

ANALISIS PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Risa Nursyamsiah¹, Lutfi Asyari², Mohamad Ramdan³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia

[¹nursyamsiahrisa087@gmail.com](mailto:nursyamsiahrisa087@gmail.com),

[²asyarilutfi25@gmail.com](mailto:asyarilutfi25@gmail.com), [³mohamadramadanusro@gmail.com](mailto:mohamadramadanusro@gmail.com).

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving elementary school students' learning outcomes and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation during the learning process. This study employed a qualitative method with a literature review approach. The data were obtained from various relevant sources such as books, scientific journals, research articles, and academic documents related to the Teams Games Tournament learning model and elementary school students' learning outcomes. Data collection techniques were conducted through documentation studies and content analysis, while data analysis was carried out by collecting, reviewing, comparing, and classifying information based on the research themes. The results showed that the use of the Teams Games Tournament model was able to create an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere, thereby improving students' motivation and learning outcomes in elementary schools. This model also improved students' cooperation, responsibility, communication, and participation during the learning process. In addition, the implementation of the TGT model helped students understand the material more easily because the learning process was packaged through group discussions, educational games, and academic tournaments. Supporting factors in implementing the TGT model included teacher creativity, the use of attractive learning media, and active student participation. Meanwhile, the obstacles found included differences in students' abilities, limited learning time, and teachers' readiness in implementing innovative learning models. Therefore, the Teams Games Tournament model can be used as an effective alternative learning model to improve elementary school students' learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, learning outcomes, elementary school, cooperative learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar serta mengetahui faktor pendukung dan hambatan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Data penelitian diperoleh dari

berbagai sumber yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan dokumen akademik yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis isi (*content analysis*), sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengkaji, membandingkan, dan mengelompokkan berbagai informasi berdasarkan tema penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Model ini juga dapat meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penerapan model TGT membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikemas melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Faktor pendukung penerapan model TGT meliputi kreativitas guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta partisipasi aktif siswa. Sementara itu, hambatan yang ditemukan antara lain perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, dan kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, hasil belajar, sekolah dasar, pembelajaran kooperatif

A. Pendahuluan

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pendidikan di sekolah dasar. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga menggambarkan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar

yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, peningkatan hasil belajar menjadi tujuan utama agar peserta didik mampu berkembang secara optimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah dasar

masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Banyak peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman materi.

Siswa cenderung mudah bosan, kurang fokus, kurang percaya diri untuk bertanya, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Siti Mariah dkk. (2023), rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat terlihat dari perilaku siswa yang pasif, mengobrol saat pembelajaran berlangsung, kurang memperhatikan penjelasan guru, hingga kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa cepat merasa jenuh

sehingga motivasi belajar menjadi menurun. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah, masih cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara berkelompok. Menurut Luh Desy H. (2020), siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran konkret, aktif, dan menyenangkan agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan dan turnamen akademik sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut N. L. Rahayuni (2020), model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterlibatan siswa

dalam pembelajaran melalui aktivitas diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat antarsiswa. Melalui model ini, siswa didorong untuk bekerja sama, saling membantu, dan aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Menurut Tia Nur Agustiani (2023), model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa merasa lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, model ini dapat melatih kemampuan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan sportivitas dalam kelompok. Dengan adanya unsur permainan dan turnamen, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Nur Agustiani

(2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penelitian N. L. Rahayuni (2020) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui kerja sama kelompok dan permainan edukatif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Mariah dkk. (2023) juga menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah dasar, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan kurang antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan yang dihadapi dalam penerapan model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan studi literatur, peneliti menelaah berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* serta peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis bagaimana penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar berdasarkan berbagai sumber ilmiah yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang berkaitan dengan model *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen akademik lainnya. Data yang digunakan terdiri atas sumber primer dan sumber sekunder yang telah dipilih berdasarkan relevansi dan tingkat kredibilitasnya. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan menggambarkan konsep, penerapan, serta pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan analisis isi (*content analysis*)

terhadap berbagai sumber literatur yang telah dipilih. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menetapkan beberapa kriteria terhadap sumber referensi yang digunakan, seperti kesesuaian tema penelitian, tahun publikasi, serta validitas sumber. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap teori-teori dan hasil penelitian terdahulu yang membahas penerapan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengkaji, membandingkan, dan mengelompokkan berbagai informasi dari literatur berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* dan peningkatan hasil belajar siswa. Data yang telah dianalisis kemudian disintesis dan diinterpretasikan secara naratif untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden secara langsung di lapangan. Seluruh data diperoleh

melalui berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Dengan menggunakan pendekatan studi literatur, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penggunaan Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam beberapa

kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, kemudian setiap kelompok bekerja sama memahami materi sebelum mengikuti permainan atau turnamen akademik. Menurut Robert E. Slavin (2020), model TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan diskusi, kerja sama, dan kompetisi yang sehat antarkelompok.

Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan model *Teams Games Tournament* dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara berkelompok. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, model TGT mampu menciptakan interaksi sosial yang baik antar peserta didik sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Menurut Trianto (2021), pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial

dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih santai namun tetap terarah. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui diskusi dan permainan akademik. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, model TGT dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Peningkatan Hasil Belajar melalui Model *Teams Games Tournament*

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa

karena model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Miftahul Huda (2020), model TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui kerja sama kelompok dan aktivitas permainan yang mendorong siswa lebih aktif belajar.

Dalam model TGT, siswa dituntut untuk memahami materi agar mampu memperoleh skor terbaik dalam turnamen akademik. Hal tersebut secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya dorongan untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Selain itu, suasana kompetisi yang sehat membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Nur Agustiani (2023) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, model *Teams Games Tournament* juga dapat meningkatkan aspek afektif dan sosial

siswa. Melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok, siswa belajar untuk saling membantu, menghargai perbedaan kemampuan, serta membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Dengan demikian, penggunaan model TGT tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan nilai akademik siswa, tetapi juga terhadap perkembangan sikap sosial dan keterampilan komunikasi siswa di sekolah dasar.

Faktor Pendukung dan Hambatan Penggunaan Model *Teams Games Tournament*

Penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Salah satu faktor pendukung utama adalah kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Guru memiliki peran penting dalam mengelola kelompok, menentukan jenis permainan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, dukungan sarana dan media pembelajaran juga menjadi faktor yang dapat menunjang keberhasilan penerapan model TGT. Menurut Rusman (2021),

keberhasilan model pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola interaksi dan aktivitas belajar siswa di dalam kelas.

Di samping faktor pendukung, terdapat pula beberapa hambatan dalam penerapan model *Teams Games Tournament*. Salah satunya adalah perbedaan kemampuan akademik siswa yang dapat memengaruhi jalannya diskusi kelompok. Siswa yang memiliki kemampuan rendah terkadang kurang percaya diri untuk berpartisipasi aktif, sedangkan siswa yang lebih unggul cenderung mendominasi kegiatan kelompok. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi tantangan dalam penerapan model TGT karena kegiatan permainan dan turnamen membutuhkan waktu yang cukup panjang. Hambatan lainnya adalah kurangnya kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Meskipun demikian, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi apabila guru mampu melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik. Guru perlu memberikan arahan

yang jelas, membentuk kelompok secara seimbang, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung partisipasi seluruh siswa. Dengan pengelolaan yang tepat, model *Teams Games Tournament* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif melalui kegiatan kerja sama kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran karena suasana belajar menjadi tidak monoton dan lebih menarik. Penggunaan model *Teams Games*

Tournament juga tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi turut memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan sportivitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu membantu siswa berkembang secara akademik maupun sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan penerapan model *Teams Games Tournament* dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, di antaranya kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Namun demikian, penerapan model ini juga menghadapi beberapa hambatan, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, dan kesiapan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran yang baik agar penerapan model TGT dapat berjalan secara optimal dan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Huda, Miftahul. 2020. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2021. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2020. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Trianto. 2021. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Jurnal :

- Luh Desy H.. (2020). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Kelas Rendah*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- N. L. Rahayuni. (2020). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Nana Sudjana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar*

- Mengajar. Bandung:
Remaja Rosdakarya.
- Siti Mariah, dkk. (2023). *Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Agustiani, Tia Nur. 2023. "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8(2): 120–128.