

Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)

Dini Amalia¹, Zahra Shopia², Noorkhalisah³, Asniwati⁴, Aldy Ferdiyansyah⁵

^{1,2,3,4}Universitas Lambung Mangkurat

diniamalia502@gmail.com, zahrashofia74@gmail.com, asniwati@ulm.ac.id, aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

Indonesia

Abstrak—Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sebagian besar disebabkan oleh dominasi metode ceramah konvensional, menjadi perhatian penting di kelas sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan urgensi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Telaga Biru 7. Model TGT dimodifikasi dalam bentuk estafet pertanyaan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. Metode deskriptif kualitatif digunakan dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa secara fisik, emosional, dan kognitif. Siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan kerja sama tim yang kuat. Model TGT dalam bentuk estafet pertanyaan terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci—*Team Games Tournament, keaktifan belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa sekolah dasar, estafet pertanyaan*

Abstract—A low level of student participation in Social Studies (IPS) learning, primarily caused by the dominance of conventional lecture-based methods, has emerged as a significant concern in elementary classrooms. The situation emphasizes the urgency for more interactive and student-centered learning approaches. This study aims to identify student learning engagement through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model in Social Studies for fourth grade students at SDN Telaga Biru 7. The TGT model was modified into a question relay format to establish a collaborative, competitive, and enjoyable learning environment. A qualitative descriptive method was employed using a case study approach. Data collection involved observations, interviews, and documentation, followed by triangulation analysis. Findings indicate that the application of the TGT model significantly enhanced students' learning engagement in physical, emotional, and cognitive aspects. Students demonstrated higher enthusiasm, active participation in discussions, and strong teamwork. The TGT model in the form of a question relay proves to be an effective, innovative, and adaptive instructional strategy to increase classroom engagement and reinforce conceptual understanding in Social Studies learning.

Kata kunci— *Team Games Tournament, learning engagement, Social Studies, elementary students, question relay*

I. PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang digunakan guru untuk mengelola proses

belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Fungsinya bukan hanya sebagai metode pelaksanaan pengajaran, melainkan sebagai strategi menyeluruh yang mendasari seluruh aktivitas belajar mengajar. Pemilihan model yang tepat dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Peran guru dalam hal ini sangat penting, tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga dalam memilih pendekatan yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak monoton. Model pembelajaran yang terstruktur juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi, memberdayakan mereka dalam proses belajar, dan meningkatkan interaksi sosial di kelas melalui kolaborasi dan diskusi kelompok (Sodik et al., 2023). Pandangan tersebut menggarisbawahi bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada isi materi, tetapi juga pada strategi pengorganisasian pengalaman belajar yang sistematis dan adaptif terhadap kondisi peserta didik.

Strategi pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan (Pohan et al., 2023). Temuan ini menekankan bahwa model pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi siswa lebih unggul dibandingkan metode yang hanya berpusat pada guru. Partisipasi siswa secara langsung selama proses pembelajaran turut memperkuat pemahaman konsep dan memperbaiki keaktifan mereka di kelas (Bitu et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran harus mampu mendorong interaksi dan pengalaman belajar yang kontekstual. Hasil belajar meningkat secara nyata ketika pembelajaran dilakukan melalui kerja sama dan eksplorasi langsung terhadap materi. Kesimpulan tersebut menegaskan bahwa model pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berorientasi pada pengalaman mampu memperkuat keterampilan akademik dan sosial siswa.

Data hasil observasi dan wawancara di kelas IV B SDN Telaga Biru 7 memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran IPS masih cenderung tradisional,

didominasi oleh ceramah dan penayangan video sebagai alat bantu utama. Belum terdapat penerapan model pembelajaran yang memiliki sintaksis jelas untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sementara waktu pembelajaran terbatas sehingga evaluasi belajar tidak dilakukan secara maksimal. Berdasarkan wawancara, guru menyebutkan bahwa siswa tampak lebih bersemangat saat mengikuti kegiatan yang melibatkan permainan atau tantangan, meskipun aktivitas tersebut belum menjadi bagian dari struktur pembelajaran. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih baik ketika kegiatan belajar dilakukan melalui kerja kelompok dan diskusi. Temuan ini menunjukkan pentingnya pengembangan dan penerapan model pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, serta melibatkan siswa secara langsung agar proses pembelajaran IPS menjadi lebih efektif.

Permasalahan dalam proses pembelajaran IPS yang masih bersifat tradisional, seperti dominasi metode ceramah, memiliki dampak serius terhadap kualitas pendidikan dasar. Pola komunikasi satu arah yang diterapkan melalui metode ceramah memang dianggap praktis, namun justru membuat siswa kurang terlibat secara aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran (Arsyad et al., 2024). Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat berperan dalam menunjang pencapaian kompetensi yang ditargetkan dalam kurikulum IPS. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif sering kali membuat pembelajaran terasa monoton sehingga motivasi belajar siswa pun menurun (Agustin et al., 2021). Kondisi ini mengindikasikan urgensi perlunya inovasi model yang dapat merangsang keaktifan siswa, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif melalui kompetisi kelompok yang terstruktur. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan tipe dari pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memastikan akuntabilitas setiap individu dalam kelompok (Melindawati & Oktavianti, 2021). Akuntabilitas ini diwujudkan melalui sistem estafet pertanyaan, di mana setiap anggota kelompok secara bergiliran mengambil tanggung jawab untuk menyelesaikan bagian dari pertanyaan yang diberikan. Hal ini memastikan bahwa setiap individu terlibat aktif dan berkontribusi pada penyelesaian tugas secara keseluruhan. Model pembelajaran TGT mampu membangun interaksi sosial serta sikap sportif antarsiswa (Sugiharti et al., 2020). Kondisi ini memungkinkan terjadinya kerja sama yang lebih aktif antar individu. Adanya interaksi sosial yang

baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok mencerminkan terjalannya komunikasi yang efektif di dalam lingkungan pembelajaran (Ferdiansyah et al., 2022). Pola interaksi ini mendukung terbentuknya karakter yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran IPS.

Keunikan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terletak pada pelibatan peserta didik secara menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik tidak hanya melatih kemampuan berpikir saat menjawab soal, tetapi juga merasakan semangat kompetisi yang memicu keterlibatan emosional mereka. Adanya gerakan fisik seperti berlari untuk menjawab pertanyaan juga membuat proses belajar jadi lebih hidup dan dinamis. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dinilai mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana kelas yang aktif dan kolaboratif (N. I. Sari & Agustia, 2024). Turnamen dan permainan yang terintegrasi dalam sintaks model ini menjadi keunggulan utama yang mampu menciptakan tantangan yang positif sehingga mendorong semangat belajar siswa secara kompetitif namun tetap kolaboratif. Model TGT dapat membantu terciptanya hubungan hangat dan bersahabat antara peserta dan guru yang membuat suasana kelas terasa menjadi lebih rileks dan menyenangkan (Sholihah, 2022). Berdasarkan karakteristik tersebut, model TGT sangat cocok diterapkan di jenjang sekolah dasar sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan dalam belajar, sekaligus membangun lingkungan pembelajaran yang aktif, inklusif, dan menarik.

Beragam penelitian mengungkap dampak positif model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap proses belajar siswa sekolah dasar. Model ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Unsur permainan dan kompetisi antarkelompok sesuai dengan karakter alami anak usia sekolah dasar. Aktivitas bermain menjadi bagian penting dalam pengalaman belajar (Adiputra & Heryadi, 2021). Siswa menunjukkan keaktifan tinggi, suasana kelas menjadi hidup, tingkat konsentrasi meningkat dan peran guru bergeser menjadi fasilitator. Penelitian lain membuktikan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Aktivitas guru dan siswa menjadi lebih dinamis bersamaan interaksi dan kerja sama antarsiswa semakin kuat (Amri et al., 2022). Kegiatan pembelajaran bersifat interaktif, diskusi kelompok berlangsung secara alami dan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan TGT berhasil menumbuhkan keterampilan kolaboratif siswa, kondisi ideal tercapai saat kerja kelompok berjalan seimbang, peran dalam kelompok terdistribusi dengan baik dan komunikasi antaranggota berlangsung lancar (N. Sari et al., 2023). Fokus sebagian besar studi masih tertuju pada

mata pelajaran Matematika dan Penerapan TGT dalam pembelajaran IPS belum banyak dikaji. Sudut pandang lain menunjukkan ketidakhadiran unsur aktivitas fisik dalam sintaks model TGT sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghadirkan pendekatan inovatif dengan mengembangkan permainan estafet pertanyaan sebagai bagian dari implementasi model pembelajaran TGT. Melalui permainan ini, siswa maju secara bergantian ke depan kelas dan setiap jawaban menghasilkan poin untuk kelompok masing-masing. Strategi ini menggabungkan aktivitas fisik, semangat kompetisi sehat, dan kerja sama kelompok, pembelajaran berlangsung menyenangkan dan pemahaman materi terbentuk secara utuh.

Tujuan penulisan artikel ini mengkaji penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPS di kelas IV B SDN Telaga Biru 7. Metode yang digunakan masih didominasi oleh ceramah, penayangan video, bersifat satu arah, kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan berbasis permainan, kerja tim, bertujuan mendeskripsikan bagaimana model TGT meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, emosional, membangun kerja sama kelompok, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, membantu siswa memahami materi IPS secara menyenangkan, bermakna. Artikel ini juga mengevaluasi efektivitas model TGT dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dalam waktu yang tersedia, mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul selama penerapannya, memberikan rekomendasi strategi pembelajaran interaktif, inovatif pada tingkat sekolah dasar.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan di SDN Telaga Biru 7. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas IV dan siswa kelas IV. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dengan guru dan beberapa siswa sebagai informan utama, observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi berupa catatan kegiatan belajar dan hasil kerja siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat validitas data. Setelah seluruh data terkumpul, dilakukan reduksi data dengan cara menyaring informasi penting yang berkaitan dengan indikator keaktifan belajar siswa. Data kemudian diorganisasi dan dianalisis untuk menemukan pola-pola tematik yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil

analisis disajikan dalam bentuk deskriptif yang sistematis agar mudah dipahami, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang relevan dengan tujuan penelitian.

III. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas IV B SDN Telaga Biru 7, dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

a. Problematika dalam Pembelajaran IPS



Gambar 1. Siswa Tampak Pasif karena Pembelajaran Hanya Menggunakan Metode Ceramah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV B SDN Telaga Biru 7, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya dalam aspek metode pembelajaran yang digunakan. Secara umum, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penyajian video sebagai media penyampaian materi. Pendekatan tersebut, meskipun dapat menarik perhatian siswa melalui aspek visual, cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang partisipasi aktif bagi peserta didik. Siswa lebih banyak menjadi penerima informasi secara pasif, sehingga peluang mereka untuk terlibat dalam diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah menjadi sangat terbatas.

Dinamika kelas selama proses pembelajaran menunjukkan adanya isu yang memerlukan perhatian serius. Meskipun peserta didik kadang-kadang menunjukkan antusiasme, secara keseluruhan, proses pembelajaran berlangsung dengan pola yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal ini mengakibatkan munculnya kejenuhan di kalangan siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang kurang menarik menghambat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Suasana kelas yang tidak selalu kondusif menjadi indikator bahwa pengelolaan pembelajaran belum sepenuhnya optimal, terutama dalam menjaga keseimbangan antara suasana yang aktif dan tertib.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV B mencakup penggunaan metode pembelajaran yang tidak terstruktur, kejenuhan siswa akibat kurangnya

variasi dalam pembelajaran, keterbatasan waktu, serta kesulitan dalam menciptakan kondisi kelas yang mendukung proses belajar secara efektif. Permasalahan-permasalahan ini menjadi dasar penting untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

b. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)



Gambar 2. Lembar Permainan TGT dalam Bnetuk Estafet Pertanyaan

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan sebagai solusi atas berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas IV B SDN Telaga Biru 7. Model ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif berbasis kerja sama tim, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran TGT dalam implementasinya memanfaatkan media sederhana berupa pertanyaan-pertanyaan yang dilipat dalam kertas origami dan ditempelkan di kertas HVS pada papan tulis. Setiap kelompok siswa diarahkan untuk berdiri berbaris layaknya jalur estafet, lalu secara bergiliran mereka mengambil, membaca, dan menjawab pertanyaan yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan memberikan poin bagi kelompok, menciptakan suasana kompetitif yang positif serta mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam model ini terbukti efektif dalam membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik serta merangsang keterlibatan fisik melalui gerakan estafet. Pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri serta antusiasme siswa saat berinteraksi dengan rekan-rekannya. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga mampu mengurangi kejenuhan yang sebelumnya menjadi salah satu kendala utama dalam proses belajar mengajar. Nilai inovatif dari model ini terletak pada integrasi antara pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dengan aktivitas fisik yang menyerupai permainan estafet, yang relatif jarang diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Inovasi ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa, tetapi juga memperkaya proses pembelajaran dengan menggabungkan unsur gerak, permainan, interaksi sosial, dan penilaian formatif secara bersamaan. Penggunaan media berupa pertanyaan yang dilipat

secara sederhana terbukti mampu menarik perhatian siswa, memusatkan fokus mereka, serta menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model ini menjadi pendekatan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, serta menekankan pada penguatan konsep, kerja sama, dan pemahaman yang mendalam.

c. Implementasi Model *Team Games Tournament* (TGT)



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Model TGT berbasis Estafet Pertanyaan

Model pembelajaran TGT dengan estafet pertanyaan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan dan kerja sama tim untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan model TGT estafet pertanyaan:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran IPS secara singkat kepada siswa.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan cara mengambil kertas bernomor. Siswa yang mendapat nomor yang sama akan menjadi satu kelompok.
3. Guru menyiapkan lembar soal dalam bentuk kertas lipat yang ditempel di papan tulis.
4. Setiap kelompok berdiri berjajar seperti barisan estafet. Siswa maju bergiliran untuk membuka lipatan soal, menjawab pertanyaan, lalu kembali ke barisan.
5. Setiap jawaban yang benar mendapatkan poin untuk kelompok. Kelompok dengan poin terbanyak dan tercepat menjadi pemenang.
6. Guru memberikan umpan balik dan penghargaan kepada kelompok pemenang sebagai bentuk apresiasi.

Melalui langkah-langkah yang terstruktur tersebut, model pembelajaran TGT estafet pertanyaan memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Kelebihan dari penerapan model TGT adalah dapat mendorong keaktifan siswa karena setiap anggota kelompok secara bergiliran maju untuk menjawab pertanyaan, sehingga semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melatih keterampilan berpikir dan kerja sama, karena siswa dilatih untuk berpikir cepat saat menjawab pertanyaan dan bekerja sama dengan anggota

kelompoknya untuk meraih poin terbanyak, membangun suasana kompetitif yang sehat melalui sistem perolehan poin antar kelompok sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha menjadi yang terbaik. Adapun kekurangan dari model TGT adalah memerlukan pengawasan ketat dari guru yang harus aktif memantau jalannya permainan untuk memastikan siswa tetap tertib dan aturan permainan dipatuhi, membuat siswa pemalu merasa tertekan karena siswa yang kurang percaya diri dapat merasa gugup atau takut saat harus menjawab pertanyaan di depan teman-temannya yang dapat mengurangi kenyamanan mereka dalam belajar, pengelolaan waktu yang menantang jika jumlah soal terlalu banyak atau terlalu sulit, sehingga permainan bisa memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan dan mengganggu jadwal.

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) dalam bentuk estafet pertanyaan di kelas IV SDN Telaga Biru 7, tampak bahwa model ini tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan pendorong utama bagi peserta dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Rahman, 2022). Situasi kompetitif yang menyenangkan serta keterlibatan aktif dalam permainan edukatif mendorong siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan berprestasi. Menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif tidak hanya mampu membangkitkan antusiasme dan semangat belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang bermanfaat bagi keberlangsungan pendidikan dan kehidupan mereka (Yusuf, 2020). Berdasarkan hasil dari penelitian kami, penerapan model TGT berbasis estafet pertanyaan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana kompetitif yang menyenangkan. Siswa terlihat lebih percaya diri, bersemangat mengikuti pembelajaran, dan aktif berkontribusi dalam kelompok karena merasa memiliki peran penting dalam pencapaian bersama.

Temuan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV B SDN Telaga Biru 7 setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran dengan model TGT dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, di mana siswa menunjukkan pemahaman materi IPS yang lebih baik dibandingkan pembelajaran satu arah sebelumnya, karena proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui permainan dan diskusi kelompok (Huda et al., 2023). Aspek afektif terlihat dari antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, serta meningkatnya rasa percaya diri siswa melalui

keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok turut memperdalam pemahaman serta meningkatkan prestasi akademik melalui kolaborasi dan komunikasi yang efektif (Karina et al., 2024). Suasana kelas yang lebih hidup tetap dapat dikelola dengan baik, dan asesmen yang diterapkan dalam model ini cukup merepresentasikan pemahaman siswa, meskipun guru tetap menekankan pentingnya penilaian individual untuk melihat capaian siswa secara lebih mendalam. Secara keseluruhan, model TGT memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa dan layak dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis estafet pertanyaan menunjukkan dampak yang kuat terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar IPS. Setiap siswa memiliki peran langsung dalam menjawab pertanyaan secara bergiliran, sehingga mendorong mereka untuk aktif dan bertanggung jawab terhadap capaian kelompoknya. Seluruh peserta didik terlibat tanpa kecuali karena sistem yang diterapkan memberikan ruang yang setara bagi semua anggota. Hasil penelitian membuktikan bahwa struktur TGT secara efektif menumbuhkan keaktifan siswa, baik saat berdiskusi dalam kelompok maupun saat menyelesaikan tugas secara individu (Hermawan & Wahyudin, 2024). Proses belajar berlangsung secara merata dan partisipatif tanpa didominasi oleh siswa tertentu. Hasil penelitian lain juga menemukan bahwa implementasi model ini membangkitkan semangat siswa melalui suasana kompetitif yang sehat, sekaligus memperkuat kerja tim dan pemahaman konsep yang dipelajari secara mendalam (Ayunda & Febriandi, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen kolaboratif dan kompetitif tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih tinggi, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian akademik dan perkembangan keterampilan sosial mereka secara keseluruhan.

Pembelajaran ini turut melibatkan dimensi emosional, motorik, dan sosial yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Suasana belajar menjadi lebih hidup dengan hadirnya semangat, rasa senang, dan motivasi tinggi dari siswa selama mengikuti kegiatan estafet. Siswa menunjukkan kesungguhan saat menjawab pertanyaan, memberikan dukungan kepada teman satu kelompok, serta merasa puas setelah menyelesaikan tugas. Temuan menunjukkan bahwa aktivitas gerak dalam proses belajar meningkatkan kesiapan mental serta konsentrasi, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Oktaviana et al., 2022). Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran

yang melibatkan gerakan tidak hanya menyegarkan pikiran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendukung efektivitas pencapaian kompetensi siswa. Penelitian lain menambahkan bahwa pembelajaran melalui TGT juga mengembangkan nilai-nilai sosial seperti gotong royong, kepedulian terhadap sesama, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok, sehingga tidak hanya berdampak pada capaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter siswa Husni et al. (2023). Model ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga secara holistik membentuk pribadi siswa yang lebih peduli, kooperatif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial mereka.

V. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam bentuk estafet pertanyaan di kelas IV SDN Telaga Biru 7 menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Model ini meningkatkan keterlibatan fisik melalui aktivitas estafet, melibatkan aspek emosional, kognitif melalui kerja sama tim, diskusi kelompok, tantangan berbentuk pertanyaan kompetitif. Suasana kelas yang sebelumnya pasif, monoton berubah menjadi dinamis, interaktif, menyenangkan. Model ini terbukti efektif menciptakan pengalaman belajar bermakna, memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa pendidikan dasar perlu mengasah keterampilan merancang pembelajaran inovatif melalui adaptasi model *Team Games Tournament* (TGT) ke berbagai mata pelajaran. Guru perlu mendapatkan pelatihan, pendampingan sebagai persiapan penerapan model pembelajaran partisipatif, kolaboratif. Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas memadai, waktu pelaksanaan mencukupi. Penting pula mengembangkan sistem penilaian selaras model kooperatif TGT, sehingga aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa dapat terukur secara seimbang, akurat.

REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjas>
- Arsyad, M. F. L., Suriyansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* [E-ISSN: 3026-6629, 2(2), 661–666. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/505>
- Ayunda, R., & Febriandi, R. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Hermawan, F., & Wahyudin, D. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi). *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3). <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/article/view/2572>
- Huda, M., Fawruddin, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Husni, M., Sururuddin, M., Hasani, A. D., & Harti, N. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pembentukan Karakter Peduli Sosial Siswa. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(3), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i3.1026>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334–6343. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15351>
- Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.26555/jpsd.v8i1.a20303>
- Oktaviana, D., Hopipiah, H., Arifin, M. H., Wahyuningsih, Y., Studi, P. S., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4282–4287. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3530>
- Pohan, A. R., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Aktivitas Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v3i1.498>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1557. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Sari, N. I., & Agustia, N. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Kooperatif Sebagai Upaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Miftahussalam Medan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 2006–2015. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v9i4.33754>
- Sholihah, H. (2022). Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo [IAIN Ponorogo]. In *Undergraduate (S1) thesis, IAIN Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/19884>
- Sodik, A. J., Santoso, G., & Winata, W. (2023). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Efektif Untuk Kesepakatan Bersama di Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 395–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.647>
- Sugiharti, R. E., Arrahim, A., & Herlita, M. (2020). Model pembelajaran TGT sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/social.v1i1.201>
- Yusuf, M. (2020). Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIEM: Journal Of Islamic Education and*

Management, 1(1), 61–80.
<https://ejournal.staidapondokkrempyang.ac.id/index.php/jiem/article/view/32>