakan yang diberikan memberikan dampak positif, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa kendala yang perlu ditangani: (1) turnamen mengutamakan adu cepat sehingga peran tutor sebaya dalam penguatan konsep belum optimal; (2) soal turnamen masih belum mendalam, siswa hanya diminta menganalisis kesalahan 1 paragraf saja, padahal di kelas V kegiatan menulis sudah dalam bentuk cerita panjang lebih dari 1 paragraf; (3) setiap siswa memiliki chromebook, namun dalam pembelajaran belum dimanfaatkan dengan optimal sehingga kesan teknologi hanya digunakan satu arah oleh guru.

Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan temuan refleksi Siklus I, sejumlah perbaikan dilakukan pada perencanaan Siklus II. Pertama, pada fase penyajian kelas oleh guru, guru memperdalam materi dengan membahas kalimat-kalimat yang masih salah dalam penulisan. Kedua, CERGAMUS diperbarui dengan narasi yang lebih kompleks dan kaya ilustrasi, menampilkan situasi kunjungan museum yang lebih beragam untuk

memperkaya konteks penggunaan kaidah bahasa. Kemudian CERGAMUS digunakan untuk soal dalam salah satu turnamen dimana sebelumnya CERGAMUS digunakan hanya untuk penyajian materi. Ketiga, salah satu skenario turnamen menggunakan permainan berbasis digital: edugame wordwall untuk mengoptimalkan fasilitas sekolah. Penggunaan teknologi menambah antusiasme siswa karena permainan dalam gawai sangat dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Dampak dari perbaikan tersebut tampak jelas pada hasil tes Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat signifikan dari 66,26 menjadi 81,33, atau meningkat sebesar 15,07 poin. Yang lebih bermakna, seluruh 27 siswa (100%) berhasil memenuhi KKM, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 76. Target indikator keberhasilan penelitian dengan demikian telah tercapai dan terlampaui. Data lengkap nilai siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun

No	Nama Siswa	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	ADB	50	73	80
2	ARA	51	76	80
3	AAP	75	80	83
4	ARS	40	76	80
5	BPI	42	78	80
6	CSI	30	52	76
7	CS	75	80	85
8	EFM	52	76	83
9	EAM	76	87	99
10	FPA	24	46	76
11	FJHM	50	64	78
12	FGS	36	54	76
13	FPW	36	60	76
14	FNK	58	76	80
15	GMA	75	83	88
16	JAD	40	64	93
17	LZZ	44	57	78
18	MF	59	76	80
19	NAA	38	69	83
20	NKS	59	76	78
21	VNK	40	63	78
22	ZFA	36	52	76
23	RSR	40	76	78
24	MAI	36	50	76
25	MKG	52	52	78
26	FRA	56	76	80
27	AAD	76	88	100
Rata-rata Kelas		49.85	68.89	81.41
Persentase Ketuntasan (≥ 75)		19%	52%	100%

Rekapitulasi peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga Siklus II disajikan secara sistematis pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	49,85	68,89	81,41
Siswa Tuntas (≥ 75)	5 siswa (19%)	14 siswa (52%)	27 siswa (100%)
Siswa Belum Tuntas	21 siswa (81%)	13 siswa (48%)	0 siswa (0%)
Nilai Tertinggi	76	88	100
Nilai Terendah	24	52	76

Data pada Tabel 2 menggambarkan peningkatan yang konsisten. Lompatan dari ketuntasan pra-siklus ke Siklus I sebesar 33% menandai efek awal yang kuat dari pengenalan TGT dan CERGAMUS. Lompatan ketuntasan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 48% mengonfirmasi bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil mempertahankan momentum peningkatan. Tak kalah signifikan adalah peningkatan pada nilai terendah siswa, yang semula hanya 24 pada tahap pra-siklus, kemudian naik menjadi 52 pada Siklus I, dan terus meningkat hingga mencapai 76 pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami perkembangan yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tidak lepas dari struktur turnamen TGT yang mendorong setiap siswa untuk aktif berkontribusi dalam timnya, serta peran media CERGAMUS yang menyajikan materi secara kontekstual dan menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh semua siswa. Dengan kata lain, kolaborasi model TGT dan CERGAMUS berhasil mewujudkan suasana pembelajaran yang inklusif, di mana setiap siswa merasa dilibatkan dan memiliki kesempatan yang setara untuk mengembangkan potensi dirinya.

Efektivitas kolaborasi TGT dan CERGAMUS dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme yang saling memperkuat. Mekanisme pertama adalah pembelajaran kontekstual melalui CERGAMUS. CERGAMUS menyediakan konteks autentik museum yang membuat kaidah bahasa huruf kapital dan kalimat perintah tidak dipelajari sebagai aturan abstrak, melainkan sebagai praktik berbahasa yang hidup dalam situasi nyata yang dikaitkan dengan pengalaman siswa saat mengunjungi museum. Teori pembelajaran kontekstual merupakan teori dalam pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, menekankan keterlibatan aktif, penemuan, dan refleksi (Mutiawati, 2023). Penambahan unsur teknologi pada siklus II juga menambah

antusiasme siswa sehingga mengalami ketuntasan 100%. Sejalan dengan temuan Damayanti dkk. (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT yang dikemas dalam bentuk permainan digital wordwall mampu mendorong siswa yang sebelumnya pasif untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, karena adanya semangat tim dan suasana kompetisi yang menyenangkan.

Mekanisme kedua adalah motivasi kompetisi yang terstruktur melalui TGT Agustina dkk. (2024) membuktikan bahwa adanya unsur kompetisi dan penghargaan juga semakin memotivasi siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh, karena anak yang merasa senang dan nyaman cenderung akan belajar dengan lebih baik. Sejalan dengan Supriandono (2023) yang menyatakan bahwa unsur permainan, poin, dan penghargaan membuat siswa lebih antusias, merasa tertantang, dan berusaha memahami materi agar timnya menang. Model TGT yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak membosankan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif berpartisipasi karena mereka merasa menikmati setiap tahapan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Mekanisme ketiga adalah tutor teman sebaya, belajar bersama teman dalam tim TGT. Ketika siswa saling berbagi cara memahami isi CERGAMUS dan berdiskusi tentang jawaban soal, secara tidak langsung mereka saling membantu dan menguatkan pemahaman satu sama lain. Hal ini selaras dengan temuan Matitaputty dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan TGT mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial siswa sehingga seluruh berpartisipasi aktif dalam diskusi tim untuk menyelesaikan pemecahan masalah. Penelitian lain oleh Uno (2024) yang menyatakan bahwa belajar dalam tim TGT menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan belajar sendiri, karena siswa terdorong untuk menjelaskan apa yang mereka pahami kepada teman-temannya.

Ketiga mekanisme tersebut tidak berjalan secara sendiri-sendiri, melainkan saling berkaitan dan menguatkan satu sama lain. CERGAMUS menyediakan bahan cerita yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa memiliki bekal yang cukup untuk berdiskusi dalam tim. Penggunaan media teknologi game wordwall yakni media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Diskusi dalam tim kemudian mendorong munculnya semangat berkompetisi yang sehat, karena setiap anggota ingin memberikan kontribusi terbaik bagi timnya saat turnamen berlangsung. Pada akhirnya, suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh interaksi inilah yang menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Dhohirrobbi & Pusposari (2025)

bahwa model TGT yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat, pembukaan yang menarik, pengait konteks nyata terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus semangat belajar siswa. Temuan lain dari Azizah dkk. (2025) menunjukkan bahwa kolaborasi antara media pembelajaran interaktif dan model TGT memberi umpan balik langsung, dan mendorong partisipasi sehingga engagement dan hasil belajar meningkat signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model Teams Games Tournament (TGT) dengan media Cerita Bergambar Museum (CERGAMUS) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 49,85 (pra-siklus) menjadi 68,89 (Siklus I) dan 81,41 (Siklus II), dengan persentase ketuntasan yang mencapai 100% pada akhir Siklus II. Keberhasilan ini dicapai melalui tiga mekanisme yang bekerja secara sinergis: pembelajaran kontekstual melalui narasi CERGAMUS dan game wordwall, motivasi kompetitif yang adil melalui struktur turnamen TGT, tutor teman sebaya dalam dinamika tim yang heterogen. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi TGT dan CERGAMUS sebagai ekosistem pembelajaran "Turnamen Literasi" yang menggunakan konten museum sebagai media dengan konteks autentik.

Sebagai rekomendasi, guru disarankan untuk mengembangkan CERGAMUS dengan konten budaya lokal yang relevan dan memperhatikan distribusi gaya belajar siswa dalam mendesain variasi soal turnamen. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas model "Turnamen Literasi" pada materi Bahasa Indonesia lainnya, jenjang kelas yang berbeda, atau dengan perluasan dimensi penilaian yang mencakup aspek afektif dan psikomotor secara lebih komprehensif

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah Bapak Sukanan, S.Pd., M.Pd. dan guru kelas 5 Bapak Dwi Susanto, S.Pd., SDN 01 Taman Kota Madiun yang telah memfasilitasi, memberikan bimbingan, dan dukungan untuk penelitian di SDN 01 Taman.

Referensi

Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4),

- 1610–1623.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200>
- Agustina, T., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2024). Identifikasi Miskonsepsi Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 10(4), 859–868.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10537272>
- Andhira, D. A., Amalia, R., & Rajab, H. (2025). Peningkatan Kemampuan Menggunakan Huruf Kapital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Metode Pemberian Tugas Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri 3 Barru. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(2), 50–57.
<https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i2.1525>
- Aulia, A., Rahmadita, A. A., Putri, A. A., Sekarani, F., Zakiyyah, N., Rahmania, T., & Mayarni, M. (2023). Analisis Penerapan Pendekatan dan Model Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i1.106>
- Azizah, R. N., Fikriyah, F., & Huda, K. (2025). Effect of Teams Games Tournament Model with Interacty.me Media on Mathematics Learning Activeness Among Fifth-Grade Students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3356–3367.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2398>
- Azzahra, S. F., Yarmi, G., & Karsih. (2024). Analisis Kesulitan Keterampilan Membaca Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa kelas II Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(2), 23–35.
<https://doi.org/10.62951/prosemmasipi.v1i2.28>
- Darmawan, M. R. (2023). Peningkatan keterampilan menulis deskripsi melalui strategi directed writing activity (dwa) siswa kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(1).
<https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39687>
- Dhohirrobbi, A., & Pusposari, L. F. (2025). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Game Turnament Berbantuan Educaplay sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 63–79. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i3.747>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 1033–1042.
<http://jurnaledukasia.org>
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 2361–2373.
- Hidayati, N., Istianah, F., & Istiqfarin Al Isa, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Bentang Alam Peserta Didik Kelas Iv Sdn Pangreh 2 Jabon Sidoarjo. *JURPERU: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1, 1015–1021.
- Hilmana, A. S., & Jalal, M. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 4(1), 34–42.
<https://doi.org/10.55606/jpbv.v4i1.5532>
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2218>
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., & Ariyanti, Y. (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).
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Mutiawati, I. (2023). Konsep dan Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 80.
<https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>
- Nisa, K., Yuliawati, F., & Khoirini'mah, S. M. (2025). Identifikasi Kesulitan Belajar Menulis pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 52–64.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4217>
- Pangestu, W. H., & Citrawati, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL*, 2(4), 253–262.
<https://doi.org/10.61692/edufa.v2i4.173>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>

- Sugiarti, T. (2023). Menyelidiki Dampak Teknologi Kelas terhadap Kemajuan Siswa pada Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi dan Penulisan Laporan). *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 108–120. <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i2.2360>
- Supriandono, T. (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>
- Trijulia, I., & Zainil, M. (2025). Urgensi Penguasaan Pragmatik bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 217–224. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1726>
- Uno, W. A. (2024). Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta. *International Journal of Education and Literature*, 3(2), 71–76. <https://doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113>
- Zahroh, L., Indryani, & Hadiyanyo. (2025). Studi Review dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar dalam Sebuah Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4268>