Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review

Dina Sefita Erawati [1], Warsono[2], Roni Rodiyana[3]
[1,2] Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[1]dina.23016@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini merangkum temuan dari beberapa studi yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep, terutama dalam pembelajaran matematika dan sains. Melalui pendekatan kolaboratif, siswa tidak hanya lebih aktif terlibat dalam proses belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan akademik. Rekomendasi untuk penelitian di masa depan mencakup eksplorasi penerapan TGT di mata pelajaran lain dan tingkat pendidikan yang lebih tinggi, serta mempertimbangkan variabel yang mempengaruhi efektivitas metode ini. Kesimpulannya, TGT merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, mendukung pengembangan pemahaman dan kreativitas siswa.
Kata kunci: Team Games Tournament, hasil belajar, berpikir kreatif.

Pendahuluan

Pendidikan dasar sangat penting untuk pengembangan akademik dan sosial siswa, berfungsi sebagai tahap dasar yang mempengaruhi pembelajaran masa depan dan kontribusi masyarakat. Ini tidak hanya memberikan pengetahuan dasar tetapi juga menumbuhkan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial kritis yang diperlukan untuk kesuksesan seumur hidup (Sherboeva, 2024) (Putri, 2024). Sistem pendidikan dasar yang efektif, sebagaimana disorot dalam berbagai konteks global, menekankan pentingnya metode pengajaran yang berkualitas, lingkungan sekolah yang mendukung, dan peran pembelajaran sosial-emosional dalam meningkatkan keterampilan interpersonal dan regulasi emosional anak (Pervez & Galea, 2024). Selain itu, investasi dalam pendidikan dasar terkait dengan pembangunan nasional yang lebih luas, karena individu yang berpendidikan lebih siap untuk terlibat dalam tanggung jawab kewarganegaraan dan berkontribusi positif bagi komunitas mereka. Dengan demikian, memastikan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran pada tahap ini sangat penting untuk mencapai hasil pendidikan yang lebih tinggi dan membina individu yang berpengetahuan luas.

Siswa sering menghadapi tantangan yang signifikan dalam memahami materi pelajaran karena faktor-faktor seperti metode pengajaran yang kurang interaktif, kurangnya keterlibatan, dan lingkungan belajar yang tidak mendukung. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran tradisional, terutama dalam pengaturan kuliah yang besar, dapat menyebabkan berkurangnya motivasi dan pembelajaran dangkal, karena siswa berjuang untuk menghubungkan konsep teoritis dengan aplikasi praktis (Hoefer et al., 2024). Selain itu, pengenalan strategi inovatif, seperti pembelajaran kolaboratif dan instruksi yang berbeda, telah

terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan melayani gaya belajar yang beragam dan mendorong partisipasi aktif (Zitha et al., 2023)] (Safrudin & Wijaya, 2024). Namun, hambatan tetap ada, termasuk skeptisisme fakultas terhadap metode baru dan norma budaya yang mapan dalam pendidikan yang menghambat adopsi teknik interaktif(Verma et al., 2021)]. Mengatasi tantangan ini melalui pelatihan guru yang komprehensif, dukungan administrasi tepat waktu, dan integrasi teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dan keberhasilan akademis (Safrudin & Wijaya, 2024).

Metode Team Group Tournament (TGT) telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa menerapkan TGT dapat menyebabkan peningkatan aktivitas siswa, dengan satu penelitian melaporkan peningkatan aktivitas belajar rata-rata dari 63,4% menjadi 82,6% setelah dua siklus aplikasi (Noviana et al., 2024)]. Selain itu, TGT telah dikaitkan dengan peningkatan keterampilan berpikir kreatif, sebagaimana dibuktikan oleh hasil tes t yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa pasca-implementasi (Karisma et al., 2024). Selain itu, TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan kinerja akademik, dengan hasil pembelajaran sejarah meningkat dari skor pra-tes 65,7% menjadi 97,1% setelah menerapkan metode (Putra et al., 2024). Sifat kolaboratif TGT menumbuhkan keterampilan penting seperti kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi yang efektif di antara siswa, sehingga memperkaya pengalaman pendidikan mereka secara keseluruhan (Prasetyo et al., 2024)].

Metode Team Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa, yang mengarah pada peningkatan motivasi dan lingkungan belajar yang dinamis. Penelitian menunjukkan bahwa menerapkan TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan aktivitas belajar rata-rata dari 63,4% menjadi 82,6% dalam satu kaji (Noviana et al., 2024)]. Selain itu, TGT telah terbukti berdampak positif pada hasil pembelajaran matematika, menumbuhkan tidak hanya pemahaman akademis tetapi juga keterampilan sosial dan kooperatif di antara siswa(Nisa et al., 2024)]. Selanjutnya, TGT secara efektif meningkatkan motivasi ekstrinsik, dengan satu studi melaporkan peningkatan siswa yang termotivasi dari 66,83% menjadi 87,33% di dua siklus (Tasya, 2023). Secara keseluruhan, model TGT berfungsi sebagai strategi pendidikan yang kuat yang mempromosikan pembelajaran aktif dan meningkatkan minat siswa di berbagai mata pelajaran(Rahmayanti et al., 2023).

Pembelajaran kooperatif, terutama melalui model seperti Team Games Tournament (TGT), telah terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa di berbagai mata pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan nilai tes rata-rata dari 65 menjadi 80, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi di antara siswa (Uno, 2024)]. Selain itu, strategi pembelajaran kooperatif, seperti Jigsaw dan Think-Pair-Share, telah efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan akademik, menyoroti pentingnya interaksi interpersonal dalam pengaturan pendidikan(Saputra et al., 2024). Dalam pendidikan tinggi, metode ini telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris, dengan kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam tes berbicara, mendengarkan, dan pemahaman (Kalangi et al., 2024)]. Selanjutnya, penerapan pembelajaran kooperatif dalam pendidikan biologi telah menunjukkan hasil positif yang serupa, menunjukkan keserbagunaannya lintas disiplin ilmu (Huda, 2023). Secara keseluruhan, temuan ini menggarisbawahi efektivitas pembelajaran kooperatif dalam menciptakan lingkungan belajar interaktif yang dinamis yang meningkatkan pemahaman dan pengembangan keterampilan (Vidyarthi, 2024).

Copyright © 2024 The Author(s)

Penerapan model Team Games Tournament (TGT) dalam pendidikan dasar telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan kinerja akademik dan keterampilan sosial di kalangan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa TGT mendorong pembelajaran kooperatif, yang mengarah pada peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti sains dan studi sosial(Bandaso et al., 2023) (Subadra et al., 2023). Misalnya, sebuah penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa kelas empat meningkat dari 38,83 menjadi 79,03 setelah menerapkan TGT, menyoroti efektivitasnya dalam mencapai tujuan pendidikasi (Subadra et al., 2023). Selain itu, TGT mendorong kerja tim dan manajemen konflik, keterampilan sosial yang penting, saat siswa terlibat dalam diskusi dan kegiatan kolaboratif(Patil et al., 2023). Terlepas dari temuan positif ini, masih ada kebutuhan untuk eksplorasi lebih lanjut dari aplikasi TGT secara khusus di tingkat sekolah dasar, karena studi saat ini terutama berfokus pada konteks pendidikan yang lebih luas (Alfan & Kuncoro, 2023) (Oktarianto & Handayanto, 2021).

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di sekolah dasar telah muncul sebagai strategi pembelajaran inovatif yang menjanjikan, terutama dalam konteks pendidikan pasca pandemi. Penelitian menunjukkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan sains (Nisa et al., 2024) (H et al., 2023). Misalnya, sebuah penelitian menunjukkan bahwa TGT meningkatkan skor penguasaan siswa kelas 5 dalam pembelajaran ekosistem dari 43% menjadi 89% selama dua siklus (H et al., 2023). Selain itu, TGT menumbuhkan keterampilan kooperatif di antara siswa, yang sangat penting untuk perkembangan sosial mereka(Nisa et al., 2024). Efektivitas model telah dikuatkan melalui tinjauan literatur sistematis, menyoroti potensinya untuk menarik minat siswa dan meningkatkan kinerja akademik ("Systematic Literature Riview: Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Teams Games Tournament", 2023). Secara keseluruhan, model TGT merupakan pendekatan yang berharga bagi pendidik yang ingin menerapkan metode pembelajaran interaktif dan efektif dalam pendidikan dasar (Alfan & Kuncoro, 2023).

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran siswa di berbagai mata pelajaran di pendidikan dasar. Penelitian menunjukkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan kinerja matematika tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan di antara siswa, menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Nisa et al., 2024)] (Bandaso et al., 2023). Misalnya, sebuah penelitian pada siswa kelas 8 menunjukkan bahwa TGT secara efektif meningkatkan skor pemahaman bacaan, dengan hasil pasca-tes menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 73,57 menjadi 83,21 (Wahyuni et al., 2024)]. Selain itu, dalam pendidikan sains, TGT memfasilitasi peningkatan penting dalam hasil pembelajaran ekosistem, dengan skor penguasaan meningkat dari 43% menjadi 89% selama dua siklus (H et al., 2023). Secara keseluruhan, model TGT mempromosikan keterampilan kooperatif dan partisipasi aktif, menjadikannya strategi yang berharga untuk kurikulum modern yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar (Alfan & Kuncoro, 2023).

Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk menganalisis efektivitas Team Group Tournament dalam meningkatkan pemahaman siswa di sekolah dasar. Dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai penelitian terkait, diharapkan dapat ditemukan pola dan tren yang dapat memberikan panduan bagi pendidik dalam menerapkan metode ini.

Artikel ini akan disusun dengan mengikuti struktur yang sistematis, dimulai dari metodologi, diikuti dengan tinjauan literatur, diskusi, dan diakhiri dengan kesimpulan. Melalui struktur ini, diharapkan pembaca dapat memahami pentingnya topik ini serta implikasi praktis dari penerapan Team Group Tournament dalam konteks pendidikan saat ini.

Metode

Penelitian ini menggunakan kriteria pemilihan jurnal yang ketat, fokus pada jurnal yang membahas Team Group Tournament atau pembelajaran kooperatif di sekolah dasar, dan terindeks di database terkemuka yakni google scoler. Jurnal yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir menjadi prioritas, meskipun yang lebih lama juga dipertimbangkan jika relevan

Penelitian ini menganalisis dan merangkum berbagai sumber yang relevan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kesenjangan dalam penelitian sebelumnya terkait implementasi metode Team Group Tournament dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil pencarian disaring berdasarkan abstrak, hasil penelitian, dan metode yang digunakan untuk memastikan relevansi.

Jurnal yang terpilih dianalisis secara naratif, dengan perhatian pada dampaknya terhadap pemahaman siswa. Proses pemilihan melibatkan pencarian awal, penilaian melalui abstrak, dan pembacaan lengkap untuk mencatat temuan penting. Metodologi ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas Team Group Tournament dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur yang ada..

Hasil

Tabel berikut menyajikan analisis hasil literatur terkait implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa di berbagai jenjang pendidikan. Studi-studi yang dikaji mencakup berbagai mata pelajaran, mulai dari sejarah, biologi, pendidikan Pancasila, hingga matematika. Setiap penelitian menyoroti berbagai aspek keberhasilan penerapan model TGT, seperti peningkatan hasil belajar, motivasi, keterlibatan aktif siswa, serta penguatan nilai-nilai sosial dalam pembelajaran. Dengan adanya temuan ini, dapat terlihat bahwa model TGT memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan efektif. Tabel ini merangkum judul jurnal, nama penulis, serta temuan utama dari masing-masing penelitian untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Tabel 1. Analisis Hasil Literatur Terkait Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Artikel	Judul	Penulis	Temuan Utama
1	The Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Improve History Learning Outcomes for Class XII IPS	Fadli, Padila, Putra., Pulung, Sumantri., Imsar, Muda, Nasution (2024)	Model TGT meningkatkan hasil belajar akademik dan menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan.
2	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 pada mata pelajaran Biologi	Fitri, Rahmayanti., Nur, Aini., Khaeruddin, Khaeruddin (2023)	Model TGT meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.
3	Pengintegrasian Nilai Gotong Royong Melalui Model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran	Girimbang, Wahyu, Prasetyo., Nur, Rini, Tri, Desvania., Muhammad, Japar (2024)	Model TGT membantu menanamkan nilai gotong royong, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.

Copyright © 2024 The Author(s)

4	Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School	Muhammad, Alfan., Triyoso, Kuncoro (2023)	Model TGT meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mendorong partisipasi aktif.
5	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	Noviana, Noviana., Ferina, Agustini., Yustina, Gunarti., Ikha, Listyarini (2024)	Model TGT meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
6	Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Teams Games Tournaments Pada SMP Parepare	Nurtasya, Fahira, Tasya (2023)	Model TGT meningkatkan motivasi belajar matematika, meskipun beberapa indikator motivasi belum optimal.
7	The Effect of Teams Games Tournament Method Assisted by Card Sort Media to Improve Student Creative Thinking Skill	Rosa, Karisma., Muhammad, Nizaar., Haifaturrahmah, Haifaturrahmah (2024)	Model TGT dengan bantuan media card sort meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
8	Analysis of Student Learning Outcomes Using Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning in Elementary Schools	Silvia, Khoerun, Nisa., Riska, Nurutami, Mulyati., Nur, Baida, Kawali., Hayati, Alur (2024)	Model TGT meningkatkan minat dan hasil belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.
9	Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application to Improve Ecosystem Learning Outcomes for 5th Grade Students	Tetha, Lianda, Sari, H., R., H., Susanti., Aramudin, Aramudin (2023)	Model TGT meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi ekosistem secara signifikan.
10	Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta	Winda, Anggriyani, Uno (2024)	Model TGT meningkatkan pemahaman konsep matematika, keterlibatan, dan motivasi siswa.

Berdasarkan analisis terhadap 10 artikel, berikut merupakan temuan utama:

1. Efektivitas Metode TGT dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, sejarah, biologi, dan ekosistem, dengan hasil yang positif. Hal ini disebabkan oleh

pendekatan kompetitif dan kolaboratif dalam model ini, yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok dan turnamen akademik. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Winda (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT berhasil meningkatkan pemahaman konsep pecahan di SDN 07 Tilamuta, sementara Tetha (2023) menemukan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang ekosistem di SD Metta Maitreya Pekanbaru.

Selain itu, keunggulan metode ini terletak pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menyerap materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Muhammad (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis TGT dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan demikian, metode TGT dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan untuk membangun dasar pemahaman akademik yang kuat.

2. Dampak TGT terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan akademik siswa, dan penelitian menunjukkan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Fitri (2023) menemukan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran biologi. Hal ini terjadi karena sistem turnamen dalam TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, di mana siswa merasa lebih tertantang untuk memahami materi guna memenangkan turnamen. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Nurtasya (2023) menunjukkan bahwa penggunaan TGT dalam pembelajaran matematika di SMP Parepare meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dalam peningkatan keaktifan dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Keunggulan lain dari metode ini adalah interaksi sosial yang lebih baik, di mana siswa saling mendukung dalam memahami materi dan menyelesaikan tantangan akademik. Silvia (2024) menegaskan bahwa model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, penerapan TGT dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada pemahaman akademik siswa tetapi juga membangun motivasi intrinsik mereka untuk belajar dengan lebih giat.

3. Pengaruh TGT terhadap Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan elemen kunci dalam keberhasilan akademik, dan metode Teams Games Tournament (TGT) telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Noviana (2024) menemukan bahwa dalam kelas yang menerapkan TGT, siswa lebih berani bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan dengan teman sebaya mereka. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok kecil sebelum berkompetisi dalam turnamen akademik, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, suasana kompetitif dalam turnamen meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga mereka tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru tetapi juga ikut serta dalam proses pembelajaran yang interaktif.

Selain itu, penelitian oleh Fadli (2024) menegaskan bahwa metode TGT dapat mengubah kelas menjadi lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya berkompetisi tetapi juga bekerja sama untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Keaktifan dalam pembelajaran juga berdampak positif pada perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu, metode TGT

Copyright © 2024 The Author(s)

dapat menjadi solusi bagi guru yang ingin meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

4. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Sosial

Selain meningkatkan pemahaman akademik, metode Teams Games Tournament (TGT) juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan sosial siswa. Rosa (2024) menunjukkan bahwa ketika TGT dikombinasikan dengan media Card Sort, keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat secara signifikan. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya diminta untuk memahami konsep tetapi juga untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih inovatif dalam menyelesaikan tantangan dalam turnamen akademik. Keterampilan berpikir kreatif ini sangat penting bagi perkembangan kognitif siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemecahan masalah dan analisis mendalam, seperti matematika dan sains.

Di sisi lain, model ini juga memiliki dampak besar dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Girimbang (2024) menemukan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga mendorong nilai gotong royong, tanggung jawab, dan kepedulian sosial dalam Pendidikan Pancasila. Siswa belajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai pendapat orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, TGT dapat digunakan tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan di dunia nyata.

5. Tantangan dalam Implementasi TGT

Meskipun metode Teams Games Tournament (TGT) memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis TGT. Muhammad (2023) mencatat bahwa banyak guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada mereka sendiri, sehingga sulit bagi mereka untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan berbasis siswa. Selain itu, guru memerlukan pelatihan tambahan agar dapat mengelola turnamen akademik dengan baik, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Tantangan lain dalam implementasi TGT adalah perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok, yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran. Winda (2024) menemukan bahwa dalam beberapa kasus, siswa dengan pemahaman lebih tinggi cenderung mendominasi diskusi kelompok, sementara siswa yang lebih lemah menjadi kurang aktif. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan turnamen juga menjadi kendala, terutama di kelas dengan jumlah siswa yang besar. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan efektivitas metode ini, diperlukan strategi pengelolaan kelas yang baik, termasuk pembagian kelompok yang seimbang dan bimbingan dari guru untuk memastikan semua siswa terlibat secara aktif.

Pembahasan

Metode Teams Games Tournament (TGT) terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar di berbagai mata pelajaran, seperti matematika, sejarah, biologi, dan ekosistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu, metode ini juga berdampak positif pada motivasi dan minat belajar siswa, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian menyoroti bahwa penerapan TGT meningkatkan keaktifan siswa, memungkinkan mereka untuk lebih percaya diri dalam berdiskusi, bertanya, dan

berkolaborasi dengan teman sekelas mereka. Tak hanya itu, model ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan sosial, yang sangat penting dalam dunia pendidikan modern.

Namun, meskipun TGT memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa kurangnya kesiapan guru, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan turnamen akademik dapat menjadi hambatan dalam penerapan metode ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam pengelolaan kelas, termasuk pelatihan bagi guru, pembagian kelompok yang seimbang, dan bimbingan yang lebih intensif bagi siswa yang kurang aktif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa metode TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar dengan lebih efektif.

Penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran kooperatif berbasis Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil studi menunjukkan bahwa interaksi sosial, kompetisi sehat, dan pembelajaran berbasis kelompok dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan konstruktif. Temuan ini mendukung teori Vygotsky (1978) tentang Zone of Proximal Development (ZPD), yang menyatakan bahwa siswa dapat belajar lebih efektif ketika mereka bekerja dalam kelompok dan mendapatkan bantuan dari teman sebaya atau fasilitator. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat prinsip Teori Konstruktivisme Piaget (1969), yang menekankan bahwa anak-anak belajar lebih baik ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial.

Selain itu, implikasi teoretis dari penelitian ini juga menambah wawasan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis gamifikasi dan kompetisi dalam pendidikan dasar. Dengan adanya turnamen dalam metode TGT, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan teori baru terkait pembelajaran berbasis game-based learning dan cooperative learning, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

Dari segi praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi langsung bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam dunia pendidikan. Guru dapat mengadopsi metode Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika dan sains. Dengan menerapkan metode ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengindikasikan bahwa pelatihan guru sangat diperlukan untuk memastikan penerapan metode ini berjalan efektif, termasuk dalam manajemen waktu dan pengelolaan kelompok dalam kelas.

Bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memasukkan metode TGT sebagai bagian dari kurikulum berbasis pembelajaran kooperatif. Sekolah dapat menyediakan fasilitas pendukung, seperti media pembelajaran berbasis gamifikasi atau turnamen edukatif, guna meningkatkan efektivitas model ini. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya diferensiasi pengajaran, di mana guru harus menyesuaikan strategi pengajaran agar siswa dengan berbagai tingkat pemahaman dapat tetap terlibat dan mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis TGT. Dengan demikian, penerapan metode ini dapat memberikan dampak positif dalam jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Copyright © 2024 The Author(s)

Kesimpulan

Metode Teams Games Tournament (TGT) merupakan strategi pembelajaran berbasis kompetisi dan kerja sama kelompok yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menerapkan sistem turnamen, siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka tidak hanya belajar untuk diri sendiri tetapi juga untuk kelompoknya. Suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran berbasis TGT menciptakan motivasi intrinsik yang lebih tinggi, sehingga siswa lebih bersemangat dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kerja sama tim, dan komunikasi, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan akademik siswa.

Namun, penerapan metode ini di sekolah dasar menghadapi beberapa tantangan, seperti perbedaan tingkat pemahaman antar siswa, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan turnamen, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis TGT. Untuk mengoptimalkan efektivitasnya, diperlukan strategi pendukung seperti pembagian kelompok yang seimbang, penggunaan media pembelajaran tambahan, serta pelatihan guru dalam penerapan pembelajaran kooperatif. Dengan pendekatan yang tepat, TGT dapat menjadi metode yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial dan keterampilan berpikir yang lebih luas bagi siswa di sekolah dasar.

References

Ade, Sri, Wahyuni., Zainul, Arifin., Rahmawati, Rahmawati. (2024). 2. The Effectiveness of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Strategies in Qira'ah Jahriyah | faʿāliyat istikhdām istirātījiyyat al-taʿallum al-taʿāwunī binawʿ jawlāt ʾalʿāb al-farīq fī tadrīs al-qirāʾah al-jahriyyah. Al-Ta'rib, https://www.doi.org/10.23971/altarib.v12i1.7931

Anjana, Verma., Ashish, Patyal., Jitendra, Kumar, Meena., Medha, Mathur., Navgeet, Mathur. (2021). 2. Interactive teaching in medical education: Experiences and barriers. https://www.doi.org/10.25259/AUJMSR_13_2021

Disha, Vidyarthi. (2024). 5. Collaborative Teaching a Pre-requisite of Effective Learning. International Journal For Multidisciplinary Research, https://www.doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i01.11916

Fadli, Padila, Putra., Pulung, Sumantri., Imsar, Muda, Nasution. (2024). 3. the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Improve History Learning Outcomes for Class XII IPS. JIM (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah), https://www.doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30219

Fitri, Rahmayanti., Nur, Aini., Khaeruddin, Khaeruddin. (2023). 5. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (team game tournament) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas xi mipa 1 sma negeri 10 mataram pada mata pelajaran biologi tahun ajaran 2022/2023. Jurnal Asimilasi Pendidikan, https://www.doi.org/10.61924/jasmin.v1i2.11

Girimbang, Wahyu, Prasetyo., Nur, Rini, Tri, Desvania., Muhammad, Japar. (2024). 5. Pengintegrasian Nilai Gotong Royong Melalui Model Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama. Parameter, https://www.doi.org/10.21009/parameter.361.03

Hana, Priska, Dinanti, Putri. (2024). 2. Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. https://www.doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929

Harry, Bandaso., Abdullah, Sinring., Priska, Efriani, Luansi, Ero. (2023). 2. The effect of team game tournament on motivation to learn and science learning outcomes elementary school. Jurnal Tunas Bangsa, https://www.doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i2.2220

Innocent, Zitha., Georgina, Mokganya., Orifha, Sinthumule. (2023). 3. Innovative Strategies for Fostering Student Engagement and Collaborative Learning among Extended Curriculum Programme Students. Neveléstudomány, https://www.doi.org/10.3390/educsci13121196

Jola, Silvana, Kalangi., Nurhikmah, Nurhikmah., Suyadi, Suyadi., Rinovian, Rais., Fini, Widya, Fransiska. (2024). 3. Effectiveness of the Cooperative Learning Method in English Subjects in Higher Education. Deleted Journal, https://www.doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.769

Meidi, Saputra., Muhammad, Faiz., Gusmaneli, Gusmaneli. (2024). 2. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora, https://www.doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471

Muhammad, Alfan., Triyoso, Kuncoro. (2023). 4. Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School. KnE Social Sciences, https://www.doi.org/10.18502/kss.v8i10.13448

Muhammad, Komarul, Huda. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. Multiverse, https://www.doi.org/10.57251/multiverse.v2i3.1201

Nodira, Sherboeva. (2024). 1. World experience in primary education. International Journal of Advances in Scientific Research, https://www.doi.org/10.37547/ijasr-04-04-09

Noviana, Noviana., Ferina, Agustini., Yustina, Gunarti., Ikha, Listyarini. (2024). 1. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Journal on Education, https://www.doi.org/10.31004/joe.v7i1.6758

Nurtasya, Fahira, Tasya. (2023). 4. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Teams Games Tournaments Pada SMP Parepare. https://www.doi.org/10.31850/tautologi.v1i2.2477

Piaget, J. (1969). The Mechanisms of Perception. London: Routledge & Kegan Paul.

Rosa, Karisma., Muhammad, Nizaar., Haifaturrahmah, Haifaturrahmah. (2024). 2. The Effect of Teams Games Tournament Method Assisted by Card Sort Media to Improve Student Creative Thinking Skill. https://www.doi.org/10.12928/cece.v1i1.819

Safrudin, Safrudin., Erwin, Wijaya. (2024). 5. Innovative Learning Strategies (Differentiated Learning Perspective on Merdeka Curriculum). Jurnal Ilmiah Mandala Education, https://www.doi.org/10.58258/jime.v10i1.6467

Silvia, Khoerun, Nisa., Riska, Nurutami, Mulyati., Nur, Baida, Kawali., Hayati, Alur. (2024). 2. Analysis of Student Learning Outcomes Using Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning in Elementary Schools. Aurelia, https://www.doi.org/10.57235/aurelia.v3i2.2690

Tetha, Lianda, Sari, H., R., H., Susanti., Aramudin, Aramudin. (2023). 4. Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application to Improve Ecosystem Learning Outcomes for 5th Grade Students. https://www.doi.org/10.52593/pdg.04.2.04

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Copyright © 2024 The Author(s)

Winda, Anggriyani, Uno. (2024). 1. Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta. International Journal of Education and Literature, https://www.doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113

---Halaman ini sengaja dikosongkan---