

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Rika Anjarwati, Radeni Sukma Indra Dewi*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: radenisukmaindradewi.pasca@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i22025p279-286

Kata kunci

TGT (Teams Games Tournament)
keaktifan peserta didik
pembelajaran kooperatif
Kelas 1 SD

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pengajaran yang sejalan dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain. Model ini menekankan tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, serta rasa senasib. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, peserta didik dilatih untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Proses saling membantu serta berlatih berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi menciptakan lingkungan belajar yang mencerminkan miniatur kehidupan bermasyarakat. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini disusun dalam format siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model pembelajaran TGT ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan fisik, seperti mengamati, menulis, dan membaca, tetapi juga melibatkan kegiatan mental, seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar, yang ditunjukkan oleh peningkatan pada setiap indikator keaktifan peserta didik di siklus I dan II.

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007, hlm. 6). Hal ini menunjukkan bahwa peran aktif peserta didik dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan. Sanjaya (2012) menyatakan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan peserta didik, sehingga proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran lebih berorientasi pada kegiatan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mulyasa (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta didik sangat penting, sebab keaktifan peserta didik menjadi penentu keberhasilan pembelajaran. Sudjana (2012) menambahkan bahwa semakin tinggi kegiatan belajar peserta

didik, semakin tinggi pula peluang keberhasilan pengajaran. Sardiman (2001) juga menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik meliputi kegiatan fisik dan mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Semakin aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin tinggi tingkat keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif dapat dilihat dari adanya partisipasi kolaboratif antara guru dan peserta didik (Prasetyo & Abduh, 2021). Jika peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, maka hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai (Vitasari et al., 2013) dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap peserta didik. Salah satu cara untuk mengaktifkan belajar peserta didik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bermanfaat, serta memberikan rangsangan tugas, tantangan, dan memecahkan masalah.

Peserta didik dikatakan aktif dalam pembelajaran menurut Suryosubroto (2009, hlm. 71) jika terdapat ciri-ciri tertentu, seperti peserta didik berbuat untuk memahami materi pelajaran, pengetahuan dipelajari dan ditemukan oleh peserta didik, serta peserta didik mengkomunikasikan hasil pikirannya. Peserta didik yang tidak bertanya, terbatas pada mendengarkan, atau tidak mempersiapkan diri dengan baik dapat dianggap kurang aktif. Agus Suprijono (2009:46) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran, di mana guru berperan dalam membantu peserta didik mendapatkan informasi dan ide. Model pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Nurhadi (2003:60), didasarkan pada prinsip bahwa manusia sebagai makhluk sosial harus saling berinteraksi.

Observasi di salah satu kelas di sekolah dasar di Kota Malang menunjukkan bahwa banyak peserta didik belum aktif dalam kelompok, hanya 1-2 orang yang mengerjakan tugas, dan sebagian peserta didik tidak dapat mengungkapkan pendapat. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung senang bermain dan berkompetisi. Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif diusulkan sebagai solusi untuk masalah ini, karena dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Najmi et al. (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran yang bersifat kooperatif. Keaktifan siswa dalam berinteraksi dan berkolaborasi selama permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif. Selain itu, Ilma et al. (2024) menemukan bahwa pengintegrasian e-LKPD crossword puzzle dalam model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi di antara mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kartika (2024), yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model TGT, yang memungkinkan siswa dengan berbagai kemampuan akademis untuk berkontribusi secara optimal.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas 1, yang sering kali masih dalam tahap awal belajar. Dengan meningkatkan keaktifan belajar, penelitian ini tidak hanya berdampak

pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, yang berfokus pada kolaborasi dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas 1.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Wiraatmadja, 2012). Terdapat empat tahapan yang digunakan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap tahap dilaksanakan secara bersamaan, dan setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksikan, siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bandungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, selama dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 29 peserta didik kelas I. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah non-tes, berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Sudjana (2010, hlm. 61). Setiap indikator memiliki skor dari 1 hingga 4 poin, yang diobservasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai tambahan, penelitian terbaru oleh Rahmawati et al. (2021) menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Tabel 1. Indikator keaktifan belajar

No	Indikator keaktifan peserta didik	Skor (1,2,3,4)
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar	
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	
3	Bertanya kepada teman atau guru	
4	Mencari informasi	
5	Melakukan diskusi kelompok	
6	Menilai kemampuan diri	
7	Berlatih memecahkan masalah	
8	Menerapkan informasi yang diperoleh	

Keberhasilan pencapaian keaktifan belajar peserta didik tersebut dihitung berdasarkan rumus presentase menurut Djamarah (2016) dalam Prasetyo & Abduh (2021) sebagai berikut.

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan dari keberhasilan dari indikator keaktifan belajar melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Maka langkah selanjutnya

yaitu menganalisis presentase capaian dengan mengacu pada Arikunto (2017) dalam Prasetyo & Abduh (2021).

Tabel 2. Indikator capaian keberhasilan

Presentase Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil tindakan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa ketercapaian aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar Bahasa Indonesia, baik secara individu maupun klasikal, telah sesuai dengan perencanaan. Pembelajaran yang menyerupai permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Rata-rata nilai peserta didik sebelum tindakan adalah 65, yang meningkat menjadi 75 pada siklus I. Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II, hasil belajar pada ulangan harian II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik menjadi 80. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijabarkan sebagai berikut::

3.1. Penyajian Kelas

Pada langkah ini, guru telah menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi, seperti penggunaan proyektor untuk menampilkan gambar yang diamati peserta didik. Indikator keaktifan belajar yang muncul pada kegiatan ini adalah keberanian peserta didik untuk bertanya kepada guru. Pada siklus I, beberapa peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya ketika guru melaksanakan tanya jawab dan diskusi kelas. Namun, masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan, dan asyik melakukan kegiatan lain, seperti bermain dengan alat tulis. Hal ini disebabkan oleh materi yang disajikan guru tidak cukup membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka merasa tidak tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, pada siklus II, guru memberikan perhatian dan motivasi lebih kepada peserta didik.

Peserta didik yang memiliki kemampuan akademis rendah sering kali tidak terlibat dalam pembelajaran, seperti mengemukakan pendapat. Mereka merasa malu dan tidak terbiasa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Pada siklus II, guru langsung menunjuk peserta didik tersebut agar mencoba untuk mengemukakan pendapat, menjawab, dan bertanya, dengan tujuan agar peserta didik yang malu memiliki kesempatan yang sama dengan peserta didik lainnya. Hal ini berkaitan dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran kooperatif, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, dan tidak cemas, sehingga peserta didik berani mengemukakan pendapat secara terbuka (Mulyasa, 2016; Rahman et al., 2023).

3.2. Belajar dalam Tim

Pada langkah ini, tim telah dibentuk dari peserta didik dengan latar belakang akademis yang beragam, yakni tinggi, sedang, dan rendah, sesuai dengan salah satu prinsip dasar pembelajaran kooperatif (Arends dalam Trianto, 2010, hlm. 65). Setiap tim bertugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan oleh guru dan berdiskusi dalam mempersiapkan permainan serta turnamen.

Namun, pada siklus I, belum semua peserta didik terlihat berkolaborasi secara efektif dalam tim. Peserta didik dengan kemampuan akademis tinggi cenderung mendominasi diskusi dan pengerjaan LKPD, sementara peserta didik dengan kemampuan akademis rendah dan mereka yang pemalu lebih cenderung diam dan tidak berpartisipasi. Untuk mengatasi masalah ini, pada siklus II, guru memperkenalkan aturan baru yang harus dipatuhi selama kegiatan belajar dalam tim. Aturan tersebut ditayangkan menggunakan proyektor, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengingatnya. Selain itu, guru juga menjelaskan pentingnya kerja sama dalam kelompok dan manfaat dari pembagian tugas yang merata.

Pada siklus II, terlihat adanya perbaikan dalam kerjasama antar anggota tim. Peserta didik yang sebelumnya memiliki kemampuan akademis tinggi kini tidak lagi mendominasi; mereka mulai saling berbagi tugas dan membantu satu sama lain ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan LKPD. Hal ini terjadi berkat pengingat dan penekanan dari guru mengenai pentingnya kerja sama demi keberhasilan kelompok. Di samping itu, waktu yang ditetapkan untuk mengerjakan LKPD juga lebih ketat, dengan pemberian poin tambahan bagi tim yang berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebagai hasilnya, dari lima tim yang ada, tiga tim berhasil menyelesaikan LKPD sesuai jadwal.

Meskipun terdapat kemajuan, guru masih perlu mengembangkan keterampilan dasar dalam mengajar (Wardhani, 2011), terutama keterampilan membimbing kelompok kecil dan peran sebagai organisator dalam pembelajaran kooperatif (Asmani, 2016, hlm. 108). Dengan peningkatan kemampuan ini, diharapkan proses belajar dalam tim dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua peserta didik.

3.3. Games

Pada langkah ini, guru telah menyiapkan permainan yang melibatkan semua tim peserta didik. Selain itu, guru juga memberikan aturan yang jelas untuk memastikan bahwa permainan berlangsung dalam suasana yang kondusif. Pada siklus I, beberapa peserta didik tampak kurang antusias dalam mengikuti permainan; hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam permainan yang hanya terpaku pada lembar kerja yang mengharuskan mereka untuk mengerjakan soal-soal.

Untuk mengatasi masalah ini, pada siklus II, guru mengemas permainan dengan cara yang lebih menarik dan menantang, tetap memperhatikan karakteristik dan minat peserta didik. Strategi ini terbukti efektif, karena antusiasme dan semangat peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh meningkat secara signifikan. Peningkatan ini sejalan dengan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam mengelola kelas dan memberikan variasi dalam metode pengajaran (Kunandar, 2007).

Namun, meskipun terdapat peningkatan dalam antusiasme, pelaksanaan permainan pada siklus II juga menghadapi tantangan. Terkadang, suasana kelas menjadi kurang kondusif karena peserta didik terlalu bersemangat saat bermain, terutama pada sesi rebutan. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan strategi pengelolaan kelas yang lebih baik, seperti memberikan instruksi yang lebih tegas dan menciptakan sistem pengendalian yang mendorong semua peserta didik untuk berpartisipasi dengan tertib. Dengan demikian, permainan dapat berlangsung dengan lancar dan tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi semua siswa.

3.4. Turnamen

Pada langkah ini, guru menyiapkan turnamen yang melibatkan peserta didik berdasarkan kategori kemampuan akademis mereka. Peserta didik sangat menikmati suasana turnamen karena mereka berkompetisi dengan teman-teman yang memiliki tingkat kemampuan akademis setara,

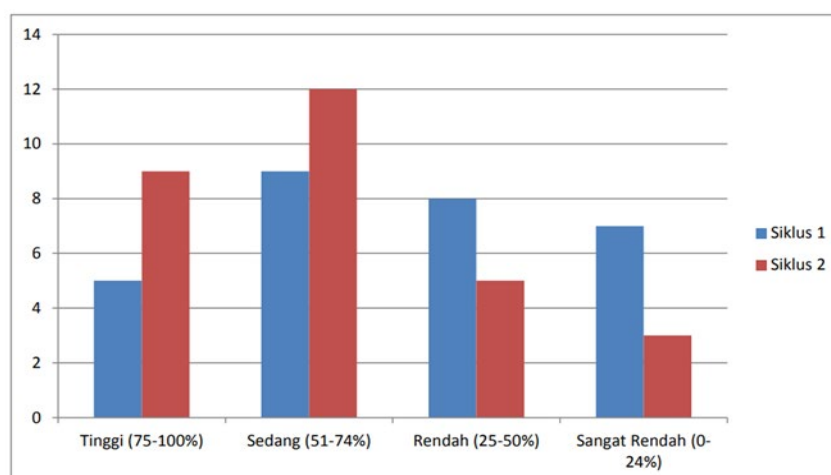
sehingga menciptakan lingkungan yang lebih mendukung dan mengurangi kecemasan saat berkompetisi (Huda, 2016, hlm. 117). Namun, pada siklus I, kegiatan turnamen belum sepenuhnya kondusif, dan beberapa peserta didik masih kesulitan memahami prosedur yang harus diikuti. Masalah ini disebabkan oleh penjelasan guru yang hanya disampaikan secara lisan mengenai peraturan dan prosedur turnamen, yang membuat siswa sulit mengingat dan mematuhi aturan tersebut.

Menyadari kekurangan ini, pada siklus II, guru mengambil langkah proaktif dengan memperlihatkan peraturan dan prosedur turnamen menggunakan proyektor. Metode visual ini terbukti efektif, karena peserta didik menjadi lebih fokus dan memahami dengan baik ketentuan yang harus diikuti. Dengan adanya penjelasan yang lebih jelas dan terstruktur, suasana turnamen di siklus II menjadi lebih kondusif dan teratur.

Namun, meskipun ada perbaikan, peserta didik dengan kategori akademis rendah masih memberikan jawaban yang belum sesuai dengan harapan. Hal ini disebabkan oleh pemahaman yang kurang menyeluruh terhadap materi yang telah diajarkan. Untuk mengatasi hal ini, guru mendorong setiap tim untuk melakukan diskusi ulang mengenai materi yang telah dipelajari sebelum turnamen dimulai. Selain itu, guru juga memberikan dukungan kepada siswa yang masih kesulitan dengan meminta rekan satu tim untuk membantu dan memberikan semangat. Dengan dukungan tersebut, peserta didik yang sebelumnya ragu-ragu untuk menjawab soal turnamen mulai menunjukkan keberanian dan partisipasi aktif, berusaha memberikan yang terbaik untuk tim mereka. Langkah-langkah ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa, tetapi juga memperkuat kerja sama dalam tim, sehingga turnamen menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi semua peserta (Astuti, 2021; Yanti & Fitriani, 2022).

3.5. Rekognisi Tim

Pada langkah ini, guru memberikan penghargaan (reward) bagi peserta didik yang mencapai skor berdasarkan kriteria tertentu. Selain memberikan penghargaan pada tim yang juara di siklus I guru juga memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik bahwa kerjasama disaat belajar dalam tim sangat penting, saling berbagi kepada teman yang belum memahami materi. Diharapkan dengan pemberian motivasi ini indikator keaktifan peserta didik akan lebih baik kedepannya. Berikut ini disajikan perbandingan ketercapaian persentase indikator keaktifan peserta didik pada siklus I dan II.



Gambar 1. Ketercapaian indikator keaktifan peserta didik pada Siklus 1 dan II

Berdasarkan Gambar 1 di atas, terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, dari delapan indikator yang diukur

yaitu melaksanakan tugas, pemecahan masalah, bertanya, melaksanakan diskusi, dan menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan capaian menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus I. Hal ini disebabkan pemberian motivasi kepada peserta didik selama pembelajaran untuk selalu terlibat selama proses pembelajaran ditambah dengan beberapa aturan yang ditayangkan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa peserta didik lebih sadar untuk mengerjakan secara sungguh-sungguh jika mengerjakan tugas. Ada juga dengan pemberian poin tambahan untuk tim yang mengerjakan LKPD tepat waktu, hal itu membuat sungguh-sungguh pada saat pengerjaan LKPD dan tidak membuang-buang waktu. Peserta didik selama pembelajaran untuk selalu terlibat, untuk bekerja sama saat mengisi LKPD, hal-hal seperti itu yang selalu guru ingatkan kepada peserta didik. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa peserta didik lebih sadar untuk membagi tugas saat belajar dalam tim. Guru memberikan kesempatan yang besar khususnya kepada peserta didik yang tidak biasa bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya indikator bertanya kepada guru dan temannya meningkat.

Model pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar.

4. Simpulan

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik kelas I sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang menunjukkan peningkatan pada setiap indikator keaktifan peserta didik baik di siklus I maupun siklus II. Pada siklus II, mayoritas peserta didik berhasil mencapai predikat "sangat aktif," sementara hanya sebagian kecil yang memperoleh predikat "aktif" atau "cukup aktif." Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Peningkatan keaktifan peserta didik ini berkontribusi terhadap pemahaman materi yang lebih baik serta keterampilan sosial yang lebih kuat, seperti kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Oleh karena itu, implementasi model pembelajaran kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa metode pembelajaran yang inovatif dapat menghasilkan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Astuti, S. (2021). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 123-134.
- Haryanto, R., & Supriyadi, A. (2020). The impact of cooperative learning on students' motivation and engagement in learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45-53.
- Huda, M. (2016). *Model-model pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilma, I. N., Sutrisno, S., & Lestari, L. P. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan E-LKPD crossword puzzle terhadap hasil belajar IPA kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 19-27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Kartika, S. K. D. (2024). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133-143. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The effect of cooperative learning model type of Teams Games Tournament (TGT) on student's learning achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rahman, A., Syahrir, E., & Rini, R. (2023). The role of teachers as facilitators in cooperative learning: Enhancing student engagement and participation. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123-135.
- Rahmawati, N., Ahmad, H., & Supriyadi, A. (2021). The effectiveness of cooperative learning model on students' motivation in primary education. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 123-132.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Bandung: Nuansa Media.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model problem-based learning peserta didik kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uins.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>