

IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS AKSARA BALI DI PANTI ASUHAN YAYASAN DANA PUNIA SINGARAJA

**A. A. Pt. Suari^{1*}, Made Suardika Jaya², Komang Puteri Yadnya Diari³,
I Nengah Juliawan⁴, I Ketut Suparya⁵, I Putu Suardipa⁶, I Nyoman Ariyoga⁷**

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Sastra Agama dan Bahasa Bali,

^{5,6} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

⁷ Prodi Penerangan Agama Hindu
^{1,2,3,4,5,6,7} IAHN Mpu Kuturan

*e-mail: agung.suari@gmail.com ; suardikajayamade@gmail.com ; triyal408@gmail.com ;
camebinkjulian@gmail.com ; Iketutsuparya@gmail.com ; suardipa45@gmail.com ;
nyomanariyoga92@gmail.com

ABSTRACT

This community service project was conducted to enhance the reading and writing skills of Balinese script among students at Yayasan Dana Punia Singaraja, who have limited access to structured and interactive learning resources. The Teams Games Tournament (TGT) model was selected for its ability to integrate collaborative learning with academic competition, thereby increasing learners' engagement and motivation. The program consisted of several stages, including initial needs assessment, pre-test administration, implementation of the TGT model supported by digital learning media, guided practice sessions, and a post-test evaluation. The results indicate a notable improvement in participants' ability to recognize, read, and write Balinese script, as reflected in the increased scores between the pre-test and post-test, alongside positive responses to the game-based learning activities. These findings demonstrate that the TGT model is effective for Balinese script instruction, particularly within heterogeneous learning groups. This program provides a valuable reference for educators and social institutions seeking to develop more adaptive, engaging, and sustainable learning strategies for the preservation and revitalization of Balinese script.

Keywords: Balinese script, community service, cooperative learning, digital media, TGT

ABSTRAK

Pengabdian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali pada peserta Panti Asuhan Yayasan Dana Punia Singaraja, mengingat keterbatasan akses mereka terhadap sumber belajar yang sistematis dan interaktif. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dipilih karena mampu menggabungkan kerja kolaboratif dan kompetisi akademik yang mendorong keterlibatan aktif peserta. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan pre-test, penerapan model TGT berbantuan media digital, pemberian latihan terstruktur, dan pelaksanaan post-test. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi, membaca, dan menuliskan aksara Bali secara lebih tepat, yang terlihat dari peningkatan skor antara pre-test dan post-test serta respons positif terhadap aktivitas permainan edukatif. Temuan ini menegaskan bahwa model TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran aksara Bali khususnya pada kelompok belajar dengan latar belakang heterogen. Pengabdian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan lembaga sosial dalam mengembangkan strategi pembelajaran aksara Bali yang lebih adaptif, menarik, dan berkelanjutan..

PENDAHULUAN

Bahasa dan Aksara Bali memiliki kedudukan penting dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat Bali. Melalui bahasa ini, nilai-nilai spiritual, sastra, dan pengetahuan tradisional diwariskan dari generasi ke generasi dalam bentuk karya sastra seperti *geguritan*, *kidung*, dan naskah lontar. Bahasa Bali juga menjadi simbol identitas dan sarana pelestarian jati diri masyarakat di tengah arus globalisasi yang semakin kuat (Sumampan, 2022). Namun demikian, pergeseran penggunaan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari mulai tampak signifikan, terutama di kalangan generasi muda yang lebih banyak berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing.

Upaya pelindungan dan revitalisasi Bahasa serta Aksara Bali telah difasilitasi melalui kebijakan daerah, salah satunya melalui Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Pelindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali (Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 Tentang Pelindungan Dan Penggunaan Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali, 2018). Kebijakan ini menegaskan kewajiban penggunaan Aksara Bali di ruang publik, lembaga pendidikan, dan dokumen resmi daerah. Selain itu, melalui kegiatan rutin seperti *Bulan Bahasa Bali*, pemerintah daerah berupaya menumbuhkan kembali kesadaran masyarakat untuk melestarikan bahasa dan aksara daerah dalam berbagai konteks sosial dan pendidikan. Implementasi kebijakan tersebut diharapkan tidak hanya menjadi simbol kultural, tetapi juga mendorong praktik pembelajaran aktif di lingkungan keluarga, sekolah, maupun komunitas sosial.

Meskipun regulasi telah diterapkan, tantangan dalam pembelajaran Aksara Bali masih dirasakan di berbagai lapisan masyarakat. Koordinator Penyuluhan Bahasa Bali Kabupaten Buleleng, Putu Pertamayasa, menyebutkan bahwa masyarakat sering merasa takut menggunakan bahasa Bali karena khawatir melakukan kesalahan dalam *anggah-ungguhing basa* atau tingkat tutur yang kompleks (Sumampan, 2022). Rasa takut tersebut turut berpengaruh terhadap motivasi anak-anak untuk mempelajari bahasa dan aksara Bali secara aktif. Kondisi ini semakin terlihat pada anak-anak yang tumbuh di lingkungan pendidikan nonformal seperti panti asuhan, di mana akses terhadap pembelajaran kontekstual dan pendampingan bahasa daerah sangat terbatas.

Keterbatasan media dan metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat utama dalam pengajaran Aksara Bali. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf, memahami fungsi *sandhangan*, dan menulis aksara dengan benar karena proses belajar masih bersifat konvensional. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan berbasis media interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara secara signifikan. Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan bantuan *mind mapping* terbukti meningkatkan skor rata-rata kemampuan menulis Aksara Bali siswa dari 73,28 menjadi 84,62 (Dewi Ratni et al., 2023). Penelitian lain juga membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi *Transliterasi*

Aksara Bali dalam membantu siswa memahami bentuk dan bunyi aksara dengan lebih efisien (Purnami, 2022), bahkan meningkatkan hasil belajar hingga 88,96 pada siklus kedua (Hardiyanti et al., 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan media visual dapat menjadi solusi potensial untuk meningkatkan literasi aksara daerah.

Selain aspek keterampilan menulis, motivasi belajar juga dapat ditingkatkan melalui penerapan media digital interaktif. Penggunaan platform *Baamboozle* misalnya, terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa melalui permainan edukatif berbasis kuis yang menarik dan kompetitif (Salsanila & Faisal, 2025). Prinsip ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Aksara Bali agar proses belajar terasa lebih menyenangkan, terutama bagi anak-anak yang belum memiliki dasar pengetahuan kuat tentang aksara tradisional.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada upaya memperkenalkan dan meningkatkan kemampuan membaca serta menulis Aksara Bali bagi anak-anak di panti asuhan. Program ini mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis media visual dan digital sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik. Kegiatan ini juga sejalan dengan amanat Pergub Bali Nomor 80 Tahun 2018 yang menekankan pelindungan, pengembangan, dan pelestarian Aksara Bali melalui pendidikan dan kegiatan sosial. Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan mampu memperkuat literasi budaya lokal, membangun rasa bangga terhadap warisan leluhur, serta mendukung keberlanjutan bahasa dan aksara Bali di era modern.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Yayasan Dana Punia Singaraja selama empat minggu dengan melibatkan 15 anak asuh berusia 10–14 tahun sebagai peserta utama. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif edukatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar dan evaluasi. Metode penerapan mengadaptasi model Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin, dengan penyesuaian pada konteks pembelajaran aksara Bali agar lebih menarik dan sesuai dengan karakter anak panti.

Tahapan kegiatan meliputi empat langkah utama, yaitu (1) observasi awal dan analisis kebutuhan, (2) perancangan dan pelaksanaan pembelajaran TGT, (3) evaluasi hasil belajar, dan (4) refleksi serta tindak lanjut. Pada tahap observasi awal dilakukan pengumpulan data mengenai kemampuan awal peserta dalam membaca dan menulis aksara Bali melalui tes diagnostik sederhana serta wawancara dengan pengelola panti untuk mengetahui dukungan sarana belajar yang tersedia. Data ini digunakan untuk merancang materi dan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Tahap kedua mencakup implementasi pembelajaran TGT yang terdiri atas lima komponen: (a) penyajian materi aksara Bali dasar, (b) pembentukan kelompok heterogen, (c) permainan edukatif berbasis media interaktif, (d) turnamen antar kelompok, dan (e) pemberian penghargaan kepada tim berprestasi. Media pembelajaran dikembangkan

dalam bentuk powerpoint interaktif dan kartu aksara digital untuk menstimulus pengenalan bentuk huruf dan ejaan. Selama kegiatan, fasilitator berperan sebagai moderator dan pengarah jalannya turnamen agar tetap kompetitif namun edukatif.

Tahap ketiga adalah evaluasi hasil belajar. Tingkat keberhasilan kegiatan diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test yang menilai kemampuan membaca dan menulis aksara Bali. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung peningkatan rata-rata skor dan persentase ketuntasan. Selain itu, observasi motivasi belajar dan partisipasi peserta digunakan sebagai alat ukur deskriptif kualitatif untuk melihat perubahan sikap dan antusiasme belajar. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator partisipasi aktif, kerjasama tim, dan semangat kompetisi positif.

Tahap keempat adalah refleksi dan tindak lanjut, di mana peserta dan pengelola panti memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Perubahan sosial yang diharapkan terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri peserta dalam menggunakan aksara Bali serta terbentuknya budaya belajar berbasis kolaborasi dan permainan. Ketercapaian keberhasilan kegiatan diukur tidak hanya melalui aspek kognitif, tetapi juga melalui perubahan sikap dan sosial budaya belajar yang lebih positif di lingkungan panti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif Baamboozle dan Educaplay menghasilkan peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali pada seluruh peserta. Pengukuran dilakukan pada dua tahap, yaitu *pre-test* sebelum penerapan model dan *post-test* setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan turnamen selesai. Penilaian mencakup kemampuan membaca aksara dasar, memadankan huruf dengan bentuk gantungan dan pengangge, membaca kata beraksara Bali, serta menyalin paragraf pendek.

Secara umum, terdapat kecenderungan peningkatan kemampuan yang sangat signifikan pada semua peserta. Peserta dengan kemampuan awal rendah menunjukkan peningkatan paling drastis, sementara peserta dengan nilai awal menengah dan tinggi tetap mencatatkan peningkatan yang stabil. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam, baik untuk peserta yang memiliki kesulitan dasar maupun yang sudah memiliki fondasi awal dalam literasi aksara Bali. Peningkatan kemampuan siswa dari tahap pre-test ke post-test disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Membaca dan Menulis Aksara Bali

No	Nama Peserta	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan (%)
1.	Ari Sulaksana	33.3	61.7	+28.4
2.	Adi Sulaksana	38.3	66.7	+28.4
3.	Krisna	33.3	66.7	+33.4
4.	Ni Luh Devi Widiantari	56.7	86.7	+30.0

5.	Ni Kadek Sinta Novi Anggreni	33.3	86.7	+53.4
6.	Ni Komang Suta Riantini	66.7	100	+33.3
7.	Ni Kadek Putri Diantari	33.3	66.7	+33.4
8.	Ni Komang Candra Puspita Yuni	66.7	71.7	+5.0
9.	Ni Made Meysya Cantika Yani	38.3	66.7	+28.4
10.	Ni Kadek Restiti Budi Sari	33.3	61.7	+28.4
11.	Kadek Artini	33.3	66.7	+33.4
12.	Ni Putu Eka Sri Widiani	33.3	76.7	+43.4
13.	I Ketut Ruben	33.3	66.7	+33.4
14.	I Made Rogen Pramana	33.3	61.7	+28.4
15.	Ketut Ari Suta	48.3	61.7	+13.4

Rata-rata Pre-Test = 38.6%

Rata-rata Post-Test = 71.8%

Rata-rata Peningkatan = 33.2%

Tabel hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali yang merata pada seluruh peserta. Seluruh siswa mengalami kenaikan skor tanpa pengecualian, sehingga tingkat peningkatan mencapai 100 persen. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media interaktif mampu menjangkau peserta dengan berbagai tingkat kemampuan awal. Beberapa siswa yang sebelumnya berada pada kategori kemampuan rendah mampu menunjukkan perkembangan sangat signifikan. Misalnya, Ni Kadek Sinta Novi Anggreni yang awalnya memperoleh skor 33,3% berhasil mencapai 86,7% pada post-test. Peningkatan sebesar 53,4 poin ini merupakan yang tertinggi dan mencerminkan bagaimana pendekatan TGT yang menekankan kerja sama tim, kompetisi sehat, dan penggunaan media interaktif dapat mendorong motivasi serta mempercepat pemahaman siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan.

Peserta yang memiliki kemampuan awal lebih baik juga menunjukkan peningkatan meskipun dalam rentang yang lebih kecil. Ni Komang Suta Riantini, misalnya, meningkat dari 66,7% menjadi 100%, sementara Ni Komang Candra Puspita Yuni mengalami peningkatan dari 66,7% menjadi 71,7%. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak sebesar kelompok kemampuan rendah, temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT tetap mampu memberikan tantangan dan ruang perkembangan bagi siswa yang telah menguasai sebagian besar materi aksara Bali. Kenaikan skor mereka terutama dipengaruhi oleh fase turnamen yang menuntut ketepatan dan kecepatan, sehingga siswa dengan kemampuan tinggi pun tetap memperoleh stimulasi kognitif yang relevan.

Secara keseluruhan, pola peningkatan peserta tampak cukup merata. Sebagian besar siswa mengalami kenaikan skor di kisaran 28,4 sampai 33,4 poin. Keseragaman ini menunjukkan bahwa penyampaian materi sudah sesuai dengan tingkat kesulitan yang dapat dijangkau oleh siswa, sementara penggunaan media interaktif seperti Baamboozle dan Educaplay membantu memperkuat visualisasi bentuk aksara serta mempercepat pengenalan pola huruf. Selain itu, suasana pembelajaran kooperatif-kompetitif pada model TGT memungkinkan siswa saling membantu melalui tutor sebaya, meningkatkan

rasa percaya diri, dan memperluas kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Jika dilihat secara rata-rata, peningkatan kemampuan siswa mencapai 33,2%. Angka ini sangat signifikan dalam konteks pembelajaran literasi aksara Bali. Dalam kajian pembelajaran berbasis permainan, peningkatan di atas 20 persen sudah dianggap menunjukkan efektivitas yang kuat. Oleh karena itu, capaian 33,2 persen ini menegaskan bahwa penerapan model TGT berbantuan media interaktif tidak hanya efektif tetapi juga sangat relevan diterapkan pada konteks pembelajaran nonformal seperti di panti asuhan yang memiliki karakteristik peserta didik dengan latar belakang pendidikan beragam. Temuan ini secara keseluruhan memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan kompetisi, kolaborasi, dan teknologi mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

1. Efektivitas Model TGT dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Bali

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran aksara Bali menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar peserta masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk aksara dasar, membedakan aksara dengan kemiripan grafis, serta menuliskan kembali aksara sesuai aturan penulisan yang benar. Situasi ini tergambar pada proses pelaksanaan pre-test yang dilakukan secara individual, di mana siswa tampak berhati-hati dan ragu dalam mengidentifikasi aksara (Gambar 1). Dokumentasi ini memperkuat temuan awal bahwa kemampuan dasar peserta sebelum perlakuan tergolong rendah dan membutuhkan intervensi metodologis yang tepat.



Gambar 1. Proses pelaksanaan pre-test kemampuan membaca dan menulis aksara Bali

Setelah model TGT diterapkan, perubahan perilaku belajar dan kemampuan akademik siswa terlihat jelas. TGT memungkinkan mereka belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan siswa dengan tingkat kemampuan berbeda. Pembentukan tim berdasarkan pemetaan hasil pre-test terbukti efektif, karena siswa berkemampuan

tinggi berperan sebagai tutor sebaya. Interaksi ini menciptakan dinamika belajar yang lebih aktif dan dialogis, sejalan dengan prinsip *peer-assisted learning* yang menekankan proses penjelasan, pemberian umpan balik, dan kolaborasi sebagai pendorong utama peningkatan kompetensi.

Selain bekerja dalam kelompok, siswa juga terlibat dalam aktivitas permainan berbasis tantangan yang mendorong mereka untuk menggunakan keterampilan pengenalan aksara secara cepat (*rapid recognition*). Suasana permainan mengatasi kejemuhan belajar konvensional, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan motivasi kompetitif. Ketika turnamen TGT dilaksanakan, siswa terlihat berusaha mengerjakan soal secara cepat dan tepat, menunjukkan peningkatan fokus dan rasa percaya diri. Aktivitas tersebut terdokumentasikan dalam proses turnamen yang menampilkan antusiasme peserta (Gambar 2).



Gambar 2. Aktivitas siswa saat mengikuti sesi permainan dan turnamen TGT

Konsistensi peningkatan skor pada seluruh peserta mendukung teori Slavin (2015), yang menegaskan bahwa metode TGT efektif karena menggabungkan elemen kompetisi sehat dengan kolaborasi tim. Dalam konteks pembelajaran aksara Bali yang dikenal memerlukan ketelitian visual tinggi dan kemampuan membedakan detail grafis, model TGT memberikan wadah yang sangat sesuai. Melalui diskusi, permainan, dan turnamen, siswa dibantu untuk menguatkan memori visual sekaligus meningkatkan kemampuan menulis, karena mereka belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Umpan balik langsung dari fasilitator dan teman sebaya mempercepat koreksi kesalahan bentuk aksara, sehingga pembelajaran berlangsung lebih adaptif dan responsif terhadap kesulitan siswa.

Sampai akhir program, peningkatan terlihat tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif, terutama dalam hal kepercayaan diri, keberanian bertanya, dan kemauan untuk mempraktikkan aksara Bali di luar sesi pembelajaran. Dengan demikian, model TGT terbukti memberikan kontribusi yang signifikan baik dari sisi keterampilan akademik maupun motivasi belajar, menjadikannya strategi yang relevan dan efektif untuk pembelajaran aksara Bali pada peserta didik di lingkungan panti asuhan.

2. Peran Media Interaktif (*Baamboozle* dan *Educaplay*)

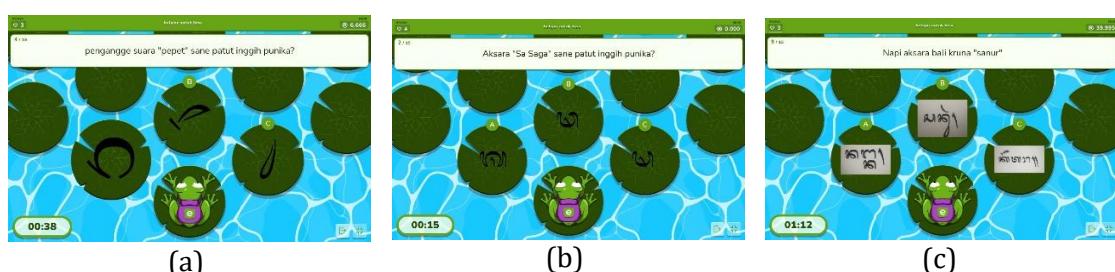
Penggunaan media interaktif Baamboozle dan Educaplay memberikan kontribusi kuat terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali. Kedua media

ini memungkinkan siswa belajar secara lebih dinamis karena aktivitasnya tidak terbatas pada latihan statis, tetapi dikemas dalam bentuk permainan yang memerlukan respons cepat, kecermatan visual, dan pemahaman makna aksara. Pada Baamboozle, siswa berlatih mengenali bentuk aksara Bali melalui tampilan kartu yang muncul secara acak, sehingga memaksa mereka untuk mengaktifkan memori visual dengan cepat. Hal ini sangat membantu terutama bagi peserta yang sebelumnya lambat dalam mengenali aksara dasar. Sementara itu, Educaplay menyediakan fitur seperti *matching games* dan *word search* yang menuntut siswa untuk menghubungkan aksara, suku kata, dan arti kata dengan tepat. Tangkapan layar salah satu permainan yang digunakan selama kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3, yang memperlihatkan variasi tantangan visual yang melatih kemampuan pengenalan pola aksara.



Gambar 3. Tangkapan layar media Baamboozle yang digunakan untuk latihan pengenalan aksara Bali

Selama proses pembelajaran, suasana kelas menunjukkan perubahan yang jelas dibandingkan sesi pembelajaran konvensional. Anak-anak panti yang sebelumnya terlihat pasif menjadi lebih aktif ketika materi disajikan melalui media interaktif. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, mengajukan pertanyaan, dan berusaha menyelesaikan setiap tantangan secepat mungkin. Keluwasan media dalam menghadirkan permainan berbasis skor dan waktu juga menumbuhkan motivasi kompetitif yang sehat di antara siswa. Dokumentasi penggunaan Educaplay pada sesi latihan matching games memperlihatkan bagaimana siswa terlibat penuh dalam proses visual scanning dan penalaran cepat untuk memilih jawaban yang benar (Gambar 4).



Gambar 4. Tangkapan layar permainan matching di Educaplay yang digunakan untuk latihan aksara

Efektivitas media interaktif dalam penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2017), yang menjelaskan bahwa pemrosesan informasi visual yang disertai aktivitas kognitif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar. Fakta bahwa peserta dengan kemampuan awal sangat rendah ($\leq 33.3\%$) mampu mencapai skor post-test $\geq 61.7\%$ menunjukkan bahwa media interaktif membantu mengatasi hambatan visual, fonologis, dan persepsi grafis yang sering muncul saat mempelajari aksara Bali. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan kognitif yang memudahkan siswa memproses informasi simbolik dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Interaksi Kooperatif dan Kompetitif: Mengapa TGT Cocok untuk Pembelajaran Aksara Bali

Pembelajaran aksara Bali memiliki karakteristik yang menuntut ketelitian tinggi, terutama ketika siswa mempelajari bagian-bagian yang kompleks seperti penganggengenan, bentuk gantungan, serta cecireng pepaosan yang memerlukan keseimbangan antara pemahaman visual dan aturan tata tulis. Ketika metode ceramah saja digunakan, siswa cenderung cepat merasa terbebani karena harus menghafal banyak bentuk aksara yang tampak mirip. Dalam konteks inilah model Teams Games Tournament (TGT) terbukti relevan. TGT menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa saling berdiskusi, saling menjelaskan bentuk aksara yang membingungkan, dan saling memperbaiki kesalahan penulisan. Kerja sama seperti ini sangat tampak pada proses diskusi kelompok ketika siswa berkemampuan tinggi membantu teman satu timnya memahami perbedaan antara aksara yang serupa.

Proses interaksi kooperatif ini kemudian dipadukan dengan kompetisi sehat melalui turnamen TGT. Dalam sesi turnamen, siswa ditantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga memunculkan suasana belajar yang hidup dan kompetitif. Foto pada Gambar 5 menunjukkan momen ketika siswa mengikuti turnamen tersebut, di mana mereka tampak antusias dan fokus dalam menyelesaikan soal. Turnamen ini memberikan dorongan motivasional tambahan karena siswa ingin memberikan kontribusi maksimal bagi timnya. Pada saat yang sama, kompetisi juga menumbuhkan semangat untuk meningkatkan kemampuan individu dalam pengenalan bentuk aksara.



Gambar 5. Aktivitas siswa saat mengikuti turnamen TGT pada materi aksara Bali

Sinergi antara kerja sama dan kompetisi inilah yang membuat TGT sangat cocok untuk pembelajaran aksara Bali. Kolaborasi dalam tim membantu siswa mengatasi kesulitan memahami bentuk aksara yang rumit, sementara kompetisi membuat mereka semakin bersemangat untuk menguasai materi. Siswa merasa tertantang tetapi tetap merasa aman dan didukung oleh teman-temannya, sehingga pembelajaran berlangsung lebih natural dan menyenangkan. Dengan demikian, TGT tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memupuk keterampilan sosial melalui kerja sama, rasa tanggung jawab, dan motivasi intrinsik.

4. Perubahan Kemampuan Berdasarkan Data

Perubahan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali terlihat jelas ketika membandingkan hasil pre-test dan post-test seluruh peserta. Data menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada kelompok tertentu, tetapi merata pada semua kategori kemampuan awal. Secara umum, pola peningkatan ini mengindikasikan bahwa perpaduan model TGT dan media interaktif mampu memberikan stimulus belajar yang komprehensif bagi siswa dengan kemampuan rendah, sedang, maupun tinggi. Tabel 1 berikut menunjukkan ringkasan peningkatan kemampuan siswa berdasarkan kategori kemampuannya sebelum perlakuan.

Tabel 2.
Peningkatan Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pembelajaran Aksara Bali

Kategori Kemampuan Awal	Rentang Skor Pre-Test	Rata-rata Peningkatan	Karakteristik Peningkatan
Rendah	$\leq 33.3\%$	Tinggi (≥ 30 poin)	Mengalami perkembangan signifikan karena terbantu oleh tutor sebaya dan media visual interaktif
Menengah	38.3–48.3%	Moderat	Pemahaman stabil, peningkatan lebih terarah dan konsisten
Tinggi	$\geq 66.7\%$	Rendah–Moderat	Mengalami penguatan konsep dan peningkatan akurasi

Pola peningkatan paling tajam tampak pada peserta dengan kemampuan awal rendah. Mereka menunjukkan lompatan skor yang besar karena TGT menyediakan kesempatan belajar kooperatif yang memungkinkan mereka terbantu oleh anggota tim yang lebih mahir. Skema ini membuat proses belajar lebih suportif dan memberikan peluang bagi siswa yang sebelumnya pasif untuk ikut terlibat dalam diskusi, persiapan permainan, maupun turnamen.

Peserta dengan kemampuan menengah juga mengalami peningkatan yang signifikan meskipun tidak setinggi kelompok rendah. Mereka sudah memiliki modal pemahaman yang baik sejak awal, sehingga TGT berfungsi memperkuat apa yang sudah mereka kuasai. Pola ini sering kali ditemukan dalam model pembelajaran kooperatif, di

mana siswa yang sebelumnya cukup stabil mendapatkan kesempatan mengonsolidasikan konsep melalui permainan dan turnamen.

Pada kategori kemampuan tinggi, peningkatan nilai tampak lebih kecil, tetapi tetap menunjukkan perbaikan. Contohnya adalah peserta seperti Ni Komang Candra Puspita Yuni yang mengalami peningkatan dari 66.7 menjadi 71.7, dan Ni Komang Suta Riantini yang meningkat drastis hingga mencapai 100. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa metode TGT tidak membuat siswa mahir menjadi stagnan, melainkan justru memberi mereka ruang untuk memperdalam kompetensi melalui peran tutor sebaya. Mereka tidak hanya belajar menyelesaikan soal, tetapi juga belajar menjelaskan konsep kepada orang lain, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih solid.

Proses analisis perubahan kemampuan ini diperkuat oleh dokumentasi kegiatan post-test yang diperlihatkan pada Gambar 6. Foto tersebut menunjukkan bagaimana siswa tampak lebih percaya diri dan lebih cepat dalam mengerjakan soal, dibandingkan kondisi awal pada sesi pre-test.



Gambar 6. Dokumentasi pelaksanaan post-test setelah penerapan TGT dan media interaktif

Secara keseluruhan, perubahan kemampuan berdasarkan data menunjukkan bahwa TGT memberikan efek berbeda untuk setiap kategori siswa, tetapi seluruhnya berada pada tren positif. Hal ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait efektivitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui interaksi sosial yang bermakna.

5. Dampak Sosial dan Psikologis Pembelajaran

Selain memberikan dampak kognitif, penerapan metode TGT juga memberikan efek sosial dan psikologis yang terlihat jelas sepanjang proses pembelajaran. Siswa menunjukkan perubahan perilaku yang cukup signifikan, terutama dalam aspek kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta keterlibatan sosial. Pada sesi awal, beberapa siswa tampak pasif, ragu-ragu, dan kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan. Namun, setelah beberapa kali terlibat dalam permainan dan turnamen kelompok, perubahan perilaku mulai terlihat. Mereka mulai berani mengangkat tangan, berdiskusi, memberikan pendapat, bahkan memimpin tim pada beberapa sesi permainan.

Dinamika kerja sama dalam tim memunculkan interaksi sosial yang semakin kuat. Siswa yang sebelumnya tidak saling mengenal dengan baik menjadi lebih akrab karena sering terlibat dalam diskusi, strategi permainan, dan berbagi peran dalam persiapan turnamen. Situasi ini membangun rasa memiliki tim (*team belonging*) yang menjadi elemen penting dalam pembelajaran kooperatif. Keakraban siswa semakin tampak ketika mereka memberikan dukungan satu sama lain selama turnamen, misalnya dengan memberi tepuk tangan, dorongan verbal, atau membantu teman yang mengalami kesulitan membaca aksara.

Dampak sosial ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan karakter, terutama dalam konteks penguatan identitas budaya. Pembelajaran aksara Bali bukan hanya melatih kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menjadi media untuk membangun rasa saling menghargai, bekerja sama, dan menumbuhkan kebanggaan terhadap warisan budaya sendiri. Perubahan ini tampak pada respon siswa yang semakin antusias mengikuti kegiatan dan mulai menggunakan beberapa aksara Bali pada catatan harian mereka di asrama.

Dengan demikian, dampak sosial dan psikologis yang muncul dari penerapan TGT menjadi nilai tambah penting dalam penelitian ini, karena menunjukkan bahwa pembelajaran aksara Bali dapat dirancang tidak hanya untuk mencapai hasil akademik, tetapi juga untuk mengembangkan karakter positif dan interaksi sosial yang lebih harmonis.

6. Keterkaitan Temuan dengan Rumusan Masalah

Keterkaitan antara temuan penelitian dan rumusan masalah terlihat sangat jelas melalui analisis proses pembelajaran serta hasil belajar peserta. Rumusan masalah pertama menyoroti bagaimana tahapan pelaksanaan model TGT diterapkan dalam pembelajaran aksara Bali. Seluruh tahapan TGT—mulai dari kegiatan pembukaan, penyajian materi, pembentukan tim, sesi permainan, turnamen, hingga evaluasi melalui post-test—dapat berjalan secara sistematis dan konsisten. Setiap tahapan memberikan kontribusi berbeda terhadap perkembangan peserta. Pada tahap penyajian kelas, peserta memperoleh pemahaman awal yang menjadi fondasi sebelum memasuki aktivitas permainan. Tahap pembentukan tim memberikan ruang bagi pembelajaran kooperatif melalui interaksi antarsiswa yang memiliki kemampuan beragam. Permainan dan turnamen yang menyusul kemudian menumbuhkan dinamika kompetitif yang sehat, sehingga motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa semakin meningkat. Keteraturan tahapan dan kesesuaianya dengan prinsip TGT menunjukkan bahwa model ini dapat diterapkan dengan baik dalam konteks pembelajaran aksara Bali di panti asuhan.

Rumusan masalah kedua berkaitan dengan efektivitas model TGT dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Bali. Data penelitian memperlihatkan adanya peningkatan nilai yang signifikan pada seluruh peserta, dengan rata-rata peningkatan mencapai 33,2%. Peningkatan yang merata pada semua kategori kemampuan awal menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Efektivitas ini terutama dipengaruhi oleh sinergi antara pembelajaran

kooperatif, media interaktif, dan turnamen yang memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif sambil mengembangkan keterampilan visual dan linguistik mereka. Temuan ini memperkuat berbagai hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa TGT merupakan model yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mendorong partisipasi, kerja sama, dan keterlibatan emosional peserta didik. Dengan demikian, penerapan TGT dalam program ini berhasil menjawab kedua rumusan masalah secara empiris dan teoretis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Agama Republik Indonesia atas dukungan pendanaan melalui DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Tahun 2025 yang telah memungkinkan kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik. Penghargaan yang sama juga disampaikan kepada Institut Agama Hindu Negeri (IAHN) Mpu Kuturan atas dukungan institusional, fasilitas, serta koordinasi yang diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan. Dukungan berbagai pihak tersebut menjadi kontribusi penting dalam keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital dalam pembelajaran aksara Bali di Panti Asuhan Yayasan Dana Punia Singaraja terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta. Proses pembelajaran yang menggabungkan kerja tim, kompetisi akademik, serta penggunaan media visual dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kompetensi yang konsisten, sekaligus memperlihatkan bahwa pendekatan kolaboratif dan berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategis untuk pembelajaran aksara Bali pada konteks non-formal. Temuan ini mempertegas bahwa model TGT relevan diterapkan sebagai inovasi pembelajaran literasi aksara daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Ratni, N. K. A., Rai, I. B., & Paramarta, I. K. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Visual Berupa Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v10i1.62412>
- Hardiyanti, K. R., Purnami, I. P., & Aryana, I. B. P. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Menggunakan Aplikasi Transliterasi Aksara Bali Kelas XI MIA 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v9i1.35934>
- Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 Tentang Pelindungan Dan Penggunaan Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali, Pub. L. No. 80, Provinsi Bali (2018).

- Purnami, I. A. P. (2022). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Transliterasi Aksara Bali Pada Pembelajaran Bahasa Bali Tingkat Sekolah Menengah Atas. *KAWRUH: Journal of Language Education, Literature and Local Culture*, 4.
- Salsanila, S., & Faisal, E. El. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>
- Sumampan, S. (2022). *Tantangan Bahasa Bali Di Era Saat Ini*. RRI Singaraja. <https://rri.co.id/daerah/55283/tantangan-bahasa-bali-di-era-saat-ini>