

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 3 KURRA**

SKRIPSI



Oleh :

KRISTIANITA PARANGGAI

221118124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025**

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 3 KURRA**

SKRIPSI



Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk
memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

KRISTIANITA PARANGGAI

221118124

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2025

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 3 KURRA**

SKRIPSI

Oleh:

KRISTIANITA PARANGGAI

221118124

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a vertical line, positioned over the text of the supervisor's name.

(Hakpantria, S.Pd., M.Pd.)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 3 KURRA**

Atas nama saudara:

Nama : Kristianita Paranggai
Nim : 221118124
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian didepan Panitia Skripsi Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Makale Februari 2025

Pembimbing

1. Dr. Susanna Vonny N. Rante, S.T., M.Pd.

(.....)

2. Hendrik, S.Pd., M.Pd.

(.....)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan Nomor HK.06/22/UKI Toraja.DFKIP/2025 tanggal 24 februari 2025 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada hari selasa, 25 februari 2025

Disahkan oleh

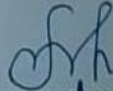
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

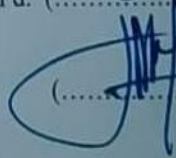


Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.

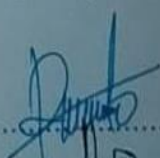
NIDN 0930098202

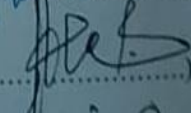
Panitia Ujian:

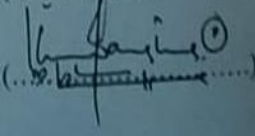
Ketua : Dr. Susanna Vonny N. Rante, S.T., M.Pd. (.....) 

Sekretaris : Hendrik, S.Pd., M.Pd. (.....) 

Anggota :

a. Reni Lolotandung, S.Pd., M.Pd. (.....) 

b. Yohanis Padallingan, S.Pd., M.Pd. (.....) 

c. Iindarda S. Panggalo, M.Psi., Psikolog. (.....) 

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kristianita Paranggai
Nim : 221118124
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Penerapan model pembelajaran *team games tournament*
berbantuan media anagram untuk meningkatkan hasil
belajar Bahasa Indonesia kelas III SDN 3 Kurra.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, februari



Yang menyatakan

Kristianita Paranggai

MOTTO

*”Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,
menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan”*

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yesus juru selamatku, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bukti dan cinta kepada kedua orang tuaku dan saudara-saudaraku yang selalu memberi dorongan, motivasi, mendoakanku dan membantu aku dengan penuh kasih sayang. Juga kepada semua keluarga serta teman-temanku yang selalu hadir memberi dukungan.

ABSTRAK

Paranggai kristianita 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Anagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 3 Kurra Kabupaten Tana Toraja. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kristen Indonesia Toraja. Dibimbing oleh: (1) Dr. Susanna Vonny N. Rante, S.T., M.Pd DAN (2) Hendrik S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: *Model Team Games Tournament. Media Anagram. Hasil Belajar Bahasa Indonesia*

Permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 3 Kurra?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media anagram pada siswa kelas III SDN 3 Kurra. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari empat tahap yaitu: (a) Perencanaan, (b) Tindakan, (c) Observasi, (d) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap dilaksanakan 2 kali pertemuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Kurra yang berjumlah 10 orang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan pada semester genap 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus penelitian adalah fokus proses dan fokus hasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi ragam benda dan ciri-cirinya dan kewajiban dan hak setiap individu dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media anagram dapat dilihat dari tes formatif siswa yang dilaksanakan pada akhir siklus. Hasil tes siklus I dengan ketuntasan belajar 40% dengan kriteria yang sangat kurang dilanjutkan ke siklus II dengan nilai ketuntasan 91% pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media anagram dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 3 Kurra kecamatan Kurra.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan pertolongan-Nyalah sehing skripsi ini dapat disusun dan diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKI Toraja) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Anagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 3 Kurra”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan serta banya kekeliruan dalam penyusunan, oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Teristimewa kepada Cinta pertama penulis, Ayah (Petrus Ito’) dan Ibu (Lina Paranggai), yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, nasehat, motivasi, kasih sayang yang tiada hentinya, dan sosok orang tua yang berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E, M.Si., Ak., CA. selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja.

3. Bapak Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Ibu Hakpantria, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Indonesia Toraja.
5. Ibu Dr. Susanna Vonny N. Rante, S.T., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis, serta meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak Hendrik, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang juga penuh kesabaran telah meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.
7. Segenap dosen Universitas Kristen Indonesia Toraja terlebih khusus Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu serta bimbingan selama studi hingga penyelesaian Skripsi ini.
8. Bapak Yakobus Sumule, S.Th. selaku Kepala Sekolah UPT SDN 3 Kurra yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada penulis melakukan penelitian di lingkungan sekolah.
9. Ibu Katarina Seru, S.Pd. selaku Wali Kelas III dan segenap guru serta pegawai UPT SDN 3 Kurra yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian di lingkungan sekolah.
10. Siswa dan Siswi kelas III UPT SDN 3 Kurra atas partisipasi selama penelitian berlangsung.

11. Kepada Saudara-saudara saya yang tercinta Kurnianto Paranggai, Elisvirna Allo Linggi, Perianto Paranggai, Adianto Firdaus, Jurnita, Syukur Paranggai, dan Kevin Petrus Paranggai bahkan segenap keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat tercinta Yunita Rati, yang senantiasa setia mendengarkan keluh kesah penulis, serta memberikan dukungan, motivasi, mendoakan dan menemani penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Sahabat saya dari awal masuk kuliah hingga sekarang Maria Reppu', Yenni Anita, Cicilia Ryski Palayukan, yang senantiasa memberi dukungan dan bantuan selama penulisan Skripsi ini.
14. Rekan- rekan mahasiswa PGSD angkatan 2021, secara khusus kelas C12 atas kerjasamanya selama menempuh pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
15. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman pada topik yang diangkat dalam skripsi ini, begitu pula dalam penulisannya yang masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan dukungan dan sumbangsih pikiran yang berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi

kesempurnanya skripsi ini. Dan akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca maupun bagi yang memerlukan.

Makale, februari 2025

Kristianita Paranggai

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM STUDI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian(Teoritis dan Praktis)	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
TINDAKAN	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Pikir	30

C. Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	34
B. Fokus Penelitian	35
C. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian.....	35
D. Rancangan Tindakan (Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi) ..	36
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data dan indikator keberhasilan	40
G. Jadwal Penelitian.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	99
DOKUMENTASI	149
SURAT PERMOHONAN PENELITIAN	153
SURAT KETERANGAN	154
FOTOCOPI BUKU PEMBIMBING SKRIPSI.....	155
RIWAYAT HIDUP	157

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Hasil Tes	42
Tabel 3.2 Kategori Hasil	43
Tabel 4.1 Hasil Tes Formatif Penerapan Model Pembelajaran <i>Team GamesTournament</i> Berbantuan Media Anagram Siklus I.....	68
Tabel 4.2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media Anagram	68
Tabel 4.3 Hasil Tes Formatif Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media Anagram Siklus II	86
Tabel 4.4 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Setelah Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media Anagram	87

DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pikir	30
Desain PTK Menurut Arikunto dkk.....	37
Gambar 1 memulai proses pembelajaran	149
Gambar 2 pengerjaan tes formatif.....	149
Gambar 3 menampilkan media anagram.....	150
Gambar 4 proses belajar menggunakan media angram.....	152