

**ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING* TIPE TGT
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN *ESTAFET QUIZ* PADA
KELAS V SD NEGERI CENGLIK SURAKARTA TAHUN AJAR 2024/2025**

Vitria Untari¹, Anggit Grahito Wicaksono², Mukhlis Mustofa³

¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

²Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

³Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

e-mail : vitriauntari@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the learning process, advantages and disadvantages of the TGT (Teams Games Tournament) Cooperative Learning Model Assisted by Relay Quiz in Class V of Cengklik Surakarta State Elementary School in the 2024/2025 Academic Year. The method in this study uses a descriptive qualitative method. The research subjects were class teachers & 3 students of class VC of Cengklik Surakarta State Elementary School, and the object of research was the application of the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model assisted by relay quiz in class VC. This research was conducted from June 10-13, 2025 at Cengklik Surakarta State Elementary School. Data collection techniques in this study were observation, interviews and documentation. The method used to check the validity of qualitative data was carried out by technical triangulation. Data in the research technique were analyzed in the sequence of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study obtained from the implementation process of the TGT learning model assisted by relay quiz in the VC class of Cengklik State Elementary School, Surakarta, are in accordance with the syntax consisting of class presentations, learning in groups, games, tournaments, and awards. The advantages of implementing the TGT learning model in the VC class of Cengklik State Elementary School, Surakarta, are that it fosters behavior of respecting others, enthusiasm for learning, building and increasing knowledge. and fosters an attitude of cooperation and tolerance. and the disadvantages of the TGT type cooperative learning model assisted by relay quiz are that the classroom is crowded, cannot be for large groups, and requires supporting facilities and infrastructure. Based on the above research, it can be concluded that the TGT type cooperative learning model assisted by relay quiz in Cengklik State Elementary School, Surakarta, is implemented in accordance with the syntax, with advantages and disadvantages.

Keywords: *Teams Games Tournament, Relay Quiz, Advantages and Disadvantages*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran, kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan *Estafet Quiz* Pada Kelas V SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajar 2024/2025. Metode dalam penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu guru kelas & 3 peserta didik kelas VC SD Negeri Cengklik Surakarta, dan objek diteliti adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *learning tipe TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan *estafet quiz* di kelas VC. Penelitian ini dilaksanakan dari 10-13 Juni 2025 di SD Negeri Cengklik Surakarta. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data kualitatif dilakukan dengan triangulasi teknik. Data pada teknik penelitian dianalisis dengan urutan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian diperoleh dari proses implementasi model pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* di kelas VC SD Negeri Cengklik Surakarta sudah sesuai sintak terdiri penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, & penghargaan. Kelebihan pelaksanaan model pembelajaran TGT di kelas VC SD Negeri Cengklik Surakarta yaitu adanya menumbuhkan perilaku menghargai orang lain, semangat belajar, membangun & menambah pengetahuan. & menumbuhkan sikap kerjasama & toleransi. dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *estafet quiz* yaitu ruang kelas ramai, tidak bisa untuk kelompok besar, & membutuhkan sarana & prasarana yang mendukung. Berdasarkan penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *learning tipe TGT* berbantuan *estafet quiz* di SD Negeri Cengklik Surakarta dilaksanakan sesuai sintak, dengan memiliki kelebihan & kekurangan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Estafet Quiz, Kelebihan dan Kekurangan*

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir, literasi, dan penguasaan teknologi. Tertuang dalam UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendididik (guru) dan

sumber belajar pada lingkungan belajar.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas

atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2013).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diterapkan dengan melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status, menjadikan mereka sebagai tutor sebaya, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Metode ini menumbuhkan rasa tanggung jawab, mempererat, mengembangkan jiwa kepemimpinan, serta menanamkan nilai kejujuran dan persaingan yang sehat. Selain itu dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat belajar dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan (Musdalipa, 2022)

Model pembelajaran *cooperatif learning* tipe TGT berbantuan *estafet quiz* diharapkan, peserta didik yang terlibat aktif memunculkan antusias dan minat dalam kegiatan pembelajaran IPAS (Nurhuda, 2023: 20397).

Penelitian dilakukan di ruang kelas. Model pembelajaran TGT terdiri dari 5 sintak. Langkah-langkah

Pembelajaran TGT menurut Pardede (2019): a) Penyajian kelas, yaitu tahap penyampaian materi secara efektif agar menarik perhatian peserta didik. b) Belajar dalam kelompok, yang melibatkan diskusi dalam kelompok kecil mengenai topik tertentu. c) Permainan, berupa kegiatan kuis sebagai bagian dari pembelajaran d) Turnamen, yang bertujuan untuk mendorong setiap anggota kelompok agar berpartisipasi aktif dalam proses belajar e) Penghargaan Kelompok, sebagai bentuk apresiasi bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dan memenangkan kompetisi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 5-6 Desember 2024 di SD Negeri Cengklik Surakarta terdapat permasalahan yaitu: tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda terhadap materi pembelajaran IPAS, dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, dan cenderung monoton serta guru lebih sering menggunakan model/ metode pembelajaran yang disukai saja, yaitu presentasi, diskusi, dan model *Numbered Head Together/ NHT*. Guru cenderung memakainya model/

metode yang disukai secara berulang-ulang tanpa mengeksplor metode lainnya. Kurikulum yang sangat padat berakibat guru cenderung akan memilih model pembelajaran yang dianggap paling cepat dan mudah di aplikasikan, meskipun belum tentu efektif bagi peserta didik, dan ada sebagian anak yang belum siap dengan model pembelajaran tertentu.

Dengan ditemukan permasalahan diatas guru harus lebih jeli lagi penggunaan pendekatan yang tepat dan memfokuskan kepada desain pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif.

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *kooperatif learning tipe teams games tournament* menggunakan *estafet quiz* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Penelitian ini diharapkan memberikan solusi bagi guru di SD Negeri Cengklik Surakarta dalam menghadapi hambatan-hambatan dan menjadi evaluasi seorang guru agar lebih jeli lagi penggunaan pendekatan yang tepat sehingga pembelajaran berjalan secara lebih efektif

B. Metode Penelitian

Tempat & waktu penelitian dilaksanakan pada 10-13 Juni 2025 di kelas VC SDN Cengklik Surakarta (Untari, 2025: 27). SDN Cengklik beralamat di jalan Letjen Sutoyo No. 16, Kelurahan Nusukan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah, dengan kode pos 57135 (Kemendikdasmen, 2025).

Penelitian ini berbentuk kualitatif deskriptif, menggunakan subjek penelitian 3 peserta didik dan guru kelas VC. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dengan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan Kesimpulan (Untari, 2025: 31-36).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Implementasi Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Estafet Quiz*

Penelitian pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* pada 10-13 Juni 2025 di kelas VC SD Negeri Cengklik Surakarta untuk mengetahui implementasi model pembelajaran TGT berlangsung dikelas VC (Untari, 2025: 52). Model

pembelajaran TGT secara teori adalah suatu jenis pembelajaran kooperatif membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki latar belakang karakteristik heterogen (Rusman, 2018).

Guru kelas VC SDN Cengklik melaksanakan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* telah sesuai dengan sintak. Adapun tahapan pembelajaran TGT terdiri penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, & penghargaan kelompok (Pardede, 2019). Adapun penjelasan selanjutnya sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas

Tahapan ini guru menerangkan tujuan & garis besar materi (Rahmawati, Trisiana, & Mustofa., 2023:3829). Guru menyajikan materi tidak secara langsung, namun peserta didik dituntut untuk mencari materi sendiri melalui sumber belajar yang dimiliki, dan sudah dilakukan pembagian sejak awal (Nuraeni, Hermawan, & Hendriani., 2019: 178).

Penyajian materi guru kelas VC SDN Cengklik Surakarta melalui metode ceramah, & tanya jawab dengan penayangan media ajar PPT bab 8 bumiku saang bumiku malang.

Guru kelas VC menyampaikan materi satu bab terbagi menjadi tiga pertemuan bertahap dengan PPT. Pertemuan pertama menyajikan PPT topik bumi berubah. Lalu pada pertemuan kedua topik tentang oh, lingkungan jadi rusak. Kemudian pada pertemuan ketiga topik tentang permasalahan lingkungan mengancam kehidupan (Untari, 2025: 53).

Guru menyajikan materi dikelas menayangkan gambaran kejadian yang ada di sekitar peserta didik untuk gambar pemantik. Setiap pertemuan guru selalu menampilkan gambaran pemantik yang menimbulkan pertanyaan & aneka jawaban. Awalnya pertanyaan yang disajikan guru nanti mengarah kepada tugas LKPD yang dibagikan oleh guru berdasarkan nama kelompok yang terdiri dari jenis buah, bunga, & makanan tradisional Surakarta setiap kelompok berisi 5-6 anggota (Untari, 2025:54-68).

Praktik penerapan TGT di SDN Cengklik sejalan dengan SDN Supriyadi 02 Semarang, SDN Dawung 2 Sragen, & SDN Karangpandan 2 Karangayar. Kesamaan sejalan adanya kegiatan guru menyajikan materi didepan kelas. Guru pada SDN

Supriyadi 02, kegiatan penyajian materi guru menggunakan metode ceramah & tanya jawab untuk melakukan pembukaan menjelaskan tujuan pembelajaran, menerangkan materi, & membagi kelompok secara heterogen, hal ini sama seperti dilakukan di SDN Cengklik (Istianah, Sumarno, Suyatmi, & Nuroso., 2024:6). Pelaksanaan penyajian materi di SD Dawung 2 sama dengan SDN Cengklik, dilakukan dengan menjelaskan tujuan & garis besar materi lalu pembagian kelompok (Rahmawati, dkk., 2023: 3829). SDN Karangpandan 2 karangayar ada kesamaan dengan SDN Cengklik, tampak adanya kegiatan pembagian kelompok kecil yang bersifat heterogen, yang setiap kelompok terdiri 5-6 orang saja (Nurhuda, Trisiana, & Sarafuddin., 2023:20399).

b. Belajar Kelompok

Pada tahap kedua ini peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar dalam kelompok untuk mempelajari materi yang akan diturnamenkan (Nuraeni, Hermawan, & Hendriani., 2019: 178). Tujuan tahapan ini dilakukan agar anggota setiap kelompok bisa saling bekerja sama & berdiskusi, tapi guru juga turut

memberikan arahan & bimbingan bila ada peserta didik di kelas mengalami kesulitan (Rahmawati, dkk., 2023:3829).

Guru kelas VC SDN Cengklik pada tahap ini memberikan kesempatan peserta didik belajar kelompok selama 10-15 menit. Peserta didik memanfaatkan waktu yang diberikan oleh guru untuk belajar, & berdiskusi baik dengan bermain tebak-tebakan & tutor sebaya (Untari, 2025:70-72).

Kegiatan belajar kelompok SDN Cengklik sejalan dengan SDN Supriyadi 02 Semarang, & Dawung 2 Seragen. Persamaan SDN Cengklik dengan SDN Supriyadi 02 berupa adanya kegiatan saling diskusi, membagi tugas, adanya tutor sebaya, saling bertanya & tukar pendapat (Istianah, dkk., 2024: 7). Lalu kesamaan SDN Cengklik dengan SDN Dawung 2 adanya kegiatan saling berdiskusi, & bekerjasama, serta guru tetap mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan ini sama yang terjadi di SDN Cengklik (Rahmawati, dkk., 2023:3829).

c. Permainan

Tahap ketiga ini guru mengadakan game kepada peserta didik untuk menguji kesiapan (Rahmawati, dkk., 2023:3829). Pada tahap ini guru kelas VC meminta setiap perwakilan peserta didik maju mengerjakan LKPD yang disajikan didepan secara bergantian (Untari, 2025:73).

Kegiatan permainan yang dilakukan SD Cengklik dengan SDN Supriyadi 02, & SDN Dawung 2 ada persamaan dan perbedaan. Persamaan dari semuanya adanya pergantian perwakilan kelompok dalam melaksanakan tanggung jawab (Untari, 2025: 74-75). Perbedaan terjadi karena jenis permainan banyak untuk diterapkan pada pembelajaran

Perbedaan permainan SDN Cengklik dengan SDN Supriyadi, dimana permainan SDN Supriyadi dilakukan dengan cara perwakilan kelompok diminta maju kedepan & menempelkan sesuatu di *whiteboard*, tampak peserta didik antusias mengikuti *game* ini (Istianah, dkk., 2024). Kegiatan *game* di SD Cengklik dilakukan dengan guru meminta setiap perwakilan kelompok menjawab pertanyaan kuis LKPD

bergantian yang disediakan didepan kelas tidak menepelkan jawaban di *whiteboard* (Untari, 2025: 74).

Perbedaan pelaksanaan permainan di SDN Cengklik dengan SDN Dawung 2 Sragen. SDN Dawung Sragen melaksanakan permainan dengan cara peserta didik diberi pertanyaan singkat, lalu jawaban dikerjakan pada papan kuis (Rahmawati, dkk., 2023:3829). Pada permainan di SDN Cengklik dilakukan dengan guru meminta setiap perwakilan kelompok menjawab pertanyaan kuis LKPD secara bergiliran (Untari, 2025: 74).

d. Turnamen

Tahap keempat peserta didik melaksanakan kompetisi untuk menjadi juara dengan mengerjakan kuis yang sudah disediakan oleh guru (Nuraeni, dkk., 2019: 178). Pada kegiatan ini peserta didik berlomba untuk menjadi juara (Rahmawati, dkk., 2023:3829).

Guru kelas VC pada tahap ini melaksanakan turnamen berbantuan *estafet quiz*. Turnamen di kelas VC dilakukan dengan setiap perwakilan dipersilakan maju secara bergantian untuk mengerjakan LKPD yang

disajikan didepan dengan waktu yang sudah dibatasi antara 25-40 menit (Untari, 2025:76).

Penggunaan berbantuan *estafet quiz* di SDN Cengklik sejalan dengan yang dilakukan di SDN Supriyadi 02, & SDN Dawung 2, yang membedakan pada model kuisnya. Persamaan berbantuan *estafet quiz* SDN Cengklik dengan SDN Supriyadi dengan SDN Supriyadi 02 & SDN Dawung 2 adanya pergantian perwakilan dalam melaksanakan tanggungjawab dalam kelompok (Untari, 2025: 78-79).

Perbedaan model kuis SDN Cengklik dengan SDN Supriyadi 02, dimana kuis di SDN Cengklik dikerjakan pada lembaran LKPD cetak yang diletakan pada meja yang ditata sesuai nama kelompoknya, sedangkan di SDN Supriyadi 02 pengerjaan kuis dengan menjawab pertanyaan yang disajikan secara verbal, baru jawaban dituliskan pada *whiteboard* (Untari, 2025: 78). Lalu perbedaan kuis SD Cengklik dengan SDN Dawung 2 dilakukan dengan siswa diminta untuk menjawab pertanyaan singkat dengan menjawabnya di papan kuis, sama seperti kegiatan *game* (Rahmawati, dkk., 2023: 3829). Kegiatan turnamen

di SDN Cengklik dilaksanakan dengan peserta didik maju mengerjakan soal dalam LKPD yang disusun pada meja yang ditata di depan kelas (Untari, 2025: 79).

e. Penghargaan Kelompok

Tahap kelima peserta didik menerima *reward* sebagai juara karena memperoleh skor tertinggi (Nuraeni, dkk., 2019: 178). Tahap ini guru kelas VC menyampaikan hasil turnamen berdasarkan hasil penilaian langsung secara adil & objektif sesuai dengan prinsip penilaian yang akuntabel, & bertanggungjawab. Juara turnamen hanya ada juara 1-3 saja dengan peserta didik menerima hadiah berupa makanan & ucapan selamat dari guru (Untari, 2025: 79).

Tahap penghargaan kelompok di SDN Cengklik dengan SDN Supriyadi 02, memiliki kesamaan adanya pemberian *reward*, namun wujud *reward* yang diberikan berbeda. SDN Supriyadi 02 tidak memberikan *reward* secara fisik, sedangkan di SDN Cengklik memberikan *reward* berupa makanan yang disukai peserta didik (Untari, 2025: 81).

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Estafet Quiz SDN Cengklik

Guru selama melaksanakan implementasi model pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* di kelas VC SDN Cengklik ada kelebihan & kekurangan. Adapun kelebihan & kekurangan implementasi model pembelajaran TGT, dimana kelebihan terdiri menumbuhkan perilaku menghargai orang lain, semangat belajar, membangun & menambah pengetahuan, & menumbuhkan sikap positif seperti kerjasama, & toleransi, sedangkan untuk kelemahannya terdiri ruang kelas ramai, tidak bisa untuk kelompok besar, & membutuhkan sarana & prasarana yang mendukung (Rahmaniati, 2024: 23-24). Adapun penjelasan lebih detail sebagai berikut dibawah ini.

1. Kelebihan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Estafet Quiz SDN Cengklik

a. Menumbuhkan Sikap Menghargai Orang Lain

Ketika pelaksanaan TGT di kelas VC terlihat peserta didik menghargai guru yang menyajikan materi, pendapat temanya ketika

mengemukakan jawaban & pendapat selama pembelajaran. Peserta didik kelas VC tidak ada yang menyela pembicaraan Guru kelas VC ketika menyajikan materi, bahkan ketika ada teman yang memberikan jawaban atau pendapat mereka tidak mengejek, menyalahkan, atau menyela temanya berbicara selama kegiatan penyajian materi (Untari, 2025:82-83).

Munculnya sikap menghargai orang lain sama seperti terjadi di SDN Supriyadi 02 Semarang & SDN Dawung 2 Sragen. Kesamaan pelaksanaan sintak TGT secara teori tentunya secara praktik pasti ada kesamaan (Untari, 2025: 84-85).

b. Peserta Didik Jadi Semangat Belajar

Semangat belajar peserta didik kelas VC muncul ketika pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan estafet quiz. semangat peserta didik kelas VC berupa antusias mengikuti pembelajaran, merespon pertanyaan guru dengan baik, mengikuti arahan guru selama pembelajaran, melaksanakan

permainan & turnamen dengan baik (Untari, 2025: 85).

Semangat belajar peserta didik SDN Cengklik sesuai dengan yang muncul pada peserta didik SDN Supriyadi 02, & SDN Dawung 2. Peserta didik SDN Supriyadi 02 semangat belajar terbukti dari perilaku peserta didik yang berpendapat selama guru menyajikan materi, mengikuti arahan guru, antusias dalam pembelajaran, mencatat & mengerjakan tugas yang diberikan, tanpa adanya hambatan sehingga diartikan bahwa peserta didik SDN Supriyadi 02 bersemangat belajar dengan model pembelajaran TGT (Istianah, dkk., 2024:9). Peserta didik SDN Dawung 2 semangat belajar juga dalam mengikuti pembelajaran model TGT. Alasannya karena pembelajaran TGT tidak kaku atau menekan peserta didik, tapi bersifat rileks memberikan kebebasan, sehingga peserta didik di SDN bebas menyampaikan pendapat & menjawab pertanyaan, sehingga merasa semangat mengikuti pembelajaran (Rahmawati, dkk., 2023: 3829).

c. Membangun dan Memperluas Pengetahuan Peserta Didik

Peserta didik kelas VC selama pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* membangun & memperluas pengetahuannya secara mandiri. Guru kelas VC hanya menjadi fasilitator saja, sehingga peserta didik didorong untuk membangun & memperluas pengetahuannya secara mandiri (Untari, 2025: 87).

Kegiatan membangun pengetahuan peserta didik SDN Cengklik selama pembelajaran TGT sama terjadi di SDN Supriyadi 02 Semarang. Peserta didik SDN Supriyadi membangun pengetahuan melalui pertanyaan guru berikan saat penyajian materi, & belajar kelompok, sehingga peserta didik membangun & menambah pengetahuan sendiri melalui pertanyaan yang disajikan guru, & diskusi kelompok (Suliani, Kartika, Ulfah, & Mutmainah., 2024:6-7).

d. Menumbuhkan Sikap Kerjasama

Peserta didik kelas VC SDN Cengklik selama pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* bekerja sama dengan baik. Peserta

didik di kelas secara berkelompok bekerja sama dengan baik dalam belajar kelompok, permainan, & turnamen, buktinya setiap kelompok bertanggung jawab atas peranya masing-masing, saling melengkapi, & membantu temanya yang memiliki kekurangan, sehingga kelompoknya ada yang bisa menjadi salah satu juara turnamen, karena kerjasama kelompok yang baik (Untari, 2025:90). Kesamaan menumbuhkan sikap Kerjasama di SDN Cengklik sesuai yang terjadi di SDN Supriyadi 02 & SDN Dawung 2, serta SDN Karangpandan 2 (Untari, 2025:91-92).

e. Menumbuhkan Sikap Toleransi

Peserta didik kelas VC selama pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* saling toleransi antar anggota dalam kelompok. Guru kelas VC sengaja membagi kelompok secara heterogen, supaya peserta didik bisa memunculkan rasa toleransi terhadap anggota kelompoknya yang memiliki perbedaan karakteristik (Untari, 2025:92). Persamaan sikap toleransi di SD Cengklik dengan SDN Supriyadi 02

berupa peserta didik dalam kelompok tidak ada pertentangan & konflik yang disebabkan perbedaan karakteristik latar belakang antara peserta didik saat belajar kelompok, permainan, & turnamen semuanya berjalan dengan lancar yang menandakan sikap toleransi sudah muncul pada peserta didik di SDN Supriyadi 02 (Istianah, dkk., 2024: 6-9).

2. Kelemahan Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Estafet Quiz* SDN Cengklik

a. Kelas Menjadi Ramai

Kegiatan pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* di kelas VC SDN Cengklik membuat kelas menjadi ramai. Suara keramaian kelas VC tembus keluar ruangan, hal ini berpotensi suara ramai tembus ke kelas lain & ke lantai bawah, karena letak VC dilantai dua Gedung utara SDN Cengklik. Pembangunan ruangan juga tidak dilengkapi dengan dinding peredam suara, mengakibatkan suara kelas keluar tembus keluar & keruangan lainnya (Untari, 2025: 94).

Keadaan sama terjadi di SDN Supriyadi 02. Suasana ramai SDN Supriyadi 02 tampak ketika saat

permainan & turnamen dilakukan, dimana peserta didik secara bergantian maju menjawab pertanyaan di *whiteboard* (Istianah, dkk., 2024:7-8).

Suasana pembelajaran TGT di SDN Dawung 2 Sragen juga menjadi ramai. Munculnya potensi kelas menjadi ramai sama seperti di SDN Cengklik & SDN Supriyadi. Guru SDN Dawung 02 menyimpulkan bahwa pembelajaran TGT memiliki kelemahan yaitu membuat kelas menjadi ramai, bahkan sampai gaduh, karena kalau gurunya tidak bisa menguasai kelas dengan baik (Rahmawati, dkk., 2023: 3830).

b. Tidak Bisa Untuk Kelompok Besar

Pembelajaran TGT berbantuan *estafet quis* tidak bisa untuk kelompok besar, karena mengakibatkan ada yang peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran, & waktu yang tidak cukup. Ciri pada TGT adanya pembagian kelompok kecil yang berisi 5-6 orang saja (Suliani, dkk., 2024:156). Maka guru kelas VC membagi semua peserta didik kelas VC menjadi 5 kelompok yang berisi 5-6 orang saja supaya semua

anggota kelompok berpartispasi aktif & waktunya cukup (Untari, 2025:96). Kondisi ini juga sesuai terjadi di SDN Supriyadi 02, dimana Pembagian kelompok kecil di SDN Supriyadi 02 perkelompok ada 5-6 orang hal ini sama yang ada di SDN Cengklik (Suliani, dkk., 2024:7).

c. Perlu Sarana & Prasarana Yang Mendukung

Guru kelas VC SDN Cengklik harus merencanakan modul ajar yang matang, menyiapkan LKPD cetak, laptop, & proyektor. Guru kelas VC SDN Cengklik mengalami masalah mengenai sarana proyektor & sistem laptop di kelas, dimana terkadang proyektor tidak hidup atau tidak mau menampilkan media ajar PPT atau sistem komputer yang terkadang berjalan tidak normal sehingga saat memperbaiki membutuhkan waktu, yang mengakibatkan jam pembelajaran berkurang. Lalu Prasarana yaitu ruang kelas tidak bersifat peredam suara sehingga ketika ramai suara kelas VC berpotensi mengganggu pembelajaran kelas lainya (Untari, 2025: 97-98).

Keperluan sarana & prasarana juga sama di SDN Supriyadi 02 & SDN Karapandan 2 juga dibutuhkan dalam pelaksanaan TGT. Perbedaan dengan SDN Cengklik yaitu sarana & prasarana untuk pembelajaran TGT terfasilitasi. Pada SDN Supriyadi 02 Semarang lancar karena perangkat teknologi berjalan dengan baik sehingga tidak ada gangguan (Suliani,dkk., 2024: 6). Pada SDN Karangpandan 2 Karanganyar untuk sarana sudah lengkap sehingga tidak ada gangguan teknis seperti di SDN Cengklik (Nurhuda, Trisiana, & Sarafuddin., 2023: 20400).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Cengklik Surakarta dapat disimpulkan Proses pembelajaran TGT berbantuan *esatefet quiz* di kelas VC SDN Cengklik Surakarta bisa diimplementasikan dengan baik sesuai sintak. Penerapan model ini mempunyai beberapa tahapan. Adapun tahapan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen & penghargaan kelompok. Hal ini sejalan

dengan penelitian Rahmawati, dkk., (2024).

Pelaksanaan implementasi pembelajaran TGT di kelas VC SDN Cengklik memiliki kelebihan & kelemahan. Kelebihan pembelajaran TGT di VC terdiri menumbuhkan sikap menghargai orang lain, semangat belajar, membangun & memperluas pengetahuan, kerjasama, toleransi. Adapun kelemahan implementasi pembelajaran TGT berbantuan *estafet quiz* terdiri kelas menjadi ramai, tidak bisa untuk kelompok besar, & butuh sarana & prasarana yang mendukung kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., & Dimiyati. (2022). Permainan Elstafet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6. *Jurnal Obsesi*. 6(1). 9-16.
- Istianah, Sumarno, S., Suyatmi, Nuroso, H. (2024). Analisis Keaktifan Siswa Dalam Penerapan Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Matematika. *Innovative*. 4(4). 1-11.
- Kemendikdasmen. (2025). *Data Refrensi SD Negeri Cengklik Kota*

- Surakarta. Diunduh tanggal 24 Juli 2025 dari <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20328354>.
- Lie Anita. (2011). *Coopertive Learning*. Jakarta: PT Gramedia.
- Musdalipa. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Solok, Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., &Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(11). 175-184. Diakses pada (06/03/2025).
- Nurhuda, I, F., Trisiana, A., & Sarafuddin. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) melalui Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(3). 20397-20400. IV
- SDN 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2023/2024.
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Di SMAN 1 Batang Toru. *Mathematic Education Journal*, 2(1). 104-111.
- 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
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2011), hal. 132.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru ed 2*, (Jakarta : Rajawali Pers,2013),.h. 133.
- Suliani, M., Kartika, H., Ulfah, F., & Mutmainah, S. (2024). Studi Literatur : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Reseach in Science and Mathematic Education*. 3(3), 154–164.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022).
Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). Purbalingga: Elureka Media Aksara.

Untari, Vitria. (2025). *Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Estafet Quiz Pada Kelas SD Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajar 2024/2025*. Surakarta: Universitas Slamet Riyadi.

UU_tahun2003_nomor020