

PENINGKATAN KERJA SAMA TIM PADA MURID KELAS III MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS PERMAINAN KARTU INTERAKTIF

Aditya Nur Laili¹, Farida Nur Kumala²

¹²PPG PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Alamat e-mail: ¹adityasafik3@gmail.com, ²faridankumala@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to improve teamwork skills and learning outcomes of third-grade elementary school students through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by interactive card games. The study was motivated by students' low level of teamwork during the learning process. Most students tended to learn individually, were less active in group discussions, and had difficulty sharing responsibilities effectively when working in groups.

These conditions resulted in low learning participation and unsatisfactory learning outcomes. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 28 third-grade students in the 2026/2027 academic year. Data were collected through observations of teamwork activities, learning achievement tests, documentation, and field notes. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches by comparing the results of each cycle. The findings revealed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by interactive card games effectively improved students' teamwork skills and learning outcomes.

Teamwork activities increased from the fair category in Cycle I to the very good category in Cycle II. In addition, the percentage of students achieving mastery learning exceeded the predetermined success criteria. The interactive card games created an enjoyable learning environment, increased students' participation in group discussions, strengthened peer communication, and fostered responsibility within the team. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by interactive card games can be considered an effective alternative learning strategy to improve teamwork skills and learning outcomes among third-grade elementary school students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), teamwork, interactive card games, cooperative learning, classroom action research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama tim dan hasil belajar murid kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan murid dalam bekerja sama selama proses pembelajaran. Sebagian besar murid masih cenderung belajar secara individual, kurang aktif berdiskusi, serta belum mampu berbagi tugas secara efektif ketika bekerja dalam kelompok. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi belajar dan hasil belajar murid. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 murid kelas III sekolah dasar tahun pelajaran 2026/2027. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas kerja sama tim, tes hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan hasil setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif mampu meningkatkan aktivitas kerja sama tim dan hasil belajar murid. Aktivitas kerja sama tim meningkat dari kategori cukup pada siklus I menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Permainan kartu interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi murid dalam diskusi, memperkuat komunikasi antarteman, serta menumbuhkan tanggung jawab terhadap kelompok. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama tim dan hasil belajar murid kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, kerja sama tim, kartu interaktif, pembelajaran kooperatif, penelitian tindakan kelas..

A . Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, karakter, serta kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada

pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu keterampilan sosial yang penting dikembangkan sejak dini adalah kemampuan bekerja sama dalam tim karena menjadi fondasi bagi pembelajaran kolaboratif dan penyelesaian masalah secara bersama-sama (Nabila, Rukmana, & Nurfadilah, 2025).

Kurikulum

Merdeka

menekankan pembelajaran yang pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan bermakna. Salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila yang perlu dikembangkan adalah gotong royong, yang diwujudkan melalui kemampuan bekerja sama, berbagi tanggung jawab, serta menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan tugas kelompok (Arta & Wati, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III, kemampuan kerja sama tim murid masih tergolong rendah. Sebagian besar murid belum terbiasa berdiskusi secara efektif, pembagian tugas dalam kelompok belum merata, dan hanya beberapa murid yang aktif menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi belajar belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Fenomena serupa juga dilaporkan dalam berbagai penelitian pembelajaran kooperatif di sekolah dasar (Wulandari & Mulyadiprana, 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan kerja sama tim adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini memadukan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik dan turnamen sehingga seluruh anggota kelompok memiliki

berpusat pada murid melalui tanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Sukma & Ismaniati, 2026; Apriliyah et al., 2025)

Agar pelaksanaan model TGT semakin menarik, penelitian ini menggunakan media permainan kartu interaktif. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan

motivasi belajar, serta mendorong seluruh murid untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan murid sekolah dasar (Anjarwati & Dewi, 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama antarpeserta didik. Hal tersebut menjadikan TGT sebagai salah satu model pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar (Agustin, Regina, & Wardani, 2024; Arta & Wati, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis dan McTaggart*. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan

(acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran serta satu kali evaluasi hasil belajar.

Model PTK Kemmis dan McTaggart banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan yang bersifat reflektif dan berkesinambungan (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2018; Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 selama kurang lebih satu bulan. Kegiatan penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, observasi, refleksi, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Rentang waktu tersebut dinilai memadai untuk mengamati perubahan aktivitas belajar dan kerja sama tim murid setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif (Sugiyono, 2023). Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas III yang berjumlah 28 murid, terdiri atas 15 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Kemampuan akademik murid bersifat heterogen

berdasarkan hasil asesmen awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan bekerja sama, kelompok masih rendah sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar (Ningsih, Sari, & Prasetyo, 2025; Nurluthfiana & Rondli, 2025).

komunikasi, dan partisipasi murid dalam diskusi

Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan dalam setiap siklus sebagai berikut.

Pada tahap ini peneliti menyusun modul ajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif, menyiapkan media pembelajaran, LKPD, instrumen observasi aktivitas belajar, lembar observasi kerja sama tim, soal evaluasi, serta perangkat dokumentasi penelitian. Perencanaan yang matang diperlukan agar tindakan dapat dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian (Kemmis et al., 2018; Sugiyono, 2023).

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai sintaks model *Teams Games Tournament* yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi

menggunakan kartu interaktif, pelaksanaan games, tournament, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Tahapan tersebut dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan kerja sama antarmurid (Slavin, 2015; Arta & Wati, 2025).

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar dan kerja sama tim. Aspek yang diamati meliputi keaktifan murid, kemampuan berkomunikasi, kerja sama dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, partisipasi dalam permainan, serta sikap menghargai pendapat teman. Observasi bertujuan memperoleh data mengenai perubahan perilaku belajar murid setelah tindakan diberikan (Kemmis et al., 2018; Anggraeni et al., 2025).

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data pada setiap siklus dianalisis. Hasil refleksi digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala selama pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar dalam memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Refleksi merupakan tahapan penting dalam PTK karena menjadi dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kemmis et al., 2018; Sugiyono,

2023).

C.Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Kondisi awal (prasiklus)

Sebelum tindakan dilakukan, guru melaksanakan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas III untuk mengetahui kondisi kerja sama tim dan hasil belajar murid. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar murid masih mengalami kesulitan bekerja sama dalam kelompok.

Ketika kegiatan diskusi berlangsung, hanya beberapa murid yang aktif memberikan pendapat, sedangkan anggota kelompok lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Selain itu, pembagian tugas dalam kelompok belum berjalan secara merata sehingga tanggung jawab antaranggota belum terbentuk dengan baik.

Pada saat guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi, beberapa murid masih enggan menyampaikan pendapat maupun bertanya kepada teman. Komunikasi dalam kelompok juga belum efektif karena sebagian murid lebih memilih bekerja sendiri dibandingkan berdiskusi bersama.

Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKTP yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari 28 murid, hanya 15 murid (53,57%)

yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 murid (46,43%) belum tuntas. Temuan tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kerja sama tim sekaligus hasil belajar murid.

1. Siklus I

b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif. Guru menyiapkan kartu interaktif berisi pertanyaan, tantangan, dan permainan akademik yang harus diselesaikan secara berkelompok. Selain itu, guru menyusun LKPD, lembar observasi aktivitas belajar, lembar observasi kerja sama tim, soal evaluasi hasil belajar, serta menyiapkan penghargaan kelompok untuk meningkatkan motivasi murid.

a. Pelaksanaan Tindakan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, dan menjelaskan aturan permainan TGT. Selanjutnya murid dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri atas empat hingga lima orang.

Setiap kelompok memperoleh kartu interaktif yang harus didiskusikan bersama. Murid saling bertukar pendapat, menjawab pertanyaan pada kartu, kemudian mengikuti permainan (games) dan turnamen (tournament). Setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan mewakili kelompoknya sehingga seluruh murid memiliki tanggung jawab yang sama terhadap

keberhasilan tim.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi serta melaksanakan evaluasi individu untuk mengetahui hasil belajar murid.

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Siklus I

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar murid mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Namun, masih terdapat beberapa murid yang kurang aktif berdiskusi dan belum berani mengemukakan pendapat.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	85%	Baik
2	Aktif bertanya	70%	Cukup
3	Menjawab pertanyaan	73%	Cukup
4	Berdiskusi dalam kelompok	82%	Baik
5	Bekerja sama menyelesaikan	80%	Baik

	kan tugas		
6	Menghargai pendapat teman	79%	Baik
7	Berpartisipasi saat permainan	88%	Sangat Baik
8	Bertanggung jawab terhadap tugas kelompok	81%	Baik

Rata-rata aktivitas belajar = 79,75%
 (Kategori Baik).

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu interaktif mampu meningkatkan antusiasme murid selama pembelajaran. Murid tampak lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya, meskipun masih terdapat beberapa murid yang kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat.

a. Hasil Belajar Murid Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, murid mengikuti tes evaluasi.

Tabel 2. Hasil Belajar Murid Siklus I

Uraian	Hasil
Jumlah Murid	28
Nilai Tertinggi	95

Nilai rata-rata kelas telah mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Namun demikian, masih terdapat beberapa murid yang memperoleh nilai di

Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	78,21

bawah KKTP.

Tabel 3. Tingkat Ketuntasan Belajar Murid Siklus I

Kategori	Jumlah Murid	Persentase
Tuntas (≥ 75)	20	71,43%
Belum Tuntas (< 75)	8	28,57%

Ketuntasan belajar meningkat menjadi **71,43%**, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80%.

a. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi antarkelompok.

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala. Sebagian murid belum berani menyampaikan pendapat saat

Jumlah	28	100%
--------	----	------

evaluasi, penerapan model Teams Games Tournament berbasis permainan kartu interaktif telah memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar dan kerja sama tim. Murid terlihat lebih antusias

diskusi, beberapa anggota kelompok masih didominasi oleh murid yang memiliki kemampuan akademik tinggi, dan pengelolaan waktu pada saat turnamen belum berjalan secara optimal.

Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memberikan pembagian peran yang lebih jelas kepada setiap anggota kelompok, memperbanyak kesempatan seluruh murid untuk berbicara, memperjelas aturan permainan, serta meningkatkan bimbingan guru kepada kelompok yang masih mengalami kesulitan.

1. Siklus II

b. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memperbaiki desain permainan kartu interaktif dengan menambahkan variasi pertanyaan yang lebih menantang, memberikan pembagian tugas kepada setiap anggota kelompok, serta mengatur waktu permainan agar seluruh murid memperoleh kesempatan yang sama untuk mengikuti turnamen.

a. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai sintaks Teams Games Tournament. Guru lebih aktif memberikan motivasi kepada murid yang masih pasif, memberikan penghargaan tidak hanya kepada kelompok terbaik tetapi juga kepada anggota yang menunjukkan peningkatan kerja sama, serta memastikan seluruh

murid berpartisipasi dalam diskusi.

Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Seluruh anggota kelompok saling membantu memahami materi sebelum mengikuti turnamen. Murid terlihat lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan dan mampu menghargai pendapat teman selama proses diskusi berlangsung.

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Siklus II

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1	Memperhatikan penjelasan guru	95%	Sangat Baik
2	Aktif bertanya	90%	Sangat Baik
3	Menjawab pertanyaan	91%	Sangat Baik
4	Berdiskusi dalam kelompok	94%	Sangat Baik
5	Bekerja sama menyelesaikan	93%	Sangat Baik

	kan tugas		
6	Menghargai pendapat teman	92%	Sangat Baik
7	Berpartisipasi saat permainan	97%	Sangat Baik
8	Bertanggung jawab terhadap tugas kelompok	94%	Sangat Baik

Rata-rata aktivitas belajar = 93,25%
 (Kategori Sangat Baik).

Terjadi peningkatan aktivitas belajar pada hampir seluruh aspek yang diamati. Murid terlihat lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, dan mampu bekerja sama secara efektif selama permainan berlangsung.

Hasil Belajar Murid Siklus II

Tabel 5. Hasil Belajar Murid Siklus II

Uraian	Hasil
Jumlah Murid	28
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-rata	87,68

Rata-rata hasil belajar meningkat secara signifikan dibandingkan siklus I. Sebagian besar murid mampu menyelesaikan soal evaluasi dengan baik karena telah memahami materi melalui diskusi dan permainan kartu interaktif.

Tabel 6. Tingkat Ketuntasan Belajar Murid Siklus II

Hasil tersebut menunjukkan bahwa

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Aktivitas	79,75%	93,25%	+13,50%

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Murid

indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan belajar mencapai **89,29%**, melebihi target minimal **80%**.

1. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Kategori	Jumlah Murid	Persentase
Tuntas (≥ 75)	25	89,29%
Belum Tuntas (< 75)	3	10,71%
Jumlah	28	100%

Tabel 7. Perbandingan Aktivitas Belajar Murid

Belajar			
---------	--	--	--

Indikator	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	78,21	87,68

Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	60	70

Tabel 9. Perbandingan Ketuntasan Belajar

Siklus	Jumlah Tuntas	Persentase
Siklus I	20	71,43%

Siklus II	25	89,29%
-----------	----	--------

Berdasarkan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada setiap indikator penelitian. Aktivitas belajar meningkat sebesar 13,50%, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 9,47 poin, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 71,43% menjadi 89,29%. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kerja sama tim, aktivitas belajar, dan hasil belajar murid kelas III.

a. Pembahasan

Nurluthfiana & Rondli, 2025). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I mulai menunjukkan perubahan positif. Melalui pembentukan kelompok heterogen, diskusi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok, murid menjadi lebih aktif berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Hasil ini

Berdasarkan hasil prasiklus, kemampuan kerja sama tim murid masih rendah. Sebagian besar murid belum terbiasa berdiskusi, pembagian tugas dalam kelompok belum merata, dan masih bergantung pada teman yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi belajar dan hasil belajar murid, yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru (teacher-centered) sehingga interaksi antarmurid belum berkembang secara optimal (Sari, Ananda, & Fauziddin, 2023;

sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa model TGT efektif meningkatkan kolaborasi dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (Arta & Wati, 2025; Anggraeni et al., 2025).

Hasil observasi menunjukkan aktivitas belajar murid pada siklus I mencapai 79,75% dengan kategori baik. Namun, beberapa murid masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan

bertanya sehingga keterlibatan anggota kelompok belum merata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan pembiasaan agar seluruh murid mampu berpartisipasi secara optimal (Norfadila, Kawuryan, & Saptono, 2025; Rosida, Anjarini, & Nurhidayati, 2024).

Hasil belajar pada siklus I juga meningkat dengan nilai rata-rata 78,21 dan ketuntasan belajar 71,43%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pembagian peran yang lebih jelas, peningkatan motivasi, pendampingan kelompok, dan pengelolaan waktu turnamen yang lebih efektif (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2018; Sugiyono, 2023).

Perbaikan tindakan pada siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Guru memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh murid untuk berpartisipasi, meningkatkan intensitas bimbingan selama diskusi, serta menyempurnakan penggunaan permainan kartu interaktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif (Arta & Wati, 2025; Aisy et al., 2025).

Aktivitas belajar pada siklus II meningkat menjadi 93,25% dengan kategori sangat baik. Hampir seluruh murid aktif berdiskusi, saling Keberhasilan tindakan juga didukung interaktif sebagai media pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai karakteristik murid sekolah dasar pada tahap operasional konkret sehingga memudahkan murid memahami konsep melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama (Piaget, 1972; Aisy et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan

membantu, menghargai pendapat teman, serta percaya diri saat mengikuti turnamen. Hasil ini menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran melalui interaksi kelompok dan kompetisi yang sehat (Anggraeni et al., 2025; Wati et al., 2024).

Peningkatan aktivitas belajar berdampak pada meningkatnya hasil belajar murid. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,68 dengan ketuntasan belajar mencapai 89,29%. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis permainan kartu interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep karena murid belajar melalui diskusi, permainan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Istiqomah & Ahmadi, 2025; Saputri & Sukmawati, 2024).

Peningkatan kerja sama tim pada penelitian ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif Slavin yang menekankan lima unsur utama, yaitu ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok. Seluruh unsur tersebut tampak selama pelaksanaan TGT sehingga setiap anggota kelompok terdorong untuk saling membantu demi keberhasilan tim (Slavin, 2015; Arta & Wati, 2025).

oleh penggunaan permainan kartu bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara aktif. Dalam pembelajaran TGT, murid membangun pemahaman melalui diskusi kelompok, bertukar ide, menyelesaikan tantangan pada kartu interaktif, serta merefleksikan hasil diskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Piaget, 1972; Slavin, 2015).

Ditinjau dari perspektif sosiokultural, kegiatan diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada murid untuk saling membantu melalui proses *scaffolding*. Interaksi antarteman memungkinkan murid yang memiliki kemampuan lebih tinggi membantu temannya yang mengalami kesulitan sehingga kemampuan berpikir, komunikasi, dan kerja sama berkembang secara bersamaan (Vygotsky, 1978; Ningsih, Sari, & Prasetyo, 2025).

Hasil penelitian ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid. Melalui model TGT berbasis permainan kartu interaktif, murid memperoleh pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kompetensi kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, serta penguatan dimensi gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2024; Arta & Wati, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif efektif meningkatkan kerja sama tim, aktivitas belajar, dan hasil belajar murid kelas III. Keberhasilan tindakan ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas belajar sebesar 13,50%, peningkatan nilai mengalami peningkatan, terutama pada indikator kerja sama kelompok, partisipasi dalam permainan, komunikasi antarmurid, serta tanggung jawab terhadap penyelesaian tugas kelompok.

Selain meningkatkan aktivitas belajar, model TGT berbasis permainan kartu interaktif terbukti meningkatkan hasil belajar murid. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 78,21 pada siklus I menjadi 87,68 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga

rata-rata kelas sebesar 9,47 poin, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 71,43% menjadi 89,29%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II (Anggraeni et al., 2025; Istiqomah & Ahmadi, 2025; Arta & Wati, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif mampu meningkatkan kerja sama tim murid kelas III secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin aktifnya murid dalam berdiskusi, saling membantu menyelesaikan tugas, menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap kelompok, serta berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih kolaboratif, menyenangkan, dan berpusat pada murid.

Penerapan model TGT berbasis permainan kartu interaktif juga meningkatkan aktivitas belajar murid. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 79,75% pada siklus I menjadi 93,25% pada siklus II. Hampir seluruh aspek aktivitas belajar meningkat dari 71,43% menjadi 89,29%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80% murid mencapai KKTP ≥ 75 .

Permainan kartu interaktif berperan penting dalam keberhasilan tindakan karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar. Media tersebut membuat murid lebih antusias

mengikuti

pembelajaran, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan kartu interaktif dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kerja sama tim, aktivitas belajar, dan hasil belajar murid. Guru disarankan terus mengembangkan variasi permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan belajar murid agar proses pembelajaran menjadi semakin efektif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Fahrudin, R. (2025). Enhancing social maturity: A study on the effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) method in primary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75923>
- Arta, K. M. W., & Wati, N. N. K. (2025). Peran model Teams Games Tournament (TGT) dalam membangun kolaborasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38585>
- Aisy, A. R., Burhanudin, M., Widiarti, PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2), 83–90.
- Qoirina, N. S., & Hidayah, R. (2025). Studi literatur: Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS melalui model Team Games Tournament (TGT). *Social, Humanities, and Educational N.*, & Widiyatmoko, A. (2025). Tren pengembangan media flashcard dengan model TGT pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD: Studi systematic literature review periode 2020–2025. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.
- Istiqomah, N. H., & Ahmadi, F. (2025). The influence of the TGT learning model assisted by question cards on IPAS learning outcomes. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 44–53. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i1.84421>
- Marlina, M., & Safari, Y. (2025). Kajian literatur sistematis: Model Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 4(6), 3568–3581. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i6.18523>
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Norfadila, B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2025). The effectiveness of Team Games Tournament in improving students' collaborative abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 466–475.
- Nurluthfiana, F., & Rondli, W. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan kerja sama pada pembelajaran *Studies (SHES): Conference Series*.
- Rosida, K., Anjarini, T., & Nurhidayati. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).

Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan keterampilan kerja sama siswa melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada siswa

sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1561.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>

- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall on the scientific literacy of class V elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787–3798. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7992>
- Sugiartini, N. M. A., Gading, I. K., & Astawan, I. G. (2025). Cooperative learning Team Games Tournament (TGT) on literacy and numeracy abilities of early childhood. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 556–564. <https://doi.org/10.23887/jea.v9i3.100590>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 105–112.
- Yuliani, S., & Saputra, H. (2021). Efektivitas model Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 233–243.
- Zainuddin, M., Hidayat, T., & Noeruddin, A. (2025). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam melatih berpikir kritis peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 555–563.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2018). *The action research planner*. Singapore: Springer.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.