

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS V SDN TULUSREJO

Ervina Dwi Purwitasari¹, Nurhidayati², Rintis Rizkia Pangestika³
PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo
ervinawin26@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to 1) Describe the steps of implementing the TGT (Teams Games Tournament) learning model to improve the cooperation skills of fifth grade students of Tulusrejo Elementary School, 2) Determine the improvement of cooperation skills of fifth grade students of Tulusrejo Elementary School through the TGT (Teams Games Tournament) learning model. The study used Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles. Each cycle has 2 meetings. The research subjects were 16 fifth grade students of Tulusrejo Elementary School consisting of 8 boys and 8 girls. The data collection methods used were interviews, observation and documentation. Implementation of the TGT (Teams Games Tournament) learning model with 5 stages, namely 1) Class Presentation, 2) Group Learning, 3) Games, 4) Competitions, 5) Awards. The results of the research observations are as follows: learning using the TGT (Teams Games Tournament) learning model is very suitable to be applied in Elementary Schools because the percentage of students' cooperation skills at the pre-cycle stage is 31%, cycle I becomes 44% at meeting 1 and 50% at meeting 2. Then in cycle II it increases to 69% at meeting 1 and increases significantly again to 88% meeting the specified classical completeness of 80%. From the results of the implementation of the TGT (Teams Games Tournament) learning model, it can be considered effective in improving students' cooperation skills. So this model can be used as an effective alternative strategy to improve students' cooperation skills in Elementary Schools.

Keywords: Learning, TGT (Teams Games Tournament), Cooperation Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) Mendeskripsikan langkah-langkah implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo, 2) Mengetahui peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdapat 2 pertemuan. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Tulusrejo yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan 5 tahapan yaitu 1) Penyajian Kelas, 2) Belajar Kelompok, 3) Permainan, 4) Pertandingan, 5)

Penghargaan. Hasil observasi penelitian adalah sebagai berikut: pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar karena keterampilan kerjasama siswa pada tahap prasiklus persentasenya sebesar 31%, siklus I menjadi 44% pada pertemuan 1 dan 50% pada pertemuan 2. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 69% pada pertemuan 1 dan meningkat secara signifikan kembali menjadi 88% melebihi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 80%. Dari hasil tersebut pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa. Sehingga model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran, TGT (*Teams Games Tournament*), Keterampilan Kerjasama

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pondasi penting bagi sebuah negara khususnya negara yang sedang berkembang terutama negara Indonesia. Keadaan Pendidikan di negara Indonesia saat ini merupakan sebuah pondasi yang sangat penting bagi Indonesia karena sumber daya manusia yang masih bisa dikatakan kurang. Meningkatkan kualitas Pendidikan menjadi salah satu faktor penting guna meningkatkan sumber daya manusia (Khusnudin *et.al.*, 2022). Pendidikan dalam perannya sangatlah penting karena Pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan yang terdapat pada diri. Keterampilan tersebut perlu ditingkatkan untuk mengembangkan kepribadian setiap individu dan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia pada masa sekarang ini dan yang akan datang (Sari, 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

peningkatan dan pengembangan keterampilan pada kualitas hidup manusia juga dapat meningkat.

Ada berbagai problematika yang terjadi di Indonesia yaitu salah satunya adalah kualitas pendidikan dan kurikulum pembelajaran. Fakta yang terjadi secara langsung dilapangan adalah melemahnya pendidikam di Indonesia karena kurangnya penanaman keterampilan kerjasama yang merupakan salah satu contoh interaksi sosial. Permasalahan pembelajaran yang terkait dengan kerjasama siswa dalam dunia pendidikan sering berakar dari faktor internal siswa, metode pengajaran serta lingkungan belajar siswa. Permasalahan umum yang biasa dihadapi ini diantaranya 1) kurangnya kesadaran pentingnya kerjasama, masih terlihat siswa yang belum memahami tentang pentingnya kerjasama dalam mencapai suatu tujuan. Siswa cenderung bersikap individualis

serta kurang memahami suatu keberhasilan, 2) ketidakmampuan berkomunikasi efektif, komunikasi antar satu siswa dengan siswa dan ketidakpercayaan antar anggota kelompok, 3) dominasi (Ketergantungan), dalam kerjasama kelompok terdapat siswa yang terkadang lebih mendominasi atau menonjol dimana mereka kurang untuk memberikan ruang kepada lainnya untuk berkontribusi dan menyampaikan suatu pendapat, 4) perbedaan karakter dan kemampuan, setiap siswa memiliki kepribadian dan kemampuan yang berbeda sehingga dapat menyebabkan suatu kesalahpahaman dalam tugas kelompok, 5) metode pembelajaran yang kurang variatif, metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang memfasilitasi kerjasama siswa dan interaktif, seperti pembelajaran kooperatif atau pembelajaran secara berkelompok.

Semangat siswa di kelas V dalam belajar sangat tinggi terlihat saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa aktif dalam mengikuti baik dalam hal bertanya dan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran: 1) Siswa kurang menghargai serta menerima pendapat pendapat lain, 2) Siswa kurang percaya

diri dalam bekerja sama, 3) Siswa kesulitan dalam membagi tugas dan bertanggung jawab dalam kelompok, 4) Siswa masih suka bargain sendiri dari pada mendengarkan penjelasan guru, 5) Siswa kurang dalam mengeluarkan ide dan pendapat, 6) Kurangnya kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman, 7) Rendahnya keterampilan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam menggali pengetahuan, bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama, serta membekali siswa agar berhasil menjalani hidup sebagai bagian dari masyarakat (Sari *et.al.*, 2023). Keberhasilan proses pembelajaran di kelas dapat menghasilkan hasil dari belajar yang optimal dan baik pula. Keberhasilan pembelajaran dalam artian tercapainya suatu kompetensi dasar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor dan salah satunya yaitu kemampuan guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna dan berkesan di kelas. Suatu pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila siswa dapat mengikuti dengan aktif dan terlibat secara langsung sehingga proses pembelajaran berjalan menyenangkan dan dapat menumbuhkan

semangat belajar siswa (Kurnia, 2018). Dalam pembelajaran selain mengembangkan aspek kognitif, tetapi suatu pembelajaran juga membutuhkan aspek afektif yaitu keterampilan kerjasama.

Kerjasama merupakan bentuk kelompok yang terdiri dari lebih seseorang yang melakukan tugas dengan sejumlah peraturan dan prosedur. Kerjasama merupakan perilaku timbal balik dan saling menguntungkan dan melibatkan kelompok yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama (Sari *et.al.*, 2024). Keterampilan kerjasama merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa karena dapat bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial di masyarakat (Fauziah & Hendriani, 2019). Dalam penelitiannya Yulitri dkk., (2020) menyatakan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dapat dipahami bahwa kerjasama merupakan salah satu kecakapan yang harus dimiliki siswa yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Rahmawati *et.al.*, (2023) model TGT adalah model pembelajaran

yang menempatkan siswa untuk belajar secara kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang ras suku yang berbeda. Sejalan dengan Khusnudin *et.al.*, (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbed. Sedangkan menurut Fauziah & Hendriani, (2019) yang menyatakan bahwa model Pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan dan turnamen dimana siswa berusaha dan bekerjasama untuk menjadi tim terbaik.

Penelitian ini berfokus pada Pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Gaes Tournament*) yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo. Diharapkan agar model pembelajaran TGT ini dapat digunakan sebagai referensi guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang asik, menyenangkan dan interaktif serta agar siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan kerjasama mereka dalam

proses pembelajaran, model pembelajaran yang mendorong keterampilan kerjasama, tanggung jawab, komunikasi, kontribusi dan saling menghargai. Sehingga kualitas pembelajaran di sekolah menjadi meningkat serta keterampilan kerjasama siswa dalam suatu pembelajaran meningkat pula. Hal ini sangat berdampak baik bagi siswa, guru dan pendidikan.

B. Metode Penelitian

Bentuk tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu ragam penelitian pembelajaran yang dilakukan langsung di dalam kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil belajar serta mencoba hal baru dalam pembelajaran (Sari, 2022). Desain penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan pertama kali oleh Kurt Lewin, yang didalamnya melibatkan empat tahapan, yaitu 1) Perencanaan, tahap mengidentifikasi masalah dan merumuskan rencana tindakan; 2) Tindakan, tahap pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan; 3) Pengamatan, tahap mengamati dan mencatat hasil dari tindakan yang telah dilakukan; 4) Refleksi, tahap menganalisis data yang

telah dikumpulkan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan.

Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan mencakup keempat tahapan tersebut. Siklus dilakukan sampai tercapainya keberhasilan yang diinginkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan catatan lapangan.

Ketuntasan siswa secara individu dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan kerjasama siswa yang diamati guru dari hasil pertemuan pertama pada setiap tindakan. Oleh karena itu, pencapaian belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila terdapat 80% siswa yang telah mencapai nilai KKM 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo, serta mengetahui peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Analisis data yang digunakan dalam mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan keterampilan kerjasama siswa

menggunakan rumus dari () sebagai berikut:

1. Menghitung hasil skor

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

S = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimal aktivitas guru

2. Menghitung rata-rata hasil skor

$$= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

3. Kriteria pensekoran

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Aktivitas %	Klasifikasi
86-100	Bekerjasama Sangat Baik
70-85	Bekerjasama Baik
56-69	Cukup Bekerjasama
40-55	Kurang Bekerjasama
<40	Sangat Kurang Bekerjasama

Berikut adalah hasil dari pembahasan dari hasil keterlaksanaan pembelajaran dan keterampilan kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*):

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

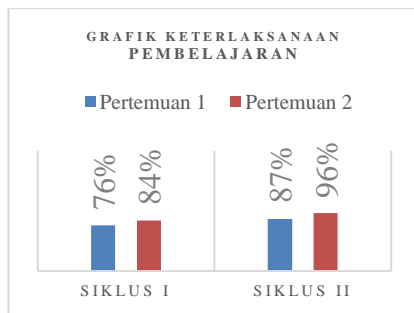
Penelitian ini menyatakan bahwa hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas V SDN Tulusrejo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rata-Rata keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Siklus I dan Siklus II

Keterlaksanaan Pembelajaran	Rata-rata	Keterangan	
Siklus I	Pertemuan 1	76,2	Baik
	Pertemuan 2	84,7	Baik
Siklus II	Pertemuan 1	87,5	Baik
	Pertemuan 2	95,8	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Siklus II telah memenuhi kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang digunakan atau diterapkan berhasil meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Adapun peningkatan keterlaksanaan

pembelajaran dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II pada Gambar di atas, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I keterlaksanaan pembelajaran mencapai 76% dipertemuan 1 dan sedikit mengalami peningkatan menjadi 84% dipertemuan 2. Peningkatan kembali terjadi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 87% dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 96%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran baik digunakan dalam meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Mulyani *et.al.*, (2018) menjelaskan bahwa “rencana

pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun secara baik mengimplementasikan peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV SDN PR”.

2. Keterampilan Kerjasama Siswa

Perbandingan hasil keterampilan kerjasama siswa selama tindakan, siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I dan II

Skor	Kategori	Siklus I				Siklus II			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
86-100	Bekerjasama Sangat Baik	-	-	1 Siswa	-	2 Siswa	-	6 Siswa	-
70-85	Bekerjasama Baik	7 Siswa	-	7 Siswa	-	9 Siswa	-	8 Siswa	-
56-69	Cukup Bekerjasama	-	6 Siswa	-	7 Siswa	-	5 Siswa	-	2 Siswa
40-55	Kurang Bekerjasama	-	3 Siswa	-	1 Siswa	-	-	-	-
<40	Sangat Kurang Bekerjasama	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah		7 Siswa	9 Siswa	8 Siswa	8 Siswa	11 Siswa	5 Siswa	14 Siswa	2 Siswa
Presentase		44%	56%	50%	50%	69%	31%	88%	13%

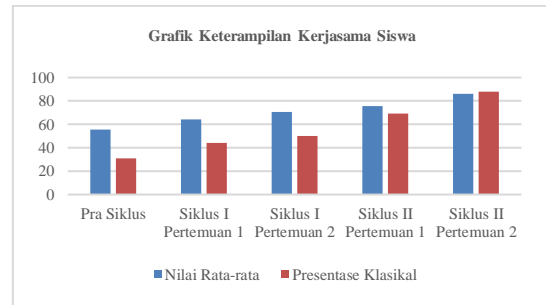
Berdasarkan dari tabel di atas, terdapat peningkatan pada keterampilan kerjasama siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) kelas V SDN Tulusrejo. Dari tabel tersebut, diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal hasil keterampilan kerjasama siswa pada siklus I pertemuan 1 sebesar 38%. Pada

pertemuan 2 sebesar 44%. Kemudian siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan sebesar 69% dan meningkat pada pertemuan 2 sebesar 88%. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Nilai Rata-Rata keterampilan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Tulusrejo Siklus I dan Siklus II

No	Ket	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Rata-rata	55,7	64,1	70,8	75,5	85,9
2	Presentase Klasikal	31%	44%	50%	69%	88%

Berdasarkan table di atas, bahwa nilai rata-rata siswa kelas V SDN Tulusrejo dari pra tindakan yaitu sebesar 55,7 meningkat pada siklus I pertemuan 1 sebesar 64,1, kemudian meningkat kembali pada pertemuan 2 menjadi 70,8. Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 75,5, lalu meningkat pada siklus 2 pertemuan 2 menjadi 89,5. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo dari pra tindakan diperoleh sebesar 31%, meningkat pada siklus I pertemuan 1 sebesar 44% dan meningkat kembali pada pertemuan 2 sebesar 50%. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan pada pertemuan 1 sebesar 69% dan pertemuan 2 meningkat kembali menjadi 88%. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Tulusrejo Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat Grafik Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Tulusrejo Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II pada Gambar di atas, dapat dilihat adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Dapat diketahui bahwa keterampilan kerjasama siswa pada siklus II yaitu 88% telah mencapai atau melebihi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 80%. Maka peneliti sudah tidak melakukan siklus berikutnya kembali karena sudah jelas dan mengalami keberhasilan peningkatan. Karena berdasarkan pendapat Sari *et.al.*, (2024) yang mengemukakan bahwa “keberhasilan siswa ditentukan dengan kriteria yaitu berkisar 80%”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas bahwa dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara benar maka keterampilan kerjasama siswa menjadi lebih baik dan meningkat. Diperolehnya

hasil di atas dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dalam kelompok. Siswa melakukan interaksi antara siswa lain maupun guru, bertukar pikiran, sehingga wawasan dan juga daya pikir mereka berkembang. Hal ini akan banyak membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa, sehingga ketika mereka dihadapkan dengan suatu permasalahan dalam kelompok mereka bisa bekerjasama dengan baik. Hal ini berhubungan dengan pendapat Firdaus *et.al.*, (2019) mengemukakan bahwa “peningkatan kerjasama siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didalamnya memuat beragam aktivitas siswa dan pembelajaran kelompok difasilitasi dengan adanya tugas terstruktur yang disajikan”.

Adapun penelitian yang relevan dari Mulyani *et.al.*, (2018) bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan kerjasama siswa mencapai 73% dan pada siklus II meningkat menjadi 86%. Sehingga penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran

TGT dapat meningkatkan kerjasama siswa. Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) siswa Sekolah Dasar mengalami peningkatan baik saat pratindakan, siklus I dan siklus II. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini (Sari *et.al.*, 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo tahun ajaran 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengimplementasian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo. Hal ini diperkuat dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan II, terdapat perbaikan yang sangat signifikan dari siklus I dan II. Pada

siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 mendapatkan persentase 76% dan 84% dengan kategori Baik. Peningkatan cukup signifikan pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 yaitu dengan persentase 87% menjadi 96% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan telah berhasil mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, implementasi perbaikan dalam model pembelajaran bukan hanya dalam memenuhi target yang telah ditentukan, melainkan juga berhasil dalam meningkatkan kualitas keseluruhan pengalaman belajar siswa di SDN Tulusrejo.

2. Peningkatan keterampilan kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas V SDN Tulusrejo. Hal ini terlihat dari kegiatan persiklus, di dapat pada kegiatan pra tindakan diperoleh nilai dengan rata-rata kelas sebesar

55,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 31%, meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 64,1 dengan ketuntasan klasikal sebesar 44%, meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 70,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%. Nilai rata-rata kelas pada siklus II pertemuan 1 yaitu 75,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 69% dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 yaitu 85,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 88%. Faktor yang mempengaruhi kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran TGT adalah adanya permainan dan pertandingan untuk menumbuhkan keterlibatan siswa bertanggung jawab dalam kelompok dengan aktif saat diskusi dan saling membantu, menunjukkan kerjasama yang baik dengan teman sekelasnya, mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka
- Fauziyah & Hendriani, (2019). Peningkatan keterampilan kerjasama melalui model pembelajaran

- kooperatif teams games tournament kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196-210.
- Firdaus, F. S., Syaripudin, T., & Hermawan, R. (2019). Peningkatan keterampilan kerjasama melalui pembelajaran tipe kooeratif tipe teams games tournament pada siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal pedidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 127-133
- Halid, A. (2024). *Model Guru Yang Ideal Dalam Perspektif Pembelajaran*. 9(2).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236>
- Hasibuan, A. R. H., Maulana, A., Samosir, D. S., & Syahril, S. (2024). Perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(2), 120-125.
- Hidayati, N., Rizkia Pangestika, R., & Khaq, M. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Ansambel Pianika Menggunakan Metode Tutor Sebaya Kelas V Sd Di Sd Negeri Gedong. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V4i1.441>
- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). *Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 8(4), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i4.2577>
- Kurnia, A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 2 Surakarta*.
- Kurnia, K., Supriyono, S., & Pangestika, R. R. (2021). Improvement Student Learning Achievement Using The Integration Of The Nht Model With Jigsaw On Geometry Topic. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 13(1), 91–107. <https://doi.org/10.18326/Mdr.V13i1.91-107>
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar (Erna Listyaningsih Dkk.) | 620 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). <https://doi.org/10.5281/Zenodo.8139269>
- Maolidah, M. N. (2025). *Desain Didaktis Konsep Garis Dan Sudut Berdasarkan Learning Obstacle Dan Learning Trajectory*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Mulyani, R., Djumhana, D., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Iii*, 38–45.
- Portuna, N. D. A., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2023). Learning Obstacle Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Prisma Segitiga Pembelajaran Matematika Kelas V Sdn 80 Palembang. *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 480.
<https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.17300>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Tematik Integratif*.
- Ramadani, Z., Kusumawardani, D., & Sari, K. M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Materi Manajemen Produksi Seni Pertunjukan. *Jurnal Pendidikan Tari*, 3(1), 29-39
- Rosida, K., Anjarini, T., & Nurhidayati. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Materi Peran Ekonomi Masyarakat Kelas V Sdn Sidosari. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10.
- Safitri, G., & Dasari, D. (2022). Hambatan belajar siswa pada konsep Sudut kubus dan balok. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 163-173.
- Salma, A., Athallah, M. D., & Lailatun, L. N. K. S. (2024). Implementasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Di SDIT Khairur Rahman. *Jugi: Jurnal Guru Inovatif*, 1(1), 36-48.
- Salsabila, A. A., & Minsih, M. (2024). Peningkatan Sikap Kerja Sama Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt). *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 961.
<https://doi.org/10.35931/Am.V8i3.3568>
- Sari (2022)). *Meningkatan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Kelas III SDN 005 Langgini (Penelitian Tindakan Kelas Pad Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup Siswa Kelas III SDN 005 Langgini)* (Doctoral dissertation, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai).
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548.

<https://doi.org/10.35931/Am.V6i4.1444>

Siamah, N., & Pangestika, R. R. (2023).

Pengaruh Minat Dan Posisi Tempat Duduk Siswa Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Kelas V Di Gugus Candra. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3120-3135.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara.

Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., Hardi, E., Bimbingan, J., Id, K. R. A., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Islam, A., Fakultas, K., Dan, T., Keguruan, I., Korespondensi, I. B., Jenderal, J., No, S., 137, K., Rajo, L., & Kaum, B. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama* (Vol. 5, Issue 1).