Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Flashcard untuk Meningkatan Keaktifan Belajar PP Siswa Kelas V

Umi Chabibah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Umychabibah11@gmail.com

**Abstract:** This study aims to enhance the learning activity of fifth-grade students through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) supported by flashcard media. The research method used is classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The results indicate that the application of the TGT model significantly improves student activity. In the pre-cycle phase, the percentage of student learning activity was at a low criterion, while after the intervention, student activity increased to a high category in the second cycle. These results demonstrate that the TGT model is effective in creating interactive learning and enhancing student engagement in the learning process.

*Key Words:* Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT), Learning Activity, Flashcard Media, CivicEducation.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media flashcard. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Pada pra siklus, persentase keaktifan belajar siswa berada pada kriteria rendah, sementara setelah penerapan tindakan, keaktifan siswa meningkat menjadi kategori tinggi pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tounament* (TGT), Keaktifa Belajar, Media *Flashcard*, Pendidikan Pnacasila.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mempengaruhi individu agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian akademik dan non-akademik yang kreatif, unggul, berwawasan luas, dan berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat terwujud apabila bagian paling kecil dari satuan pendidikan yaitu siswa, mampu belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Isjoni (2012: 10) Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, peserta didik harus mampu belajar dengan baik. Keberhasilan pendidikan dapat dinilai dari aspek produk dan proses. Aspek produk menekankan penguasaan materi pelajaran minimal 75% dari target kurikulum. Sementara itu, aspek proses berfokus pada pengalaman belajar bermakna yang membekali peserta didik untuk kehidupan di masyarakat. Dengan kata lain, peserta didik dianggap berhasil jika menguasai materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar aktif dan bermakna, sehingga siap menjadi anggota masyarakat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dibandingkan dengan Pendidikan Pancasila (PP). Siswa terlihat antusias dan berpartisipasi aktif dari awal hingga akhir proses pembelajaran pada pelajaran tersebut. Mereka aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab, mencatat, membaca, berdiskusi, berlatih soal, dan melakukan presentasi dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan adanya praktek dan menggunakan media konkret seperti pada materi sifat-sifat cahaya dengan menggunakan sendok dan gelas, serta cermin. Namun, dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, keaktifan peserta didik terbatas pada mendengarkan penjelasan, bertanya, menjawab, dan mengerjakan soal.

Proses pembelajaran Pendidikan Pnacasila (PP) di kelas V SDN Buring Kota Malang didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan, sementara siswa cenderung hanya mendengarkan. Beberapa peserta didik bertanya, namun tidak terlalu sering, hal ini dikarenakan mereka bingung dengan banyaknya macam peristiwa dan tanggal pada mata pelajaran tersebut. Perhatian peserta didik terhadap guru dan pembelajaran juga rendah, dengan sebagian peserta didik terlihat tidak fokus dan teralihkan pada hal-hal di luar pembelajaran. Aktivitas lisan seperti bertanya dan memberi pendapat juga minim. Peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah bosan, namun semangat mereka meningkat ketika diberi soal seperti kuis.

Di awal pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP), beberapa peserta didik terlihat belum siap dan teralihkan dengan obrolan, main-main, dan candaan. Guru langsung menjelaskan materi tanpa menunggu. Peserta didik yang duduk jauh dari guru cenderung teralihkan pada hal-hal di luar pelajaran. Keadaan kelas menjadi lebih tenang setelah peserta didik diminta untuk membaca teks meskipun hanya bertahan sebentar. Secara keseluruhan, keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di kelas V SDN Kota Malang masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di kelas V kurang menerapkan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan sistematis. Kegiatan kelompok hanya dilakukan secara sederhana, tidak sistematis seperti seharusnya. Pembagian kelompok berdasarkan pertemanan, bukan kemampuan, menyebabkan seringnya terjadi perdebatan antar peserta didik karena merasa kurang adil karena perbedaan kemampuan antar kelompok. Tugas-tugas kebanyakan dikerjakan sendiri oleh satu atau dua peserta didik saja dalam kelompok, padahal dalam pembelajaran kooperatif, diskusi, berbagi pendapat, ide, dan presentasi kelompok penting untuk meningkatkan keaktifan belajar.

Keaktifan belajar peserta didik penting dalam keberhasilan pembelajaran. Peserta didik seharusnya aktif dalam pembelajaran melalui kesadaran sendiri. Peran guru penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Menurut Hamalik (2008), pengajaran efektif memberikan kesempatan belajar sendiri. Melalui pembelajaran sambil bekerja, peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang bermakna.

Model pembelajaran kooperatif seperti Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. TGT mendorong partisipasi peserta didik dalam setiap aspek pembelajaran. Guru memilih TGT karena faktor kesenangan dan kegiatan yang interaktif. Dalam TGT, peserta didik saling membantu namun harus bertanggung jawab secara individu saat bermain, meningkatkan aspek kognitif dan afektif peserta didik. Diperlukan penerapan model pembelajaran seperti TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pnacasila (PP) di kelas V SDN Buring Kota Malang.

Metode

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam kolaborasi dengan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Buring Kota Malang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP). Guru bertugas sebagai pelaksana pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pacasila (PP), sementara peneliti didukung oleh satu observer yaitu teman sejawat yang mengamati pelaksanaan pembelajaran tersebut. Penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Buring Kota Malang. Penelitian ini berlangsung dari bulan Agustus hingga September 2024 selama tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dimulai dengan observasi sebelum tindakan dilakukan dan pengolahan data observasi PTK. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Vc SDN Buring Kota Malang pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 29 peserta didik, terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart untuk mengamati keaktifan peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Desain ini memungkinkan peneliti untuk terus melakukan perbaikan pada siklus berikutnya jika terdapat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan, hingga mencapai target yang diinginkan. Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) Penyusunan Rencana, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto proses pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku-buku yang relevan dengan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengambilan data yaitu dokumentasi dan lembar observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, RPP, silabus, dan dokumen lain pendukung yang digunakan selama proses pembelajaran pada saat tindakan berlangsung.

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi. Analisis ini digunakan untuk membandingkan keaktifan siswa selama siklus.

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

 **Gambar 1. Rumus Presentae Keberhasilan**

 Setelah dilakukan perhitungan dari keberhasilan dari indikator keaktifan belajar melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *flashcard*. Maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis presentase capaian

**Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Presentase Capaian | Kriteria |
| 1. | 75%-100% | Tinggi |
| 2. | 51%-74% | Sedang  |
| 3. | 25%-50% | Rendah |
| 4. | 0%-24% | Sangat Rendah |

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 di SDN Buring Kota Malang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media pembelajaran *Flashcard*. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II.

1. Pra Siklus

Pada tahap ini, proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, dan tanya jawab. Guru mengamati keaktifan siswa berdasarkan indikator yang telah dirancang, mengacu pada Sudjana (2010, hlm. 61). Menurut Prasetyo & Abduh (2021) dalam Puspita Sari et al. (2022), keaktifan belajar dapat diukur melalui partisipasi siswa, seperti bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan menyelesaikan tugas selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa 10,3% keaktifan siswa berada dalam kriteria tinggi, 58*.*6% tergolong dalam kriteria sedang, sementara 31,1% dalam kriteria rendah.

**Tabel 2. Presentase Keaktifan Pra Siklus**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kriteria Keaktifan Belajar | Total Pra Siklus |
|  F % |
| 1. | Tinggi | 3 |  1 0,3% |
| 2. | Sedang | 17 |  58,6% |
| 3. | Rendah | 9 |  31,1% |
| 4. | Sangat Rendah | 0 |  0% |

Berdasarkan hasil observasi dan perhitungan persentase, dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan belajar siswa berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Ini terjadi karena proses pembelajaran hanya melibatkan guru yang menyampaikan informasi diikuti dengan tanya jawab, sehingga pembelajaran terasa kurang menarik. Menurut Rikawati & Sitinjak (2020), keaktifan siswa bisa meningkat jika proses pembelajarannya lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias.

1. Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, langkah berikutnya adalah melakukan Focus Group Discussion (FGD) untuk merefleksikan hasil observasi tersebut dan merencanakan tindakan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta dalam diskusi ini meliputi dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan peneliti.

Berdasarkan hasil Focus Group Discussion (FGD) diputuskan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif gaya Team Game Tournament (TGT) sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa. Kesepakatan tersebut sejalan dengan pandangan Yunita dan Tristiantari (2019) yang meyakini bahwa model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa dengan siswa lain atau antara siswa dengan guru. Utami dkk. (2014) juga mengemukakan agar model pembelajaran TGT dapat mencakup aktivitas seluruh siswa. Sehingga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Langkah pertama dalam penelitian tindakan kelas adalah perencanaan. Peneliti berencana untuk menerapkan pembelajaran kooperatif dengan metode Team Game Tournament (TGT) dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok akan dilengkapi dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan flashcard yang berisi kombinasi kartu. Masing-masing kelompok akan membuat ssoal berdasarkan *Flashcard* dan soal akan ditukar kepada kelompok lainnya. Lingkungan pembelajaran ini dirancang sebagai alat tambahan bagi guru untuk meningkatkan efisiensi belajar siswa. Menurut Armidi (2022), permainan yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran turnamen Team Games adalah tes yang berisi soal-soal terkait materi yang sedang dibahas.

**Gambar 1. *Flashcard***



Tahap kedua adalah pelaksanaan. Proses pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) dilakukan melalui langkah-langkah berikut, sesuai dengan pendapat Slavin (2007) dalam Purwandari & Wahyuningtyas (2017): (1) penyajian kelas, (2) pembelajaran dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan untuk kelompok. Mengacu pada pendapat tersebut, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mempersiapkan siswa agar siap memulai pembelajaran, (2) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar, (3) menyajikan materi pembelajaran, (4) melaksanakan permainan kelompok untuk membuat dan menjawab pertanyaan berbantuan *Flashcard*, dan (5) memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.

Tahap selanjutnya adalah melakukan pengamatan untuk mengamati keaktifan belajar siswa berdasarkan indikator yang merujuk pada Sudjana (2010, hlm. 61). Data dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bertanya kepada guru, dan berdiskusi dengan teman kelompok saat permainan dimulai menggunakan media pembelajaran *Flahcard*.

Setelah melakukan pengamatan, peneliti menghitung persentase keberhasilan berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dari tahap pra siklus ke siklus I. Pada siklus I, 10% siswa berada dalam kriteria tinggi, 65,5% dalam kriteria sedang, dan 24,5% dalam kriteria rendah.

**Tabel 3. Presentase Keaktifan Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kriteria Keaktifan Belajar |  Pra Siklus |  Siklus 1 |
|  F % | F % |
| 1. | Tinggi |  3 | 10,3% | 5 17,2% |
| 2. | Sedang |  17 | 58,6% | 18 62% |
| 3. | Rendah |  9 | 31,1% | 6 20,6% |
| 4. | Sangat Rendah |  0 | 0% | 0 0% |

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media pembelajaran *Flashcard* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh Sudimahayasa (2015), yang menemukan bahwa penerapan model TGT juga meningkatkan keaktifan belajar dan mendapatkan respon positif dari siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Endah, 2017). Oleh karena itu, fokus penelitian pada siklus II adalah untuk lebih meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga persentase kriteria keaktifan tinggi dapat melebihi kriteria lainnya.

1. Siklus 2

Berdasarkan data hasil refleksi pada siklus I, langkah selanjutnya adalah menyusun rencana tindakan untuk siklus II. Peneliti berencana untuk membuat LKPD dan media pembelajaran *Flashcard* yang baru. Media pembelajaran ini akan dirancang dengan cara bermain yang berbeda dan pertanyaan yang lebih komprehensif dibandingkan dengan siklus I. Tujuannya adalah agar siswa dapat meningkatkan diskusi kelompok dan terlatih dalam memecahkan masalah.

Selanjutnya, proses pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Perbedaan antara pelaksanaan pada siklus I dan siklus II terletak pada cara bermain, yang awalanya mereka membuat soal dari berdasarkan materi pada *flashcard* dan menukar soal tersebut dengan kelompok lain, pada siklus II ini mereka sudah disiapkan LKK. Dengan demikian, siswa akan memiliki waktu lebih untuk memahami materi dan siap untuk menjawab pertanyaan yang muncul selama tahap permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa menggunakan indikator keaktifan belajar dari Sudjana (2010, hlm. 61). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka berdiskusi dengan teman kelompok untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan. Selanjutnya, data hasil observasi dihitung menggunakan rumus, yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II. Presentasi data menunjukkan bahwa 34,4% keaktifan siswa berada dalam kriteria tinggi, 58,6% dalam kriteria sedang, dan 7% dalam kriteria rendah.

**Tabel 4. Presentase Keaktifan Siklus II**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kriteria Keaktifan Belajar |  Pra Siklus |  Siklus 1  |  Siklus 2 |
|  F % | F % | F % |
| 1. | Tinggi |  3 | 10,3% | 5 17,2% | 10 34,4% |
| 2. | Sedang |  17 | 58,6% | 18 62% | 17 58,6% |
| 3. | Rendah |  9 | 31,1% | 6 20,6% | 2 7% |
| 4. | Sangat Rendah |  0 | 0% | 0 0% | 0 |
|    | Total Ketuntasan |  20  | 68,9% | 23 79,3% | 27 93,1% |

Berdasarkan tindakan kelas dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada tahap pra siklus, terdapat 9 siswa yang berada dalam kriteria keaktifan belajar rendah, 17 siswa dalam kriteria sedang, dan 3 siswa yang termasuk dalam kriteria tinggi. Namun, setelah penerapan tindakan pada siklus I dan siklus II, hasil menunjukkan bahwa hanya ada 2 siswa dengan kriteria keaktifan belajar rendah, 17 siswa dengan kriteria sedang, dan 10 siswa yang termasuk dalam kriteria tinggi.

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap pra siklus keaktifan belajar siswa mencapai 68%%, yang termasuk dalam kategori tuntas. Selanjutnya, pada siklus I, rata-rata tersebut meningkat menjadi 79,3%, masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II, keaktifan belajar siswa kembali meningkat menjadi 93,1%, yang termasuk dalam kategori tuntas.

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Sebagian besar siswa berhasil memenuhi indikator keaktifan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media pembelajaran *Flascard* di kelas V SDN Buring Kota Malang dapat meningkatkan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan siswa, keterlibatan aktif dalam menyelesaikan tugas, serta aktif bertanya kepada guru atau teman, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan banyak literatur yang mengungkapkan temuan serupa. Misalnya, penelitian Sugiartana et al. (2013) dalam Endah (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan keaktifan mereka. Selain itu, penelitian Kristiana et al. (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dan keaktifan mereka meningkat dibandingkan sebelumnya. Penelitian Surya (2018) juga menunjukkan adanya peningkatan persentase aktivitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media flashcard dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V di SDN Buring Kota Malang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP).

Selama penelitian, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase siswa yang termasuk dalam kriteria keaktifan tinggi meningkat, dan pada siklus II, hampir sepertiga siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi. Hal ini menunjukkan efektivitas model TGT dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Keberhasilan ini disebabkan oleh penerapan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan kolaboratif, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa.

Daftar Rujukan

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. Journal of Education Action Research, 6(2), 214–220. [https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.4582](https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825)5

Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3(2), 96. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>

Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Action Research Planner Book. Springer Science+Business Media Singapore.

Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>

Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan. Pedagogik/Pedagogic, 2(2), 1–8. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1240>

Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>

Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. SITTAH: Journal of Primary Education, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157>

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>

Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>

Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>

Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. Journal of Educational Chemistry (JEC), 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (11th ed.). Alfabeta.

Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>

Utami, R., Djudin, T., & Arsyid, S. B. (2014). Remediasi Miskonsepsi pada Fluida Statis Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Mind Mapping di SMA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8181>

Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. Kalam Cendikia PGSD Kebumen, 4(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>

Yunita, N. K. D., & Tristiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2>