

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENUMBUHKAN KEAKTIFAN  
BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Wahyu Ningsih<sup>1</sup>, Meilida Eka Sari<sup>2</sup>, Heru Prasetyo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Nusantara Al-Azhaar Lubuklinggau

<sup>1</sup>[Whyuni1312@gmail.com](mailto:Whyuni1312@gmail.com), <sup>2</sup>[meilidaekasari@gmail.com](mailto:meilidaekasari@gmail.com), <sup>3</sup>[heru@uin-al-azhaar.ac.id](mailto:heru@uin-al-azhaar.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the implementation of the Cooperative Learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT) type, in fostering students' learning activeness in the Science and Social Studies (IPAS) subject for Grade IV at SDN O Mangunharjo. The background of this research is based on the low level of student engagement observed during IPAS lessons, indicated by a lack of participation, interaction, and motivation throughout the learning process. This research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with the homeroom teacher, students, and the vice principal, as well as documentation of the learning activities. The results showed that the TGT model significantly increased students' learning activeness. Students were more engaged in taking notes, asking and answering questions, participating in group discussions, and enthusiastically joining quiz tournaments. The elements of play and teamwork in TGT created a fun, competitive, and collaborative learning environment. Teachers acted as facilitators, guiding students to work together, think critically, and take responsibility for their team's success. Additionally, the model encouraged the development of students' social skills such as sportsmanship, responsibility, and cooperation. It can be concluded that the TGT model is effective in enhancing students' learning activeness. This study recommends the use of TGT as an alternative active learning strategy, particularly for IPAS and other subjects in elementary education.*

*Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Student Engagement, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN O Mangunharjo. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keaktifan siswa selama pembelajaran IPAS, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi, interaksi, dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru kelas, siswa, dan wakil kepala sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih aktif dalam mencatat, bertanya, menjawab, berdiskusi, serta antusias dalam mengikuti turnamen kuis kelompok. Unsur permainan dan kerja sama dalam TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Selain itu, model ini juga mendorong pengembangan karakter sosial siswa seperti sportivitas, tanggung jawab, dan solidaritas. Disimpulkan bahwa model TGT efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif, khususnya pada mata pelajaran IPAS dan kelas setara di jenjang sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament (TGT)*, Keaktifan Belajar, IPAS

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran secara signifikan. Pendekatan pembelajaran yang bersifat teacher-centered, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi, kini dinilai kurang relevan untuk menjawab tantangan zaman yang menuntut peserta didik menjadi pribadi aktif, kolaboratif, dan kreatif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran di sekolah dasar masih berlangsung secara satu arah. Siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa keterlibatan emosional

dan intelektual yang mendalam. Hal ini juga ditemukan di SDN O Mangunharjo, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV. Siswa terlihat kurang aktif, jarang bertanya, enggan menjawab pertanyaan guru, dan menunjukkan minat belajar yang rendah.

Data global turut menguatkan kegelisahan ini. Laporan *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal dalam aspek kemampuan sains dan kerja sama tim (OECD, 2019). Rendahnya kemampuan kolaboratif dan partisipatif siswa menunjukkan bahwa pembelajaran di Indonesia

masih jauh dari esensi pendidikan abad ke-21. Bila kondisi ini terus dibiarkan, maka dikhawatirkan akan muncul generasi pasif yang tidak kritis serta minim keterampilan sosial. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, semangat kolaborasi, dan rasa ingin tahu siswa secara alami.

Salah satu pendekatan yang diyakini mampu mengatasi persoalan tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif secara kognitif, tetapi juga merangsang interaksi sosial, kompetisi sehat, dan kesenangan dalam belajar melalui aktivitas permainan edukatif. Penerapan TGT menjadi alternatif strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya bermakna, tetapi juga menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Pembelajaran yang efektif tidak semata-mata ditandai dengan tingginya nilai akademik, melainkan juga keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di SDN O Mangunharjo, guru

telah mencoba menggunakan berbagai media bantu, namun hasilnya belum optimal. Siswa masih menunjukkan keaktifan belajar yang rendah dalam pembelajaran IPAS. Mereka kurang berpartisipasi dalam diskusi, tidak antusias mengikuti pembelajaran, dan cenderung pasif. Akibatnya, pemahaman konsep menjadi lemah dan interaksi dalam kelas bersifat monoton. Permasalahan ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Model TGT menawarkan solusi atas permasalahan tersebut. Dengan menggabungkan unsur kerja kelompok dan permainan edukatif, TGT menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif. Siswa merasa tertantang dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan timnya. Selain meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar, model ini juga melatih siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi. Pendekatan ini diharapkan mampu membentuk

keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS yang memang menuntut eksplorasi, diskusi, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata.

Berbagai penelitian mendukung mengenai efektivitas model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dasar. Prabawati et al (2025) dalam penelitiannya yang dimuat dalam *Ideguru Jurnal* mengungkapkan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa di kelas serta pencapaian hasil belajar. Dalam penelitian ini, partisipasi siswa meningkat secara nyata karena model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk aktif mengikuti proses pembelajaran. Setelah penerapan model ini. Temuan ini diperkuat oleh Rahayu et al (2025) dalam jurnal *Didaktika* juga menemukan bahwa penerapan TGT secara signifikan

meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui kegiatan berkelompok dan turnamen berbasis permainan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas, terutama dalam konteks mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep seperti IPAS.

Penelitian lain oleh Mertayasa (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang dikombinasikan dengan media edukatif seperti Mice Target Board mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa hingga 15%. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V dalam pembelajaran IPS, dan hasilnya menunjukkan bahwa kombinasi metode kooperatif dan media yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Aktivitas kelompok yang dirancang secara kompetitif dalam TGT membantu siswa membangun keterampilan

berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikasi yang efektif.

Ketiga penelitian tersebut memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat bahwa model pembelajaran TGT sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa model TGT tidak hanya efektif meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang pendidikan dasar yang membutuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dari sisi teoretis, model pembelajaran TGT didukung oleh teori konstruktivis dan sosial-kognitif. Slavin (2005), sebagai pengembang utama model ini, menyatakan bahwa *Cooperative Learning* dapat meningkatkan prestasi, hubungan sosial, dan sikap tanggung jawab siswa. Rahmawati et al (2023) menegaskan bahwa unsur penghargaan dan kerja tim dalam TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Model ini juga sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pembelajaran dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Melalui kerja kelompok, siswa yang kurang aktif dapat terbantu oleh teman sekelompoknya, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna. Pendekatan ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa kelas IV yang tengah berada dalam tahap transisi kognitif konkret-operasional.

Berdasarkan kajian literatur dan temuan lapangan, ditemukan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar secara kuantitatif, belum secara mendalam mengeksplorasi proses keaktifan belajar siswa selama penerapan TGT. Selain itu, masih jarang penelitian kualitatif yang mendeskripsikan dinamika kelas dan interaksi siswa dalam konteks pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana model TGT dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa secara lebih mendalam di SDN O Mangunharjo.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran aktif, serta memberikan masukan teoritis dalam pengembangan model pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan mampu mendorong terciptanya suasana belajar yang partisipatif dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN O Mangunharjo. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi realitas sosial dan proses pembelajaran secara naturalistik dalam konteks ruang kelas. Fokus utama dari

penelitian ini adalah memahami proses penerapan model TGT dan respon keaktifan belajar siswa yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kategori. Pertama, informan utama yaitu guru kelas IV yang menerapkan model TGT dalam pembelajaran IPAS. Kedua, informan kunci adalah siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran tersebut. Ketiga, informan tambahan yaitu wakil kepala sekolah yang turut memberikan pandangan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, yaitu dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan belajar-mengajar dengan model TGT.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi informan terhadap proses pembelajaran, observasi dilakukan untuk mencatat perilaku dan keaktifan siswa secara langsung selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi meliputi foto,

video kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles et al (2020). Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, serta member check kepada informan guna memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan pengalaman dan realitas lapangan (Melong, 2004).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin sebagai bagian dari pendekatan *Cooperative Learning* (Slavin, 2005). Model ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui kombinasi antara kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat dalam suasana yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan, lalu mengikuti proses pembelajaran yang terdiri dari presentasi materi oleh guru,

kerja tim untuk memahami materi, turnamen berupa permainan kuis antar siswa, serta pemberian skor dan penghargaan kepada kelompok yang berhasil. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga ditantang untuk bekerja sama, bertanggung jawab terhadap kelompok, dan berkompetisi secara sportif. TGT terbukti efektif dalam membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi, serta mendorong keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa.

Hasil wawancara dengan informan kunci (guru kelas IV). Guru kelas IV menjelaskan bahwa sebelum kegiatan kelompok dimulai, ia menyampaikan materi IPAS terlebih

dahulu dengan penjelasan singkat, memberikan contoh konkret, dan memancing pertanyaan dari siswa agar mereka lebih siap saat berdiskusi dalam kelompok. Dalam proses penyampaian materi tersebut, siswa terlihat mencatat dan aktif bertanya, menunjukkan bahwa mereka merespons pembelajaran dengan baik sejak awal kegiatan.

Terkait pembentukan kelompok, guru menyebutkan bahwa kelompok dibentuk secara acak atau berdasarkan kemampuan yang seimbang. Setelah itu, ia memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk berdiskusi, saling membantu, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Saat kegiatan kelompok berlangsung, siswa terlihat berdiskusi, mengemukakan pendapat, saling bertanya, dan saling membantu menyelesaikan tugas, mencerminkan dinamika kerja sama yang baik.

Dalam kegiatan turnamen yang merupakan bagian dari model TGT, guru mengamati bahwa siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi. Mereka aktif menjawab soal, semangat, antusias, dan berusaha memberikan yang terbaik untuk

timnya agar bisa menang dalam kompetisi tersebut. Suasana lomba semakin hidup karena siswa saling memberi semangat, saling membantu, dan mendukung teman satu tim selama perlombaan berlangsung.

Guru juga menilai partisipasi individu siswa berdasarkan keaktifan mereka dalam berdiskusi, menjawab soal, mengemukakan pendapat, serta tanggung jawab yang mereka tunjukkan dalam kelompok. Pemberian skor individu ternyata berdampak positif, karena siswa menjadi lebih termotivasi, semangat belajar, dan bertanggung jawab dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Sebagai bentuk apresiasi, kelompok dengan nilai tertinggi diberikan pujian, hadiah sederhana, atau piagam. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan motivasi tambahan bagi siswa agar terus aktif dan berprestasi. Secara keseluruhan, guru menyatakan bahwa model pembelajaran TGT sangat efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara bersama informan utama yaitu siswa kelas 4. Siswa menyampaikan bahwa ia merasa *senang dan semangat* ketika guru menjelaskan pelajaran IPAS sebelum kegiatan permainan atau turnamen dimulai. Suasana belajar yang menyenangkan tersebut membuatnya lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Sebagai bentuk kesiapan dalam belajar, siswa juga mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru. Ia mengungkapkan bahwa mencatat membantu agar *lebih mengerti dan tidak mudah lupa* terhadap apa yang telah diajarkan.

Saat diskusi kelompok sebelum turnamen dimulai, siswa biasanya bersama timnya *saling menyemangati, membahas strategi, dan mengingatkan untuk tetap kompak dan tidak gampang menyerah*. Kerja sama tim terasa menyenangkan baginya, karena mereka bisa saling membantu dalam memahami soal. Hal ini membuat siswa *lebih cepat paham dan merasa senang bisa belajar bersama teman-temannya*.

Saat mengikuti turnamen dengan kelompok lain, siswa merasakan *perasaan yang campur*

*aduk* antara senang, semangat, dan sedikit deg-degan. Namun ia tetap memiliki keinginan kuat agar timnya bisa menang. Ketika mendapat giliran menjawab soal, ia mengaku pernah merasa *deg-degan tetapi juga senang*, terlebih jika jawabannya benar dan bisa membantu tim. Hal itu membuatnya merasa *bangga* dan menjadi pengalaman yang berkesan.

Kemenangan tim juga memberikan kebahagiaan tersendiri bagi siswa. Ia mengungkapkan perasaan *senang, bangga, dan puas* ketika skor yang ia sumbangkan membantu timnya menang. Bahkan, momen tersebut membuatnya *semakin semangat untuk belajar lagi*. Menurutnya, turnamen dan permainan dalam pembelajaran IPAS menjadikan pelajaran lebih *seru, tidak membosankan, dan membuat belajar terasa menyenangkan*.

Penghargaan yang ia terima pun memberikan motivasi tambahan. Siswa biasa mendapatkan *pujian dari guru, teman-teman, dan orang tua*, bahkan kadang menerima *hadiah kecil atau tepuk tangan* ketika timnya menang. Penghargaan semacam ini membuatnya *lebih semangat dalam belajar*. Ketika ditanya apakah ingin

kembali belajar IPAS dengan cara seperti ini, ia menjawab *iya*, karena menurutnya *belajar sambil bermain itu lebih seru, tidak membosankan, dan membuat lebih cepat paham serta lebih semangat belajar.*

Beerdasarkan hasil wawancara di atas memperlihatkan secara jelas bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan penuh motivasi bagi siswa di kelas IV.

Selanjutnya wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah selaku informan tambahan pada penelitian ini. Wakil kepala sekolah memberikan pandangan yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Menurutnya, pembelajaran dengan pendekatan ini *membuat siswa lebih antusias, aktif, dan senang belajar.* Model ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran. Ia juga menyampaikan bahwa setelah model TGT diterapkan, terlihat *perubahan*

*yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa.* Siswa menjadi *lebih aktif, berani bertanya, lebih semangat, dan lebih bertanggung jawab* terhadap tugas-tugas pembelajaran. Dari pengamatannya, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa *lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama* dalam kelompok. Aktivitas turnamen yang menjadi ciri khas dari model TGT pun dianggap memberikan *semangat baru bagi siswa*, karena mereka menjadi *lebih antusias dan termotivasi* saat belajar. Wakil kepala sekolah menambahkan bahwa *pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik* turut berkontribusi dalam *menumbuhkan semangat belajar siswa.* Siswa merasa *lebih termotivasi, bangga, dan semangat* karena kerja keras dan kerja sama mereka diapresiasi. Dalam proses pelaksanaan model TGT, guru juga dinilai telah *berperan aktif dalam memfasilitasi dan mengarahkan siswa* untuk bertanya, menjawab, serta menyampaikan pendapat secara aktif. Lebih lanjut, ia mengungkapkan bahwa *siswa lebih mudah memahami materi IPAS melalui diskusi kelompok dan permainan*, karena pembelajaran menjadi *lebih menyenangkan dan*

*mudah dipahami.* Selama model ini diterapkan, suasana kelas pun berubah menjadi *lebih hidup, aktif, dan dinamis,* yang mencerminkan terciptanya interaksi pembelajaran yang lebih bermakna.

Dari sisi pengembangan karakter, model TGT dinilai mampu *mendorong siswa menjadi lebih bertanggung jawab, bekerja sama, saling menghargai,* dan memiliki *sikap sportivitas yang baik.* Oleh karena itu, wakil kepala sekolah *mendukung penuh keberlanjutan penggunaan model TGT,* bahkan tidak hanya untuk pelajaran IPAS, tetapi juga untuk pelajaran lain. Ia meyakini bahwa model ini *terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, semangat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.*

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SDN O Mangunharjo menunjukkan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas, siswa, dan wakil kepala sekolah menunjukkan bahwa model ini efektif menciptakan suasana pembelajaran

yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Dari sisi guru, model TGT dipahami sebagai pendekatan yang mampu membangkitkan antusiasme siswa sejak awal kegiatan belajar. Guru memulai dengan penyampaian materi yang singkat dan jelas, disertai dengan contoh konkret serta pertanyaan pemantik yang mendorong siswa berpikir kritis. Setelahnya, siswa dikelompokkan secara seimbang, lalu didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara kolektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Prabawati et al (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran IPAS terbukti meningkatkan partisipasi siswa serta hasil belajar mereka secara signifikan.

Siswa juga merespon positif model TGT. Dalam wawancara, siswa menyatakan merasa senang, semangat, dan lebih memahami materi karena belajar dilakukan melalui diskusi kelompok dan turnamen. Suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan membuat siswa tidak cepat bosan, bahkan cenderung lebih bertanggung

jawab terhadap tugas kelompok. Temuan ini diperkuat oleh Rahayu et al (2025) yang menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Wakil kepala sekolah menyampaikan bahwa model TGT juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan karakter sosial siswa, seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Kegiatan turnamen serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik mampu membentuk iklim belajar yang sehat dan kompetitif. Ini sejalan dengan temuan (Mertayasa (2022) yang menyimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter kerja sama melalui permainan berbasis tim.

Selain itu, penelitian dari Wulandari et al (2024) juga mendukung temuan ini, bahwa penerapan TGT di kelas IV sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga 80%, serta mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif. Turnamen dan sistem skor mendorong siswa untuk lebih

fokus, semangat, dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok.

Lebih lanjut, hasil penelitian Gunawan et al (2022) juga menegaskan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan keberanian mengemukakan pendapat, yang merupakan aspek penting dari keaktifan belajar. Dengan kata lain, model ini tidak hanya membangun pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan sosial siswa secara holistik.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT memberikan dampak yang signifikan dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Pendekatan ini sejalan dengan semangat kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, model TGT layak untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran IPAS dan mata pelajaran lainnya di jenjang sekolah dasar.

## E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mampu menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN O Mangunharjo. Keaktifan siswa tampak melalui keterlibatan aktif dalam diskusi, antusiasme mengikuti turnamen, dan tanggung jawab dalam kelompok. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan memotivasi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Sebagai saran, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi permainan edukatif dalam model TGT agar tetap menarik dan relevan dengan materi. Sekolah juga perlu mendukung penyediaan fasilitas pendukung pembelajaran aktif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengkaji lebih lanjut pengaruh model TGT terhadap peningkatan hasil belajar kognitif atau karakter sosial siswa, serta penerapannya pada mata pelajaran lain di jenjang pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, D., Musthafa, B., & Wahyudin, D. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Verbal Linguistik Intelligence untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Melong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kalitatif; edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis (Fourth Edi)*. SAGE Publication.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Prabawati, P. L. S., Jampel, I. N., & Suma, I. K. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1228–1237.
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 461–472.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 3826–3831.

Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik) (Alih Bahasa: N. Yusron)*. Nusa Media.

Wulandari, D. A., Trianan, S. A., Aufaa, M. A., & Azizah, W. A. (2024). Peningkatan Karakter Percaya Diri pada Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 22470–22478.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20984>