

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS V SD NEGERI 6 DUDA TIMUR TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Ni Putu Diah Untari Ningsih¹, Ayu Widha Erlia², Ni Kadek Sanistia Nopidiani³

^{1,2,3}STKIP Agama Hindu Amlapura, Bali

[1niputudiahun@gmail.com](mailto:niputudiahun@gmail.com), [2erliayura29@gmail.com](mailto:erliayura29@gmail.com),

[3sanistianopidiani02@gmail.com](mailto:sanistianopidiani02@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education. The problem was evident from students' limited active participation during the learning process, low learning motivation, and teacher-centered instruction that caused students to remain passive. This study aimed to improve learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education through the implementation of the cooperative learning model of the Teams Game Tournament type. The study employed a classroom action research design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The researchers collected data using objective tests and analyzed it through descriptive methods. The results showed that 20 student learning outcomes improved in each cycle. In the pre-cycle stage, the class average score was 62.00 with a learning mastery percentage of 30%, still well below the Minimum Competency Achievement Criteria (KKTP) of 75 and the classical mastery threshold of 85%. In Cycle I, the average score rose to 73.00 with a learning mastery rate of 60%, yet this still did not meet the established criteria. In Cycle II, a significant improvement occurred, with the class average score reaching 82.00 and a learning mastery percentage of 100%, thereby meeting and even exceeding the predetermined success indicators. Based on these findings, the study concludes that the implementation of the cooperative learning model of the Teams Game Tournament type is effective in improving learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education among fifth-grade students of SD Negeri 6 Duda Timur in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Game Tournament, Learning Outcomes, Hindu Religious Education and Character Education.

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan menggunakan tes objektif, kemudian dianalisis dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar 20 siswa pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas sebesar 62,00 dengan persentase ketuntasan belajar 30%, masih jauh di bawah KKTP yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 85%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73,00 dengan ketuntasan belajar mencapai 60%, namun masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu nilai rata-rata kelas mencapai 82,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%, sehingga telah memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada siswa kelas V SD Negeri 6 Duda Timur tahun pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Game Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting dalam membentuk karakter dan peradaban suatu bangsa. Ia tidak hanya berlangsung di ruang kelas yang formal, melainkan mengalir sepanjang hayat melalui keluarga, lingkungan sosial, dan pengalaman hidup yang dialami setiap individu. Secara kelembagaan, pendidikan diselenggarakan di sekolah dengan tujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan sikap. Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa

pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Di tengah kompleksitas tujuan tersebut, peran guru tidak bisa dipandang sebelah mata. Guru adalah ujung tombak yang menentukan bagaimana pembelajaran benar-benar sampai dan bermakna bagi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, mulai dari pemilihan metode yang tepat, keterlibatan aktif siswa, hingga suasana kelas yang

kondusif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk terus berinovasi menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga mampu memantik semangat dan rasa ingin tahu peserta didik (Riyanti, Suranto, Yusof, & Febriyanti, 2024).

Pada jenjang Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Mata pelajaran ini tidak sekadar menyampaikan pengetahuan keagamaan, melainkan berfungsi sebagai wahana untuk menumbuhkan *sradha* dan *bhakti*, menanamkan nilai-nilai luhur, serta membimbing perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan sejumlah tantangan yang menghambat tercapainya tujuan tersebut. Di antaranya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode ceramah yang monoton, serta rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Kondisi ini berujung pada rendahnya hasil belajar, sebagaimana yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri

6 Duda Timur, yang rata-rata nilainya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan.

Temuan semacam ini sebenarnya bukan gejala yang berdiri sendiri. Berbagai penelitian telah mencatat bahwa rendahnya ketuntasan belajar pada mata pelajaran keagamaan kerap berkaitan erat dengan minimnya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Widiani, Esaputra, & Widiastuti, 2023). Ketika siswa hanya diposisikan sebagai pendengar pasif, motivasi intrinsik mereka cenderung melemah, dan dampaknya langsung terlihat pada hasil belajar yang tidak optimal.

Untuk merespons persoalan tersebut, diperlukan hadirnya inovasi pembelajaran yang mampu menggeser paradigma dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif dan partisipatif. Salah satu alternatif yang dipandang menjanjikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model ini dirancang untuk mendorong kerja sama antaranggota kelompok, sekaligus menghadirkan kompetisi akademik yang sehat melalui mekanisme permainan dan

turnamen. Beberapa studi telah membuktikan bahwa penerapan TGT secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Fauzi & Masrupah, 2024; Lestari & Widayati, 2022).

Model pembelajaran kooperatif sendiri merupakan pendekatan yang mengedepankan proses belajar secara tim. Setiap anggota kelompok didorong untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan bersama, sehingga tercipta interaksi bermakna yang memperkuat pemahaman konsep. Di antara berbagai varian model kooperatif seperti STAD, Jigsaw, Group Investigation, NHT, dan TPS. TGT dipilih dalam penelitian ini karena keunggulannya dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan tanpa mengorbankan kedalaman substansi akademik.

TGT terdiri dari lima tahap yang terstruktur, yaitu: penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Melalui alur ini, siswa tidak hanya belajar bersama, tetapi juga termotivasi untuk menguasai materi karena berkontribusi langsung pada

skor tim mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Widiani et al. (2023) pada siswa kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran Agama Hindu berhasil meningkatkan rata-rata motivasi belajar dari 70,86 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, seiring dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 12,76 poin. Sementara itu, (Riyanti et al., 2024) menegaskan bahwa model TGT secara simultan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa, menjadikannya pilihan yang relevan dan layak diterapkan dalam berbagai konteks mata pelajaran.

Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan tersebut, penerapan model TGT diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif terlibat, dan pada akhirnya hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Atas dasar permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa Kelas V SD Negeri

6 Duda Timur Tahun Pelajaran 2025/2026 setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti melalui model TGT, sekaligus menjadi referensi berharga dalam pengembangan penelitian tindakan kelas. Secara praktis, manfaatnya menjangkau berbagai pihak: bagi siswa, penelitian ini membuka peluang pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis; bagi guru, menjadi acuan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif; bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan strategis dalam peningkatan mutu pembelajaran. Bagi peneliti sendiri, pengalaman ini memberikan pembelajaran langsung yang tak ternilai sebagai calon pendidik profesional. Dan bagi lembaga STKIP Agama Hindu Amlapura, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang

pendidikan dasar dan model pembelajaran kooperatif.

B. Metode Penelitian

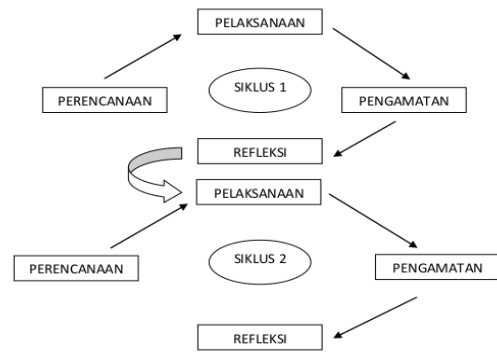
Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebuah pendekatan reflektif yang menempatkan guru sekaligus sebagai peneliti yang secara aktif mengkaji dan memperbaiki praktik pembelajaran di kelasnya sendiri. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 6 Duda Timur tahun pelajaran 2025/2026, berjumlah 20 orang. Penelitian berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, mulai Januari hingga Maret 2026. Objek kajiannya adalah hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang diamati secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penelitian ini memiliki dua variabel utama. Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang berfungsi sebagai intervensi pembelajaran. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa, cerminan perubahan nyata yang terjadi pada diri peserta didik sebagai buah dari pengalaman belajar yang mereka jalani. Model

pembelajaran kooperatif pada dasarnya merupakan sistem belajar berkelompok yang mendorong setiap anggota untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan bersama, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif, partisipatif, dan bermakna (Hasanah & Himami, 2021).

Prosedur penelitian mengikuti alur PTK yang terdiri dari empat tahap yang saling berkesinambungan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian diawali dengan pra-siklus untuk memetakan kondisi awal pembelajaran, kemudian dilanjutkan siklus I dan siklus berikutnya secara berulang hingga indikator keberhasilan tercapai. Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata kelas meningkat dan ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 85\%$ sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yakni 75. Desain siklus semacam ini menjadi ciri khas PTK sebagai proses spiral yang bergerak dinamis, setiap tahap refleksi menghasilkan perbaikan yang semakin terarah untuk siklus berikutnya. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian Avia et al. (2024)

yang menerapkan prosedur PTK dua siklus secara konsisten dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan melalui model TGT.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014)

Pada setiap siklus, tahap perencanaan mencakup modul pembelajaran berbasis TGT, penyiapan kartu soal untuk permainan dan turnamen, serta penyusunan instrumen penilaian dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi nyata dari rencana yang telah disusun, di mana proses pembelajaran berlangsung melalui lima sintaks TGT: penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Selama pelaksanaan, tahap observasi dilakukan secara bersamaan untuk merekam aktivitas

siswa dan guru secara sistematis. Terakhir, tahap refleksi menjadi ruang evaluasi untuk mengidentifikasi hambatan dan merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat ganda, kualitatif dan kuantitatif, agar gambaran yang diperoleh menjadi lebih utuh dan komprehensif. Data kualitatif berupa catatan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif berupa nilai hasil belajar yang diperoleh melalui tes. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara: observasi terstruktur, wawancara, dokumentasi, serta tes objektif sebagai alat ukur utama pencapaian hasil belajar. Keempat teknik ini dipilih secara komplementer agar data yang diperoleh benar-benar dapat menggambarkan proses dan hasil pembelajaran secara menyeluruh, sebagaimana yang juga diterapkan dalam penelitian (Fauzi & Masrupah, 2024) pada penerapan TGT di sekolah dasar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai kelas, daya serap, dan persentase ketuntasan belajar

klasikal pada tiap siklus. Pendekatan deskriptif ini dipilih karena tujuan utama PTK bukan pada generalisasi, melainkan pada pemahaman mendalam tentang efektivitas tindakan dalam konteks kelas yang nyata. Dengan mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, peneliti dapat menilai secara objektif apakah tindakan yang diberikan telah efektif mendorong peningkatan hasil belajar, atau masih memerlukan penyesuaian pada siklus berikutnya (Randi, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas V SD Negeri 6 Duda Timur menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali tes evaluasi. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar diukur melalui nilai tes serta pengamatan terhadap aktivitas siswa, seperti

keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, kemampuan menjawab pertanyaan, dan partisipasi dalam kegiatan turnamen.

Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 62,00, daya serap 62%, dan ketuntasan klasikal 30% (6 dari 20 siswa tuntas). Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode konvensional, serta minimnya aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan belum mampu memahami materi secara optimal. Setelah penerapan model TGT pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata menjadi 73,00, daya serap 73%, dan ketuntasan klasikal mencapai 60% (12 siswa tuntas). Peningkatan ini dipengaruhi oleh mulai terbentuknya kerja sama dalam kelompok serta munculnya motivasi belajar melalui kompetisi. Namun demikian, pelaksanaan siklus I masih menghadapi beberapa kendala, seperti pengelolaan kelompok yang kurang terarah, keterlibatan siswa yang belum merata, serta

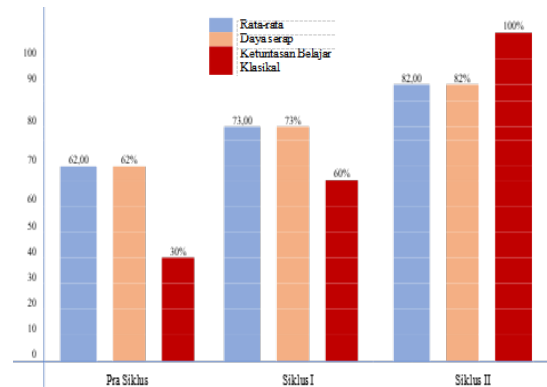
penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan berbagai perbaikan pada siklus II, antara lain pengelolaan kelompok belajar yang lebih terarah, penekanan pada poin-poin penting materi oleh guru, penggunaan ice breaking untuk meningkatkan motivasi siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif, serta pendampingan yang lebih intensif selama diskusi kelompok. Perbaikan tersebut terbukti efektif, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar pada siklus II dengan nilai rata-rata 82,00, daya serap 82%, dan ketuntasan klasikal mencapai 100% (seluruh siswa tuntas). Pada tahap ini, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, keaktifan dalam bekerja sama, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Unsur permainan dalam model TGT juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	62,00	73,00	82,00
Daya Serap	62%	73%	82%
Ketuntasan Belajar Klasikal	30%	60%	100%

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas dan interaksi siswa selama pembelajaran juga mengalami perkembangan yang signifikan. Pada siklus I, partisipasi siswa mulai terlihat meskipun masih terdapat beberapa siswa yang pasif. Namun pada siklus II, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok maupun kegiatan turnamen. Kerja sama antarsiswa menjadi lebih seimbang, tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu, serta menunjukkan adanya pembagian peran yang lebih adil dalam kelompok. Pemahaman siswa terhadap materi juga meningkat, yang terlihat dari kemampuan menjawab pertanyaan dengan lebih tepat serta peningkatan skor evaluasi. Di samping itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif, terarah, dan tetap menyenangkan karena siswa telah memahami mekanisme dan aturan dalam model pembelajaran yang diterapkan.



Grafik 1 Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa Per Siklus

Peran guru dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Guru menjadi lebih terampil dalam mengelola kelas, mengatur waktu, memberikan arahan yang jelas, serta membimbing siswa secara merata. Pengelolaan waktu yang lebih efektif memungkinkan seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari diskusi hingga turnamen, dapat berlangsung secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model TGT tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas siswa, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran secara sistematis.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara menyeluruh. Model ini mendorong

partisipasi aktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam kelompoknya. Selain itu, model ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan rasa tanggung jawab. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif menjadikan proses belajar lebih dinamis serta tidak membosankan, sehingga berdampak positif terhadap aspek kognitif maupun afektif siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V SD Negeri 6 Duda Timur. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II, baik dari segi nilai rata-rata, daya serap, maupun ketuntasan klasikal. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena telah

menjawab rumusan masalah yang diajukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas V SD Negeri 6 Duda Timur, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Peningkatan tersebut terlihat secara signifikan baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata sebesar 62,00 dan ketuntasan klasikal hanya mencapai 30%. Setelah penerapan model TGT pada siklus I, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 73,00 dan ketuntasan klasikal sebesar 60%. Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada siklus II, di mana nilai rata-rata mencapai 82,00, ketuntasan klasikal sebesar 100%, serta daya serap siswa sebesar 82%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V SD Negeri 6 Duda Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini. Bagi siswa, disarankan untuk mempertahankan sikap aktif, antusias, serta semangat dalam bekerja sama selama kegiatan pembelajaran kelompok. Siswa juga perlu membiasakan diri untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti turnamen akademik, sehingga pemahaman terhadap materi dapat semakin meningkat. Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) secara berkelanjutan, baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti maupun pada mata pelajaran lainnya di sekolah dasar. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta keterampilan

kerja sama dan komunikasi. Selain itu, guru juga disarankan untuk memadukan model pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik serta kegiatan *ice breaking* agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti media pembelajaran, papan skor, dan alat peraga sederhana. Sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru terkait penerapan strategi pembelajaran kooperatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian sejenis, khususnya dalam mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata

- Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475–486. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.407>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyadun.a.v1i1.236>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Randi, R. S. (2024). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 3 PONTIANAK. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Riyanti, R. F., Suranto, S., Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving Learning Outcomes and Learning Motivation of Students Through Teams Games Tournament Learning Model (TGT). *Jurnal VARIDIKA*, 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- UU No. 20 Tahun 2003. (2003). Retrieved June 8, 2026, from <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67446>