

ABSTRAK

Indah Fitriya Wati, 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Puzzle pada Materi Akronim dan Singkatan di Kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo. Tesis. Lamongan: Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing (1) Dr. H. Sariban, M.Pd (2) Dr. Ida Sukowati, M.Hum.
Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Puzzle, Akronim

Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya belajar memahami konsep akronim dan singkatan, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan model TGT berbantuan puzzle terhadap aktivitas guru dan siswa pada materi akronim dan singkatan di SD Negeri Karangdinoyo I serta untuk mendapatkan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di SD Negeri Karangdinoyo I.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggali makna, pemahaman, dan interpretasi mendalam terhadap suatu fenomena sosial yang kompleks. Penelitian deskriptif kualitatif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai alasan dan cara suatu peristiwa terjadi.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo ditinjau dari aktifitas siswa mengalami peningkatan sebesar 1%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 91% termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aktifitas guru mengalami peningkatan sebesar 3%. Hasil observasi pada pertemuan pertama sebesar 90% dan pertemuan kedua dengan skor 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tes penilaian terhadap siswa setelah melaksanakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan puzzle pada materi akronim dan singkatan di kelas V SDN Karangdinoyo I Sumberrejo menunjukkan perbedaan yang jauh skor rata-rata hasil pretes sebesar 60 sedangkan skor rata-rata hasil posttest sebesar 91. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran materi akronim dan singkatan dengan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangdinoyo I Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.