

**EVEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI SISWA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata I
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Salama Nuril Maghfira NIM: 1903096088

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Nuril Maghfira
NIM : 1903096088
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa artikel jurnal yang berjudul:

Evektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Madhrasah Ibtidaiyah

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagi yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 6 November 2023

Pembuat Pernyataan,



Salma Nuril Maghfira

NIM: 1903096088



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185 Telepon
024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah Artikel Jurnal berikut ini:

Judul : Eektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Madhrasah Ibtidaiyah

Nama : Salma Nuril Maghfira

NIM : 1903096088

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 22 Desember 2023

Dewan Penguji

Ketua Sidang/Penguji

Zuanita Adriani, M.Pd.
NIP.198611222023212024

Sekretaris Sidang/Penguji

Nur Khtkmah, M.Pd.I.
NIP. 199203202023212042

Penguji Utama I

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP.198107182009122002



Penguji Utama II

Arsan Shanie, M.Pd.
NIP. 199006262019031015

Pembimbing

Nur Khtkmah, M.Pd.I.
NIP. 199203202023212042

NOTA DINAS

Semarang, 6 November 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

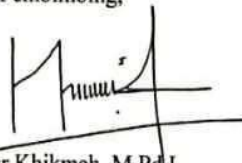
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah artikel jurnal dengan:

Judul : Eektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games
Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa
Madrasah Ibtidaiyah
Nama : Salma Nuril Maghfira
NIM : 1903096088
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah karya ilmiah tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Nur Khikmah, M.Pd.I

NIP.199203202023212042

Evektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Submitted:
11/01/2023

Revised:
23/07/2023

Accepted:
28/09/2023

Published:
27/11/2023

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of implementing the Teams Games Tournament (TGT) model on students' communication skills. This research is a type of quasi-experimental quantitative research. This research design uses a posttest only control group design. The subjects of this research were students in classes IV A and IV B at MI Miftahul Huda Tayu, totaling 26 students in each class, taken using the Simple Random Sampling technique. The data collection technique uses interviews and non-test methods in the form of questionnaires. The data in this research was obtained through primary data and secondary data. Primary data in this research is in the form of interviews with class teachers and data in the form of student communication skills questionnaire results which are analyzed using the t-test. Secondary data in this research consists of all information from reference books and scientific journals. Based on the t test calculation, it is obtained $-1.686 < t \text{ count} < 1.686$ and $t \text{ count} = -8.45$, so it can be seen that the t count is not between the values -1.686 to 1.686 . Apart from that, this is reinforced by the results of hypothesis testing with the t-test. The results of the posttest t-test obtained Sig results. (2-tailed) $0.008 < 0.05$, which means there is a difference in posttest results between the experimental class and the control class. So it can be seen that H_0 is rejected, so it can be concluded that this means the Teams Games Tournament (TGT) learning model is effective on students' communication.

Keywords

Communication skills, learning model, MI Miftahul Huda, teams game tournament.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berfokus pada efektifitas kemampuan berkomunikasi siswa secara aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa sebagai subjek belajar sangat memengaruhi. Tidak hanya siswa yang memiliki kemampuan belajar tinggi, tetapi siswa dengan kemampuan rata-rata, sedang atau lebih kurang dapat dilatih untuk mampu berkomunikasi secara efektif (Abidin, 2020). Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif. Pembelajaran efektif disini yaitu pembelajaran yang menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai (Asari, 2021).

Keseluruhan proses pendidikan, baik kegiatan pembelajaran maupun kegiatan pengembangan keterampilan yang lain semua dilakukan melalui komunikasi yang intensif. Komunikasi yang melibatkan interaksi multi arah antara siswa, guru maupun sesama siswa yang merupakan inti kegiatan pokok dalam pendidikan (Dewi Lianasari, 2016). Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses komunikasi siswa baik terhadap guru atau teman sebaya yang akhirnya memiliki kemampuan untuk memahami dan dipahami baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berlangsung sepanjang proses belajar demi peningkatan potensi diri. Menurut Purwanto, kemampuan berkomunikasi adalah tingkat keterampilan penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu dan mengubah sikap, pendapat atau perilaku secara keseluruhan baik secara langsung dengan lisan maupun tidak langsung (Efendi et al., 2023).

Kemampuan berkomunikasi mengharuskan siswa berinteraksi dan mengkomunikasikan kepada orang lain informasi yang diperolehnya sesuai dengan penafsirannya sendiri, sehingga orang lain dapat memberikan tanggapan atas penafsirannya itu (Yustiani & Rahayu, 2022). Melalui komunikasi yang baik, siswa mampu menyampaikan apa yang dia pikirkan kepada orang lain, baik secara lisan ataupun tulisan (Dewi Lianasari, 2016). Dengan demikian kemampuan berkomunikasi merupakan suatu kemampuan dalam proses penyampaian informasi yang berisi pesan, ide, gagasan dari satu pihak (komunikator) kepada pihak lain (komunikan).

Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, ada empat keterampilan Berbahasa yang harus dilatihkan kepada siswa. Semakin sering berlatih, siswa akan semakin lancar dan semakin baik komunikasinya. Oleh sebab itu, siswa harus meningkatkan keempat keterampilan berbahasa tersebut melalui pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Salahsatu aspek yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berbahasa yang baik dan benar tersebut adalah dengan menguasai banyak kosa kata. Semakin banyak kata yang dikuasai siswa semakin lancar dan baik pula komunikasi dan bahasa yang digunakan (Magdalena et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran bahasa yang diajarkan di SD/MI ialah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah memiliki tugas untuk menanamkan kepada para siswa agar dapat menciptakan siswa yang mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar terutama dalam berkomunikasi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan tersebut ada empat keterampilan berbahasa yang harus diajarkan oleh guru yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis (Hasanah & Suyadi, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis secara baik dan benar (Muis & Alfin, 2023).

Mengingat pentingnya Bahasa Indonesia di sekolah dasar, diperlukan keterampilan seorang guru dalam memilih model pembelajaran, agar dapat mengefektifkan kemampuan berkomunikasi siswa. Akan tetapi, kenyataan di lapangan guru yang mengabaikan pentingnya penggunaan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, guru hanya berpedoman dengan buku guru dan buku siswa yang sudah disediakan oleh pemerintah serta guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab di dalam proses pembelajaran (Fransiska & Ain, 2022). Hal ini juga dapat berdampak pada rendahnya kemampuan berkomunikasi siswa dan interaksi berkomunikasi antar siswa belum efektif.

Keadaan yang demikian juga terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Miftahul Huda Tayu. Pada tanggal 03 Januari 2023 peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV A dan B, diperoleh keterangan bahwa mayoritas guru kelas hanya menggunakan media papan tulis dan hanya mengandalkan buku paket. Guru hanya menerangkan dengan model

berceramah kemudian mengerjakan soal pada LKS. Pembelajaran masih menggunakan pola konvensional dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, hal ini akan memicu kurangnya komunikasi. Bahkan saat guru menanyakan pertanyaan sederhana, peserta didik masih kebingungan untuk merangkai serta mengungkapkan kata menjadi sebuah kalimat sederhana untuk menjawab pertanyaan dari gurunya tersebut. Alhasil, tidak jarang peserta didik merasa terusmengantuk saat proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, seringkali siswa tidak memperhatikan. Oleh karena itu, diperlukannya inovasi model pembelajaran supaya dapat terjadinya pembelajaran yang efektif guna menunjang kemampuan berkomunikasi siswa.

Sebagai upaya mengefektifkan kemampuan berkomunikasi siswa, seorang guru harus kompeten dalam memilih suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengefektifkan kemampuan berkomunikasi siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Toifur & Kurniawan, 2022). Menurut Slavin, model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif yang mencakup turnamen akademik dan pertanyaan kuis seputar topik pelajaran yang ditentukan, sehingga siswa bersaing atas nama tim dengan perwakilan tim yang lain dengan kinerja akademik yang sebanding sebelumnya, sehingga interaksi dalam pembelajaran berjalan maksimal dan efektif (Rahma Fatikha, 2022). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya menerapkan konsep permainan (games) yang dilakukan antarkelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda (Hikmah et al., 2018). Dengan adanya kelompok inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Model ini mendorong siswa untuk berkompetisi, bekerja sama dengan siswa lain dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta dapat melatih kemampuan berkomunikasi siswa.

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan apabila model pembelajaran diterapkan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan, maka dapat terbentuknya efektivitas kemampuan komunikasi peserta didik. Karena itu, peneliti membuat hipotesis tentang bahwa model

pembelajaran TGT dapat efektif terhadap kemampuan berkomunikasi siswa. Dimana dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT siswa akan diminta bekerja sama dengan kelompok, sehingga dalam proses tersebut siswa akan lebih aktif berkomunikasi mengenai pembelajaran yang sedang.

Terdapat penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini yang berfokus pada keefektifan model pembelajaran TGT dan kemampuan komunikasi siswa yang dilakukan oleh (Sugiata, 2019), jurnal yang telah beliau buat dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil belajar". Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan presentase nilai rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan klasikal siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase hasil belajar afektif pada siklus I 58,94% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,06%. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan, bahwa implementasi model pembelajaran Teams Game Tournament dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa Berdasarkan penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas tentang model *Teams Games Tournament*. Adapun perbedaan peneliti dengan peneliti terdahulu yakni peneliti terdahulu menjabarkan bagaimana pengelolaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berkomunikasi dan berfikir kritis siswa.

Sementara penelitian oleh (Widyaningsih & Sanusi, 2014), dikemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata, dari rata-rata nilai pretest sebesar 52,6 meningkat menjadi 74,6 pada nilai rata-rata posttest, sehingga peningkatan rata-ratanya mencapai nilai 22.

Adapun penelitian oleh (Apriliani & Didik, 2015), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT terdapat perbedaan tingkat komunikasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai presentase sebesar 73,06% termasuk dalam kategori baik. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai presentase sebesar 60,5% termasuk dalam kategori cukup baik.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan komunikasi siswa juga di lakukan oleh (Damayanti & Apriyanto, 2017), memperoleh hasil penelitian bahwa menunjukkan perbedaan kemampuan komunikasi matematika dengan rata-rata kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan adalah 80,22 lebih baik dari rata-rata kemampuan komunikasi matematika kelas kontrol adalah 66,59. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa memiliki pengaruh yang signifikan.

Penelitian oleh (Anggraeni, 2014), menunjukkan hasil bahwa strategi TGT lebih baik daripada strategi TTW, siswa yang diajar dengan strategi TGT hasil belajarnya lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan TTW. Kemudian ada kontribusi antara minat belajar yang tinggi dengan minat belajar yang rendah terhadap hasil belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi mendapatkan hasil belajar yang baik. Terdapat juga kontribusi dalam komunikasi terhadap hasil belajar, siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi tinggi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi rendah. Sehingga terdapat interaksi antara strategi, minat belajar, kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar menggunakan model TGT menunjukkan cukup baik.

Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan yang peneliti lakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama untuk meningkatkan komunikasi siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, penelitian terdahulu menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen tipe *Quasy Experiment*. Selain itu, penelitian terdahulu berupaya meningkatkan kemampuan Pemahaman dan Komunikasi sedangkan peneliti hanya berfokus pada kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi hanya pada satu masalah utama yaitu belum adanya model pembelajaran yang bervariasi sehingga masih kurangnya kemampuan komunikasi siswa kelas IV SD MI Miftahul Huda Tayu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Merujuk uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memberikan solusi khususnya bagi MI Miftahul Huda Tayu dengan menerapkan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna terciptanya keefektifan pembelajaran terhadap komunikasi siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model Pembelajaran TGT juga sebelumnya belum pernah diaplikasikan di MI Miftahul Huda Tayu sehingga penerapan model pembelajaran TGT ini menjadi yang pertama kali dilakukan di MI Miftahul Huda Tayu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, disebut dengan kuantitatif karena data-data yang terkumpul dalam penelitian ini berupa angka. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment*, alasannya penelitian yang berkaitan dengan pendidikan atau pembelajaransangat cocok menggunakan jenis penelitian ini karena pemilihan sampel penelitian berdasarkan kelompok-kelompok utuh pada kelas tersebut. Desain penelitian ini menggunakan *posttest only control group design*. Dimana desain penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan pada masing-masing kelas sampel berupa penerapan model TGT pada kelas eksperimen dan penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Huda Tayu dengan populasi penelitian seluruh kelas IV MI Miftahul Huda Tayu yang berjumlah 80 peserta didik yang diambil secara *Simple Random Sampling*. Dikatakan simple (sederhana) sebab pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat pada populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A yang berjumlah 26 dan IV B yang berjumlah 26 peserta didik, dimana kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol.

Adapun pola desain *posttest only control group design* sebagai berikut:

Table 1. Pola Desain *posttest only control*

R_1	X	O_1
R_2	Y	O_2

Keterangan:

R_1 : Kelompok eksperimen

R_2 : Kelompo kontrol

X: Treatmen (perlakuan) bagi kelompok eksperimen dengan menggunakan model *teamsgames tournament*

Y: Treatmen (perlakuan) bagi kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional

O₁: Hasil pengukuran kelas eksperimen

O₂: Hasil pengukuran kelas kontrol

Sumber Data yang didapat melalui penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan juga data sekunder. Data atau bukti primer merupakan fakta yang telah terkumpul dan didapatkan langsung dari sumber yang memiliki data tersebut (Nurdin & Hartati, 2019). Cara yang dapat dimanfaatkan oleh penulis guna menghimpun suatu bukti primer ini berupa wawancara, dan non tes berupa angket respon kemampuan komunikasi siswa. Data sekunder, data sekunder merupakan data yang diambil dari sumber lain oleh peneliti (Balaka, 2022). Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku, rujukan jurnal dan relevansi kajian penelitian terdahulu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, dan angket. Wawancara pada penelitian ini ditujukan kepada wali kelas IV MI Miftahul Huda Tayu. Wawancara terhadap wali kelas IV bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Kemudian menggunakan angket, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap kemampuan berkomunikasi siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajar konvensional dan pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *teams game tournamen*.

TGT yang digunakan dalam penelitian didasarkan pada teori Priyanto (2021) dalam bukunya, yang menyatakan bahwa TGT berisikan tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Di sisi lain, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh Budiono dan Abdurrohman (2020) yang berupa: 1) Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif. 2) Mampu mendengarkan dengan efektif. 3) Mampu menyampaikan informasi dengan baik. 4) Menggunakan bahasa yang baik dan efektif.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Analisis data angket menggunakan skala Likert dalam bentuk daftar cek (checklist), alternatif jawaban yaitu, "Selalu (Sl), Sering (Sr), Kadang-kadang (Kk), Tidak pernah (Tp)". Adapun pemberian skor pada angket sebagai berikut:

Table 2. Pemberian Skor Pilihan Jawaban Pada Pernyataan Positif

No	Pernyataan	
	Jawaban	Nilai
1	Sl	4
2	Sr	3
3	Kk	2
4	Tp	1

Sumber: (Lince, 2022)

Table 3. Pemberian Skor Pilihan Jawaban Pada Pernyataan Negatif

No	Pernyataan	
	Jawaban	Nilai
1	Sl	1
2	Sr	2
3	Kk	3
4	Tp	4

Sumber: (Yusuf, 2017)

Proses pengumpulan data diawali dengan menentukan kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan model TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan konvensional. Pada akhir pertemuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan angket yang sama untuk mengukur kemampuan komunikasi siswa. Angket yang dibagikan pada siswa merupakan angket yang sebelumnya telah melalui uji pendahuluan, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik menggunakan uji-t (Independent t-test) yang sebelum dilakukan uji hipotesis tersebut terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk mengetahui eektivitas kemampuan komunikasi siswa menggunakan model *Teams Games Tournamen*, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Frekuensi

N: Jumlah Siswa

Interpretasi dari rumus di atas adalah sebagai berikut:

Table 4. Presentase Kemampuan Komunikasi

PRESENTASE	KATEGORI
0%- 20%	Sangat Rendah
21%- 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61%- 80%	Tinggi
81%-100%	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara dari suatu penelitian. Jawaban sementara terhadap masalah penelitian hanya didasarkan pada teori yang relevan, yang kebenarannya harus diuji secara empiris melalui suatu analisis (berdasarkan data di lapangan) (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini, peneliti menerapkan hipotesis sebagai berikut.

Ha: Model *Team Games Tournamen* efektif digunakan dalam pembelajaran kemampuanberkomunikasi siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu.

Ho: Model *Team Games Tournamen* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A dan IV B MI Miftahul Huda dimulai dari tanggal 21 sampai 31 Agustus 2023. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tersebut diperoleh data angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik dengan bantuan microsoft excel. Sebelum dilakukan penelitian untuk pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan tes validitas dan reliabilitas instrumen angket respon siswa. Instrumen yang di uji validitas dan reliabilitas ini telah terlebih dahulu divalidasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian, baru

dilakukan uji pendahuluan yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan microsoft excel.

Berikut hasil uji validitas instrumen angket kemampuan komunikasi:

Table 5. Hail Uji Validitas

No Angket	r_{hitung}	r_{tabel}
1.	0,39	0,38
2.	0,52	
3.	0,39	
4.	0,39	
5.	0,47	
6.	0,45	
7.	0,49	
8.	1,23	
9.	1,19	
10.	0,43	
11.	1,12	
12.	0,48	
13.	0,51	
14.	0,79	
15.	0,96	
16.	1,09	
17.	0,41	
18.	0,44	
19.	1,65	
20.	1,66	

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai rhitung dari 20 butir angket lebih besardari rtabel yaitu 0,388 sehingga dapat dinyatakan valid. Setelah soal dinyatakan valid, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat apakah instrumen soal dapat dipercaya sehingga dapat digunakan untuk mengukur objek beberapa kali dengan menghasilkan nilai yang sama. Analisis data menyatakan bahwa jika nilai Cronbach's Alpha > 0,060 maka instrumen soal dapat dinyatakan reliabel. Setelah dilakukan uji reliabilitas menggunakan microsoftexcel didapatkan hasil sebagai berikut:

Table.6 Hasil Uji Relibilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of items
20,029	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yaitu sebesar 20,029 yang berarti lebih besar dari ($>$) 0,060 sehingga instrumen butir soal dapat dinyatakan reliabel. Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas kemampuan komunikasi siswa menggunakan model teams game tournamen dapat dilihat setelah dilaksanakannya penerapan khusus (treatment). Langkah pertama yang dilakukan ialah menentukan mean dari hasil post-test berupa penyebaran angket respon siswa. Berdasarkan hasil olah data, maka didapatkan nilai mean pada hasil belajar peserta didik kelas IV antara rombel A dengan rombel B. Setelah menentukan mean, langkah selanjutnya peneliti dapat mengetahui efektivitas berdasarkan presentase yang diperoleh, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Table.7 Deskriptif Data

Descriptiv Statistic		
	Mean	Presentase
Post- Kontrol	48,19	83%
Post-Eksperimen	79,49	

Berdasarkan hasil dari deskriptif data di atas, dapat diketahui presentase angket respon siswa dalam pembelajaran menggunakan model TGT terhadap kemampuan komunikasi siswa menunjukkan hasil 83% kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa. Pada tahap selanjutnya dapat dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji reliabilitas dan uji homogenitas kedua kelas sampel. uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS didapatkan hasil sebagai berikut.

Table 8. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL_POSTTEST	1	.152	26	.121	.845	26	.123
	2	.176	26	.077	.857	26	.070

a. . Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil posttest uji normalitas data akhir didapatkan hasil yaitu pada kelas IV A data berdistribusi normal karena nilai Sig. Posttest IV A $0.152 > 0.05$, pada kelas IV B data berdistribusi normal karena nilai Sig. Posttest IV B $0.077 > 0.05$. Setelah mendapatkan hasil normalitas, peneliti berikutnya menguji homogenitas. Uji homogenitas untuk melihat kedua kelompok mempunyai varians yang homogen atau tidak. Adapun perhitungannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 9. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Posttest	Based on Mean	3.557	1	51	.046
	Based on Median	2.423	1	51	.083
	Based on Median and with adjusted df	2.134	1	47.556	.083
	Based on trimmed mean	4.189	1	53	.046

Berdasarkan tabel hasil homogenitas, kriteria data dikatakan homogen apabila sig. lebih dari 0,05. Dapat dilihat output pada Tabel 9 di atas pada kolom sig. (signifikansi) *Based On Mean* adalah sebesar 0,45 yang mana nilainya lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data post-test kelas kontrol dan eksperimen memperoleh nilai yang signifikan yang artinya data tersebut homogen (sama). Dengan demikian, peneliti dapat melanjutkan analisis data menggunakan Independent Sample T-test karena syarat menggunakan Independent Sample T-test telah terpenuhi. Selanjutnya peneliti masuk pada tahap terakhir yang dilakukan yaitu melakukan uji hipotesis dengan *Independent Sample T-test* uji ini digunakan untuk mengetahui adanya efektivitas setelah menerapkan perlakuan khusus yaitu menggunakan model *pembelajaran team games*

tournament terhadap kemampuan komunikasi kelas IV MI Miftahul Huda Tayu. Pengujian hipotesis ini menggunakan rumusan:

Ho: Model *Team Games Tournamen* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu.

Ha: Model *Team Games Tournamen* efektif digunakan dalam pembelajaran kemampuan berkomunikasi siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu.

Table 10. Hasil Uji Independent Sample T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL_PO	Equal variances assumed	5.112	.029	2.794	53	.008	8.009	3.016	2.377	14.475
STTEST	Equal variances not assumed			2.779	48.04	.009	8.011	3.032	2.330	14.522

Dapat dilihat pada Tabel 10 di atas bahwa uji hipotesis ini memperoleh nilai yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat tabel baris pertama yaitu *Equal variances assumed* pada (2-tailed) yang bernilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil posttest pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa model pembelajaran *teams game tournamen* efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu.

Pembahasan

Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan komunikasi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Untuk itu model pembelajaran TGT ini dapat menjadi alternatif sebagai model pembelajaran kepada guru yang menghadapi masalah-masalah tersebut dapat mengimplementasikan pembelajaran TGT (Santosa, 2019). Model *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif muncul konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif untuk mengasah komunikasi siswa (Walid, 2016).

Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan komunikasi siswa ada perubahan. Adapun kelebihan model pembelajaran TGT adalah Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa berkomunikasi dapat terbentuk dengan efektif, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran. Materi yang di ambil dalam penelitian ini ialah pada sub tema 1 "Tempat Umum" dengan kompetensi dasar yang diajarkan yaitu KD 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.

Siswa kelas IV MI Miftahul Huda Tayu sangat tertarik dengan kegiatan yang dilakukan dengan model pembelajaran ini, berdasarkan proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dari hasil kegiatan belajar yang berlangsung siswa juga menjadi turut berperan aktif dalam berkomunikasi, siswa merasakan senang belajar bahasa Indonesia dan dapat dilihat keterampilan komunikasinya yang semakin baik antar siswa satu dengan siswa yang lain. Dengan menggunakan model TGT, menunjukkan respon yang baik dari siswa dapat disimpulkan model pembelajaran yang digunakan ini dapat efektif terhadap keterampilan komunikasi siswa dalam belajar dan membantu siswa berlatih

berkomunikasi mengingat bahwa pentingnya keterampilan komunikasi untuk siswa itu sangat diperlukan.

Selain itu penelitian ini di perkuat dari hasil penelitian (Toifur & Kurniawan, 2022), yang menyatakan penerapan model pembelajaran model TGT berpotensi efektif dalam memberikan pengaruh positif yang besar dalam meningkatkan skill komunikasi siswa, serta mengajarkan siswa agar bisa menyelesaikan masalah dengan cara berkelompok dengan bekerja sama. (Zainuddin et al., 2021) (Matematis & Didik, 2002), dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif daripada pembelajaran konvensional ditinjau dari kemampuan komunikasi peserta didik karena rata-rata kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan ketuntasan belajar peserta didik pada kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mencapai batas minimal ketuntasan. Dalam jurnal yang di teliti oleh (Jeklin et al., 2016), juga membahas hal yang sama bahwa pencapaian kemampuan komunikasi siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* lebih efektif daripada pencapaian kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Terlihat perbedaan setelah keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat terlihat dari kemampuan komunikasi siswa dalam hasil respon siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih aktif dalam berkomunikasi karena pada kegiatan pembelajaran tersebut di rancang dengan berkelompok dimana siswa diminta harus saling berinteraksi dalam kelompok tersebut. Peneliti memberikan motivasi yang baik sehingga siswa sudah terlihat aktif, berani maju ke depan kelas, dan berpendapat. Pada tahap exploration, peneliti sudah memberikan penjelasan terhadap langkah kerja angket respon siswa. Sehingga mulai paham dan mampu mengisi angket tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol yang masih menggunakan model konvensional yang masih terlihat kekurangan. Pada tahap pembelajaran peneliti sama-sama membagikan angket respon siswa, tetapi pada saat kegiatan inti, peneliti melihat siswa tampak tidak berantusias di karenakan siswa yang masih malu-malu dan kurang berani untuk berpendapat mengenai materi yang mereka belum pahami. Sehingga kemampuan berkomunikasi pada proses pembelajaran saat itu tidak begitu efektif. Pada tahap

akhir pun mereka juga tampak kurang percaya diri saat menyimpulkan pembelajaran, di karenakan kurangnya keterampilan komunikasi yang di bentuk pada diri siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan, bisa diketahui bahwa model pembelajaran *team games tournament* di sekolah dasar sangatlah efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis dengan uji-t. hasil uji-t posttest mendapatkan hasil Sig.(2-tailed) $0,008 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dengankelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* lebih efektif daripada pencapaian kemampuan komunikasi siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan diatas, dapat diberi kesimpulan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* efektif digunakan terhadap kemampuan komunikasi siswa karena model TGT dapat menuntut siswa untuk selalu berperan aktif mengomunikasikan gagasannya, berbeda pada pembelajaran konvensional guru menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa pada kelas konvensional cenderung pasif. Dibuktikan dengan hasil deskriptif data dengan menunjukkan presentase angket respon siswa mengenai pembelajaran model TGT terhadap kemampuan komunikasi siswa mendapatkan hasil 83% dengan kategori tinggi. Hal ini diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis dengan uji-t hasil uji-t posttest mendapatkan hasil Sig. (2-tailed) $0,008 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* efektif terhadap kemampuan komunikasi siswa.

REFERENCES

- Abidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37–52. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10736>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). 濟無No Title No Title No Title. 4(July), 1–23.
- Anggraeni, V. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Tipe Think Talk Write (TTW) ditinjau dari Minat dan Kemampuan Komunikasi. 1–16. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/31375>
- Asari, S. (2021). Paikem. *Journal of Community Service*, 3(2008), 1139–1148.
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Dewi Lianasari, E. P. (2016). Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Konsep diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 1` – 7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Efendi, E., Ayubi, M., & Aulia, M. (2023). Model-Model Komunikasi Linear. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3899–3906.
- Fransiska, W., & Ain, S. Q. (2022). Kesulitan Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1333>
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Jeklin, A., Bustamante Farías, Ó., Saludables, P., Para, E., Menores, P. D. E., Violencia, V. D. E., Desde, I., Enfoque, E. L., En, C., Que, T., Obtenor, P., Maestra, G. D. E., & Desarrollo, E. N. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Correspondencias & Análisis*, II(15018), 1–23.

- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Matematis, K., & Didik, P. (2002). *Epsilon Vol. 3 No. 2 ISSN: 2685-2519 e-ISSN: 2715-6028*. 3(2), 1–8.
- Muis, M. M., & Alfin, J. (2023). Implementasi Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 2 Mi Persmin Wonokromo, Surabaya. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 117–129. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/4162>
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*.
- Rahma Fatikha, D. (2022). Seminar Akademik. *Pendidikan Karakter Di Era Digital*, 1(1), 70.
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan, Pedekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jptm*, 11(2), 147–153.
- Walid, A. (2016). Peningkatan Kemampuan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnamens. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25–34.
- Widyaningsih, F., & Sanusi, N. M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jkpm*, 1(2), 17–23.
- Yustiani, L., & Rahayu, V. (2022). Komunikasi Menggunakan Kalimat Bahasa Indonesia Dengan Benar Lulu Yustiani , vidiya rahayu Kelas 2B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Swadaya Gunung Jati. *DIKBASTRA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 1–11. <https://online-journal.unja.ac.id/dikbastra/article/view/20005>

Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, pp. 13–20).

Zainuddin, M., Sadiyah, K., Wardana, S. K., Zainuddin, M., Islam, U., & Ulama, N. (2021).

REKONSTRUKSI PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 57 TAHUN 2021 TENTANG STANDAR PENDIDIKAN NASIONAL lebih lanjut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan . Regulasi tentang Standar Nasional.1(01), 68–76.