

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SDN 186/I SRIDADI

Aziza Maharani¹, Tetty Barokah², Maya Sari³, Nadia Putri⁴, Risdalina⁵, Destrinelli⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Jambi
1azizahmaharani2909@gmail.com, 2tettybarokah914@gmail.com,
3mayasari4197@gmail.com, 4np280104@gmail.com, 5risdalina@unja.ac.id,
6destrinelli@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning activeness through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for Grade III students at SDN 186/I Sridadi. The research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 16 third-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of the TGT model significantly increased student learning activeness. In Cycle I, student activeness was categorized as "low," with only 12.5% of students actively participating. After improvements were made in Cycle II, the number of active students increased to 87.5%, with overall activeness rated as "good." The TGT model, which integrates elements of games, teamwork, and competition, effectively created an engaging and collaborative learning environment that encouraged student participation. Thus, the TGT model proved effective as an alternative instructional strategy to enhance student engagement in IPAS lessons and other subjects at the elementary level.

Keywords: *cooperative, learning activeness, team games tournament (TGT), IPAS, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III SDN 186/I Sridadi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata

keaktifan siswa berada pada kategori “kurang” dengan 12,5% siswa aktif. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, jumlah siswa aktif meningkat menjadi 87,5% dan rata-rata keaktifan mencapai kategori “baik”. Penerapan model TGT yang menggabungkan unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, model TGT efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: ipas, keaktifan belajar, pembelajaran kooperatif, sekolah dasar, *team games tournament* (tgt)

A. Pendahuluan

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek yang penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh peserta didik atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. (Parhusip et al., 2023)

Fungsi pendidikan sebenarnya adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan dapat berjalan lancar, baik secara struktural, maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terwujudnya struktur organisasi yang mengatur jalannya proses kependidikan. Secara institusional mengandung implikasi bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan untuk lebih menjamin

proses pendidikan itu berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal (Basir et al., 2015:3). Menurut Widyastuti & Widodo (2018:875), keaktifan belajar dapat berupa aktivitas fisik yang mudah diamati maupun aktivitas psikis yang sulit diamati, seperti berdiskusi dan melibatkan diri dalam tanya jawab.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menekankan pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan menyenangkan, dengan fokus pada pengembangan kompetensi dan keterampilan siswa. Namun, observasi di kelas III SDN 186/I Sridadi menunjukkan bahwa metode ceramah masih dominan, mengakibatkan rendahnya keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS. Siswa cenderung

pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan tidak menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Model ini melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen akademik yang berkaitan dengan materi pelajaran, mendorong interaksi, kolaborasi, dan motivasi belajar. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok, kompetisi sehat, serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran melalui permainan dan turnamen (Sari et al., 2022). Pembelajaran yang berpusat pada siswa atau dikenal dengan istilah model pembelajaran *Student Centred Learning* (SCL) adalah pendekatan yang mengutamakan fleksibilitas

dalam lingkungan belajar, di mana siswa terlibat dalam diskusi aktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas, mempermudah pemahaman materi, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Kerimbayev et al., 2023).

Yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 4) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen (Nur Wahidah & Kristin, 2023).

Pembelajaran difokuskan kepada siswa, di mana siswa diharapkan berperan aktif dalam proses komunikasi dengan teman sebaya maupun guru melalui diskusi serta berbagai bentuk interaksi

lainnya. Keaktifan belajar siswa tercermin dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, seperti: menyelesaikan tugas, terlibat dalam diskusi kelompok, merespon pertanyaan, mengajukan pertanyaan, serta mampu mempresentasikan hasil diskusi di kelas (Garba & Uthman, 2023). Ada lima komponen atau langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Rachma Thalita (2019):

1) Presentasi Kelas

Materi dalam TGT diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2) Tim

Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Permainan Akademik (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji

pengetahuan siswa, diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar keiatan.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata para siswa mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat para siswa. Penerapan pendekatan ini relevan untuk digunakan di jenjang sekolah dasar, mengingat peserta didik pada tahap ini cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas bermain serta berada dalam fase perkembangan menyukai kegiatan menyenangkan. Hal ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka mengedepankan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan minat peserta didik. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sangat perlu diajarkan di sekolah. Dalam

mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, tidak hanya diandalkan hafalan saja. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran IPAS perlu dirancang secara aktif dan kreatif dengan melibatkan partisipasi siswa secara optimal, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis dalam upaya pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 186/I Sridadi”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Wiraatmadja, 2012: 66). Model ini terdiri dari empat tahapan utama yang dilakukan secara berulang dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*):

Pada tahap ini, peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Rencana tindakan penyusunan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul), lembar kerja siswa, dan instrumen observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*):

Tahap ini melibatkan implementasi rencana yang telah disusun, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan mengikuti kegiatan belajar melalui permainan dan turnamen yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif mereka.

3. Observasi (*Observing*):

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi difokuskan pada indikator keaktifan siswa, seperti keterlibatan dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan, dan partisipasi dalam kegiatan kelompok.

4. Refleksi (*Reflecting*):

Setelah tindakan dilakukan, peneliti dan guru bersama-sama mengevaluasi hasil observasi untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi ini digunakan

sebagai dasar untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya, dengan tujuan melakukan perbaikan dan peningkatan terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 186/I Sridadi yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS, yang ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi dalam diskusi, kerjasama dalam kelompok, dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.

Teknik pengumpulan data berupa teknik nontes. Teknik nontes dilakukan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa, berikut merupakan tabel pengkategorian keaktifan belajar

siswa menurut Adiputra & Heryadi, (2021:109).

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No	Kriteria Keaktifan	Skala Keaktifan
1	Baik	3
2	Cukup	2
3	Kurang	1

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan utama yang saling terkait, yaitu: penyajian kelas, belajar dalam tim, permainan (games), turnamen, dan rekognisi tim. Masing-masing komponen ini memiliki peran strategis dalam membentuk dinamika pembelajaran yang partisipatif, kompetitif, dan menyenangkan. Penerapan kelima komponen ini dalam siklus I dan II menunjukkan perkembangan yang signifikan baik dari sisi perencanaan maupun pelaksanaan di lapangan. Ada lima komponen atau langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Ula & Jamilah, 2023) yaitu:

1. Presentasi Kelas

Fase awal pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh guru menggunakan metode presentasi interaktif. Guru tidak hanya menjelaskan konsep secara verbal, tetapi juga memanfaatkan media

visual seperti gambar, video, dan alat peraga yang relevan. Tujuan dari fase ini adalah untuk memberikan pemahaman awal dan membangun pondasi pengetahuan yang akan dialami lebih lanjut melalui aktivitas kelompok. Dalam penelitian ini, materi mengenai keragaman budaya di Indonesia disampaikan melalui media visual seperti video pembelajaran dan diskusi terbuka yang merangsang rasa ingin tahu siswa.

2. Belajar dalam Tim

Setelah pemberian materi, siswa diarahkan untuk bekerja dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–6 orang. Masing-masing anggota bertanggung jawab untuk memastikan bahwa seluruh tim memahami isi materi. Kegiatan dilakukan melalui diskusi, mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), permainan kata, dan kegiatan literasi kolaboratif. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan empati, kerja sama, dan kemampuan komunikasi. Guru memantau jalan diskusi dan memberikan intervensi ringan.

3. Games

Tahapan ini menjadi elemen pembeda dari model kooperatif lainnya. Setelah belajar dalam tim,

siswa mengikuti permainan edukatif berbasis soal yang dirancang menyenangkan. Dalam penelitian ini, permainan seperti “kartu gemoy”, puzzle, teka-teki silang dan word search digunakan untuk menguji pemahaman konsep. Permainan ini tidak hanya mendorong siswa berpikir cepat, tetapi juga membangun suasana belajar yang santai dan kompetitif. Pentingnya fase ini terletak pada kemampuannya membuat siswa tidak merasa tertekan, sehingga proses evaluasi terasa seperti bagian dari permainan, bukan ujian.

4. Turnamen

Kompetisi antar-tim dilakukan dalam bentuk turnamen kecil. Dalam kegiatan ini, perwakilan tim maju ke depan untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Penilaian dilakukan secara terbuka, dan seluruh kelas dapat menyaksikan jalannya turnamen. Hal ini menciptakan iklim belajar yang kompetitif namun sehat, di mana siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuannya demi kontribusi bagi tim. Guru memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk tampil, sehingga mereka termotivasi untuk mempersiapkan diri sebaik mungkin sejak awal.

5. Rekognisi Tim

Tahap akhir dari siklus TGT adalah pemberian penghargaan kepada tim yang menunjukkan performa terbaik. Dalam konteks penelitian ini, penghargaan berupa pujian terbuka, serta hadiah simbolik seperti makanan ringan diberikan kepada tim juara. Tidak hanya juara pertama, tetapi juga tim-tim lain yang menunjukkan peningkatan diberi apresiasi. Rekognisi ini berfungsi sebagai penguat positif yang membangun rasa bangga dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan Tabel hasil keseluruhan observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan model TGT pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Capaian keaktifan siswa siklus 1

Keaktifan belajar siswa	Frekuensi	Jumlah	Persentase
Aktif	14	16	87,5%
Cukup Aktif	0		0
Kurang Aktif	2		12,5%

Dilihat dari Tabel hasil keaktifan belajar secara keseluruhan pada siklus I terlihat bahwa hanya 2 (dua) orang siswa yang baru aktif (12,5%), 4 (empat) orang siswa yang cukup aktif

(25%), dan 10 (sepuluh) orang siswa yang kurang aktif (62,5%). Dengan rata-rata persentase keaktifan belajar sebesar 64,41% dengan kategori kurang. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS di siklus I masih kurang berhasil, karena tidak sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa di kelas. Maka dari itu peneliti memandang perlu untuk melanjutkan ke pelaksanaan siklus II. Berdasarkan Tabel hasil keseluruhan observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan model TGT pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

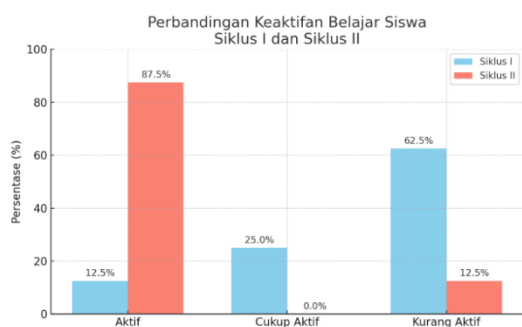
Tabel 3. Capaian keaktifan siswa siklus II

Keaktifan Belajar Siswa	Frekuensi	Jumlah	Presentase
Aktif	2	16	12,5%
Cukup aktif	4		25%
Kurang aktif	10		62,5%

Dilihat dari Tabel hasil keaktifan belajar secara keseluruhan pada siklus II terlihat bahwa terdapat 14

(empat belas) orang siswa yang aktif (87,50%), dan 2 (dua) orang siswa yang kurang aktif (12,5%). Dengan hasil rata-rata persentase sebesar 85,36%. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan model TGT pada pelajaran IPAS di siklus II sudah dikatakan berhasil, karena sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa di kelas. Pada siklus II siswa yang aktif dan dalam kategori baik ada 14 (empat belas) orang siswa dengan persentase sebesar 87,50%.

Berikut perbandingan keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II

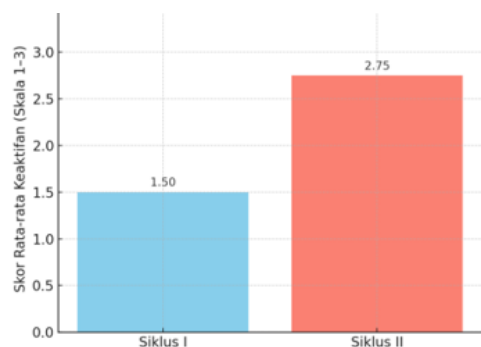


Grafik 1. Perbandingan keaktifan siklus I dan siklus II

Grafik di atas menggambarkan perbandingan tingkat keaktifan belajar siswa pada dua siklus pembelajaran, yaitu Siklus I dan Siklus II. Terdapat tiga kategori indikator keaktifan yang dianalisis, yakni Aktif, Cukup Aktif, dan

Kurang Aktif. Setiap kategori dibandingkan dengan persentase dari keterlibatan siswa pada masing-masing siklus.

Pada Siklus I, terlihat bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori Kurang Aktif dengan persentase sebesar 62,5%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan partisipasi belajar yang optimal. Sementara itu, hanya 12,5% siswa yang tergolong Aktif, dan 25% termasuk dalam kategori Cukup Aktif. Sebaliknya, pada Siklus II terjadi perubahan yang signifikan. Kategori Aktif mengalami peningkatan tajam menjadi 87,5%, yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Siswa dalam kategori Kurang Aktif menurun drastis menjadi 12,5%, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori Cukup Aktif.



Grafik 2. Capaian Rata-Rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II

Perubahan pada grafik ini menunjukkan adanya perbaikan yang cukup berarti dalam keaktifan belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan dalam kategori Aktif dapat diinterpretasikan sebagai hasil dari perbaikan strategi pembelajaran atau pendekatan guru yang lebih efektif pada siklus berikutnya. Penurunan jumlah siswa yang Kurang Aktif juga menunjukkan bahwa intervensi atau tindakan perbaikan yang dilakukan berhasil mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Secara keseluruhan, grafik ini mengilustrasikan bahwa upaya peningkatan kualitas pembelajaran pada Siklus II telah memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Wahyudi dan Maigina (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Mereka mencatat peningkatan keaktifan belajar dari 36,7% menjadi 100% setelah penerapan model tersebut. Hal serupa juga ditemukan oleh Hermawan, Rahayu, dan

Wasitohadi (2023) yang menyimpulkan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan STAD dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian Fitria, Suryadi, dan Nurlaela (2023) pun mendukung hal ini, di mana model TGT berbantuan media kartu kelompok meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini, bahwa komponen-komponen dalam model TGT seperti pembelajaran tim, permainan edukatif, turnamen, dan rekognisi kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif. Ini sejalan dengan teori Bonwell dan Eison (1991) yang menekankan bahwa pembelajaran aktif seperti diskusi dan permainan kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Model ini

menggabungkan kerja kelompok unsur permainan dan kompetisi yang menyenangkan, mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama dalam tim, dan terlibat dalam kompetisi sehat. Data menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata persentase keaktifan belajar meningkat dari 64,41% (kategori kurang) menjadi 85,36% (kategori baik). Hal ini menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta berkontribusi positif terhadap hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Bagi Guru Disarankan untuk menggunakan model pembelajaran TGT sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS, karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, serta melibatkan kerja sama antar siswa. Bagi Sekolah Diharapkan mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT menyediakan sarana pendukung, seperti media pembelajaran yang menarik dan pelatihan bagi guru agar lebih optimal dalam menerapkan

model tersebut. Bagi Siswa Diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan model TGT, dengan menunjukkan sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Basir, M., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(2), 1–17. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1131>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media group card untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.36709/pendas.v>

- 8i1.30572
- Garba, M. D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2023). The Covid 19 And The Likes Of Possible Pandemic: An Islamic Way To Earnest Prophylaxis. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 6(3), 767–777.
<https://doi.org/10.59373/drs.v1i1.1>
- Hermawan, R., Rahayu, T. S., & Wasitohadi. (2023). Efektivitas model pembelajaran STAD dengan TGT ditinjau dari keaktifan belajar matematika kelas IV SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 14–22.
<https://doi.org/10.33510/pendekar.v1i1.4135>
- Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.
<https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306.
<https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 873–881.
- Wiraatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 45–53.
<https://doi.org/10.24239/kalamcendekia.Vol11.Iss1.308>