
**Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah**

Dwi Ayu Fatmawati¹, Mar'atus Sholihah²

E-mail: 2144260211@inaifas.ac.id¹, marmarapgmi@inaifas.ac.id²

Universitas Al-Falah As-Sunniyyah

ABSTRAK

Kata Kunci:

*Team Games Tournament,
Pembelajaran Kooperatif,
Keaktifan Siswa*

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, permasalahan yang ada di MI As-Sunniyyah yaitu, minimnya penggunaan media dan model pembelajaran hanya berfokus pada pendekatan ceramah, tujuan dilaksanakan penelitian untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun untuk penelitian menggunakan Pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus, dari penelitian ini diperoleh beberapa data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi penelitian di MI As-Sunniyyah Kencong, selama kurang lebih 4 bulan terhitung dari bulan Februari sampai dengan Mei 2025. Subjek penelitian adalah guru kelas III, V dan VI serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan partisipasi siswa, dengan tingkat keaktifan tertinggi pada kelas V (90% sangat aktif) dan terendah pada kelas VI (50% sangat aktif, 50% pasif). Penelitian ini membuktikan bahwa Team Games Tournament (TGT) efektif dalam mengatasi rendahnya keaktifan siswa akibat metode konvensional, sekaligus mendukung pembentukan karakter kolaboratif sesuai Kurikulum Merdeka.

Key word:

*Team Games Tournament,
Cooperative Learning, Student
Activeness*

ABSTRACT

Team Games Tournament (TGT) is one of the cooperative learning models that aims to improve student understanding, the problems that exist in MI As-Sunniyyah are, the minimal use of media and learning models that only focus on the lecture approach, the purpose of this research is to evaluate the effect of using the Team Games Tournament (TGT) learning model on student activity in learning Indonesian. As for the research using a qualitative approach with a case study strategy, from this study several data were obtained through observation, interviews, and documentation. The location of the research was at MI As-Sunniyyah Kencong, for approximately 4 months from February to May 2025. The subjects of the study were teachers of grades III, V and VI and students. The results showed that Team Games Tournament (TGT) was able to increase student participation, with the highest level of activity in grade V (90% very active) and the lowest in grade VI (50% very active, 50% passive). This study proves that Team Games Tournament (TGT) is effective in overcoming low student activity due to conventional methods, while supporting the formation of collaborative character according to the Merdeka Curriculum.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pihak keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, serta pelatihan yang dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan serta membentuk karakter dan kepribadian yang baik demi mencerdaskan kehidupan generasi muda bangsa. Usaha ini dilakukan melalui proses pembelajaran, di mana pendidik membimbing siswa dalam belajar dan menilai sejauh mana keberhasilan mereka sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. (Anon n.d.)

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan disebut pembelajaran. Untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, serta keyakinan diri pendidik perlu melakukan proses tersebut agar sesuai dengan karakteristik mereka. Kurikulum di Sekolah Dasar sebaiknya disesuaikan dengan keunikan karakter siswa sehingga materi pembelajaran relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar, dan berfungsi sebagai alat komunikasi non-verbal antara guru dan murid. Media sebagai komponen sistem, media harus ada dan digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Jika salah satu komponen hilang, hasil pembelajaran tidak akan optimal. Belajar melibatkan aktivitas, sehingga siswa perlu aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (Al et al., n.d.) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang menggabungkan permainan dan kompetisi dengan melibatkan beberapa kelompok siswa. Dalam pembelajaran siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah dan berbagi ide. Ada beberapa langkah penting dalam menerapkan model ini:

- 1) kelompok terdiri dari 3 hingga 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda
- 2) guru menyiapkan materi pelajaran dan menentukan anggota tim untuk mengerjakan lembar kegiatan
- 3) siswa berpartisipasi dalam kompetisi berdasarkan kemampuan yang setara
- 4) kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah
- 5) siswa mengerjakan kuis secara individu untuk menilai keberhasilan mereka.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa MI As-Sunniyyah Kencong sangat memerlukan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) karena beberapa faktor, pertama di lembaga tersebut sangat minim adanya penggunaan media dan model pembelajaran hanya berfokus pada pendekatan ceramah, kedua peserta didik mengalami penurunan fokus dikarenakan penyampaian materi yang monoton, ketiga dari faktor pendidik dimana 70% pendidik di MI As- Sunniyyah sudah berlanjut usia 40-60 tahun.

Ibu D, selaku Wali kelas III menjelaskan bahwasannya 80 % siswa kelas tiga cenderung aktif ketika proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berlangsung 15% siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan 5% cenderung pasif. Pendidik seringkali menemukan siswa yang kurang aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Hal dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rasa malu, kurangnya percaya diri, metode pengajaran yang tidak menarik, atau minat yang rendah terhadap pelajaran.

Bapak MA, selaku wali kelas V juga menjelaskan bahwasannya 90% siswa di kelas menunjukkan keaktifan dan 10% siswa selama proses pembelajaran tidak terlalu aktif. Pembelajaran yang aktif, memungkinkan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas guru, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan berbagi ide. Tingginya partisipasi siswa

kelas V menjadi kunci keberhasilan metode ini. Selain mendukung pembelajaran, hal ini juga membantu membentuk karakter siswa sehingga mereka bisa bekerja sama dengan tim.

Bapak R, selaku wali kelas VI juga menjelaskan bahwasannya 50% siswa kelas VI cenderung lebih aktif dan 50% cenderung lebih pasif selama proses pembelajaran. Tidak hanya itu Kelas VI juga menunjukkan perbedaan antara karakter dan gaya belajar di antara setiap siswa. Siswa yang cenderung aktif biasanya terlibat dengan penuh semangat dalam diskusi kelompok, memberikan pendapat, dan antusias dalam menyelesaikan tugas, Sebaliknya, siswa yang cenderung pasif lebih memilih untuk mengamati atau mengikuti tanpa banyak berbicara atau berinteraksi.

Untuk memudahkan pemahaman pembaca, berikut adalah tabel yang merangkum tingkat keaktifan siswa kelas III (80% sangat aktif 15% kurang aktif 5% pasif) kelas V (90% sangat aktif 10% kurang aktif) dan kelas VI (50% sangat aktif 50% pasif). Berikut tabel yang merangkum tingkat keaktifan siswa:

Kelas	Tingkat Keaktifan	Presentase	Penjelasan
III	Sangat Aktif	80%	Siswa antusias dan terlibat penuh
	Kurang Aktif	15%	Kurang berpartisipasi aktif
	Pasif	5%	Tidak terlibat
V	Sangat Aktif	90%	Siswa antusias dan terlibat penuh
	Kurang Aktif	10%	Kurang berpartisipasi aktif
VI	Sangat Aktif	50%	Siswa antusias dan terlibat penuh
	Pasif	50%	Tidak terlibat

Dari Ketiga kelas yang telah dibahas mencerminkan dinamika keaktifan siswa yang berbeda-beda dan tantangan masing-masing bagi peneliti dalam proses pembelajaran. Kelas III cenderung pasif, menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung diperlukan untuk mendorong partisipasi siswa. Sementara itu, kelas V memperlihatkan keaktifan siswa yang optimal, khususnya dalam model *Team Games Tournament* (TGT), Selain membantu memahami materi, ini juga melatih keterampilan sosial mereka.

Dalam konteks madrasah, Keaktifan belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Semakin aktif siswa belajar, semakin besar peluang mereka untuk sukses dan mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan dalam belajar adalah faktor penting dalam keberhasilan proses belajar. Proses pembelajaran yang aktif dapat dilihat dari adanya partisipasi kolaboratif antara guru dan peserta didik (Prasetyo and Abduh 2021a). Namun, keaktifan siswa di MI As-Sunniyyah Kencong menghadapi banyak kendala yang menyebabkan pendidik jarang menggunakan model pembelajaran inovatif. Hal ini menyebabkan siswa tidak terlalu banyak berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah dengan menguji penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, Bahasa Indonesia di kelas III, V, dan VI di MI As-Sunniyyah Kencong. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menekankan pada metode ceramah dan

evaluasi sumatif, penelitian ini lebih berfokus pada peningkatan aktivitas belajar dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini juga menilai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (Romansur and Darmawati 2024). Pendekatan ini juga dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. (Margarena et al. n.d.).

Kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *Team Games Tournament* (TGT) yang melibatkan turnamen akademik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wahyu Setyaningrum n.d.-a). Menurut (Hadzami and Maknun 2022), Model pembelajaran adalah metode yang bisa digunakan untuk menyusun kurikulum, mengelola sumber daya, dan mengarahkan proses belajar di sekolah atau tempat pendidikan lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, konsentrasi, dan kemampuan berkolaborasi dengan baik dalam proses pembelajaran, itulah sebabnya di MI As-Sunniyyah sangat membutuhkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

KAJIAN TEORI

Teori pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan dasar pembelajaran Kooperatif, yang dikemukakan oleh Slavin, Sukirno bahwa “*Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik berbasis kuis-kuis dan sistem penilaian individu, dimana siswa berlomba mewakili tim mereka melawan anggota tim lain dengan tingkat kemampuan akademik yang sebanding” (Parhusip, Kristanto, and Partini 2023).

Beberapa studi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menghadirkan wawasan baru mengenai efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan lebih efektif meningkatkan konsentrasi belajar siswa dasar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Sisilia Wahyu Rully A and Denny Denny 2024a).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi pendekatan studi kasus, di mana peneliti diminta untuk menganalisis suatu kasus yang terkait dengan mitos di lokasi penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh John W. Creswell, studi kasus melibatkan penelitian mendalam terhadap satu atau lebih kasus dalam konteks tertentu. Bertujuan untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengalaman siswa dalam proses pembelajaran pengembangan model *Team Games Tournament* (TGT) pada keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (Creswell J.W n.d.).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang fokus pada objek alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data melalui Observasi, wawancara dan dokumentasi, untuk memahami kasus yang sedang diteliti secara menyeluruh. Pelaksanaan penelitian di MI As-Sunniyyah Kencong, kurang lebih 4 bulan terhitung sejak bulan Februari. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan subjek yang terdiri dari guru kelas III, V, dan VI serta siswa sebagai informan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) di lembaga tersebut. Subjek penelitian adalah siswa dari kelas III (15 siswa: 9 perempuan, 6 laki-laki), kelas V (16 siswa: 9 perempuan, 7 laki-laki), dan kelas VI (14 siswa: 10 perempuan, 4 laki-laki). Fokus

observasi adalah bagaimana siswa berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, hadir di kelas, serta berinteraksi dengan teman dan guru selama proses pembelajaran.

Dokumentasi yang dibutuhkan peneliti yakni berupa foto, video, pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) serta hasil tugas siswa, Data ini digunakan sebagai tambahan untuk mendukung hasil penelitian (Sugiyono n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pengembangan Model (TGT)

Secara umum, Pengembangan adalah proses inovatif dan terencana untuk menciptakan metode pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa, perkembangan zaman, dan standar kurikulum. Model pembelajaran adalah kerangka konsep yang digunakan dalam proses belajar. yang memberikan gambaran sistematis tentang bagaimana melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai tujuan tertentu. Pengembangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan kooperatif yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa, strategi ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok kecil (Kamila, Hanim, and Hasanah 2024). Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu, model pembelajaran juga bertujuan untuk mengasah berbagai keterampilan, seperti kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman terhadap literasi digital (Maria Dona Febriana 2022). Model *Team Games Tournament* (TGT) meliputi beberapa langkah utama yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti yang berperan sebagai guru menyusun kegiatan belajar secara terstruktur untuk memastikan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perencanaan ini mencakup beberapa penyusunan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh peneliti secara terperinci, termasuk juga dengan adanya pemilihan media pembelajaran. Tidak hanya itu peneliti juga menyiapkan materi pelajaran yang tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga menarik dan disesuaikan dengan minat siswa untuk memotivasi partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu sarana dan prasarana seperti ruang kelas atau perangkat yang mendukung lancarnya proses pembelajaran, meskipun terkadang terkendala oleh keterbatasan fasilitas sekolah.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti juga melakukan langkah persiapan tambahan, seperti melakukan *ice breaking*, membentuk kelompok dengan cara berhitung, memberitahukan siswa tentang aturan *Team Games Tournament* (TGT), dan menyiapkan instrumen evaluasi seperti lembar observasi atau kuis untuk mengukur keaktifan siswa selama turnamen. Peneliti menjalankan langkah-langkah ini untuk memastikan kelancaran model *Team Games Tournament* (TGT) sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif.

b. Penerapan

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di madrasah, peneliti perlu melakukan berbagai persiapan yang matang untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Setelah itu, peneliti menyesuaikan materi yang akan diajarkan, dengan menganalisis kurikulum dan silabus yang digunakan di madrasah. Karena tidak semua materi pembelajaran dapat diajarkan dengan model ini, sehingga peneliti harus memilih topik yang tepat dan relevan.

Selanjutnya, peneliti menyiapkan materi pembelajaran, yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS) yang mendukung kolaborasi, serta soal-soal turnamen yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Peneliti juga harus

menyiapkan sistem penilaian yang mencakup skor turnamen untuk menilai keaktifan dan kerja sama tim. Observasi awal terhadap kondisi kelas juga perlu dilakukan untuk memahami karakteristik setiap siswa, kesiapan guru, serta fasilitas yang tersedia di lembaga.

Hasil observasi ini membantu peneliti dalam merancang pendekatan yang lebih sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Selain itu, peneliti juga berkoordinasi dengan guru mata pelajaran agar guru dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan efektif, karena guru berperan sebagai pendamping yang membimbing siswa selama proses pembelajaran, selanjutnya peneliti mempersiapkan alat dan media pembelajaran untuk mendukung kelancaran penerapan. Semua tahapan ini penting untuk memastikan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan baik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Evaluasi

Sebelum melakukan proses evaluasi dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) di madrasah, peneliti perlu melakukan serangkaian persiapan untuk memastikan bahwasannya evaluasi yang dilakukan efektif dan akurat dalam menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah mempersiapkan instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik model *Team Games Tournament* (TGT). Instrumen ini mencakup soal-soal yang akan digunakan dalam turnamen, kriteria penilaian adalah kerja sama antar tim, dan evaluasi individu.

Peneliti harus menyusun soal-soal yang tidak hanya mengukur pemahaman materi, tetapi juga kemampuan siswa dalam bekerja sama sebagai tim. Selain itu, peneliti juga perlu menyiapkan rubrik penilaian yang jelas, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (kerja sama), dan psikomotorik (keaktifan dalam bermain). Penilaian kognitif dilakukan melalui soal-soal kuis atau ujian yang diberikan selama sesi turnamen, sedangkan penilaian afektif dan psikomotorik melibatkan observasi terhadap dinamika tim selama proses permainan dan interaksi antar anggota tim. Selain itu, peneliti juga harus memastikan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, baik sebagai individu maupun sebagai anggota tim. Selama proses pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT), peneliti perlu terus memantau perkembangan siswa dan tim melalui observasi langsung untuk mendukung peningkatan hasil belajar. Terakhir, peneliti perlu mempersiapkan strategi evaluasi akhir setelah turnamen selesai, dengan cara mengumpulkan data dari hasil kuis, observasi kerja sama tim, dan kinerja individu, kemudian menganalisis hasilnya untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

2. Keunggulan dan kelemahan (TGT)

Menurut (Margareta et al., 2023) keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi hal-hal berikut:

Keunggulan:

1. Siswa saling bergantung secara positif
2. Adanya pengakuan terhadap perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Terjalannya hubungan yang baik antara siswa dan guru.
5. Suasana kelas yang santai dan menyenangkan
6. Banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosional yang positif

Kelemahan:

1. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang lebih cepat belajar merasa terhambat oleh teman-teman yang kemampuan dibawahnya

2. Menggabungkan kemampuan individu siswa dengan kemampuan kerjasama bukanlah hal yang mudah
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok harus disadari oleh guru, bahwa hasil yang diharapkan sebenarnya adalah prestasi masing-masing siswa
4. Saling belajar antara siswa bisa menyebabkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan

Pembahasan

1. Konsep dasar pengembangan (TGT)

a) Kelompok Belajar Heterogen

Dalam pendekatan kelompok belajar heterogen, siswa dikelompokkan menjadi kecil yang berisi 4-5 orang dengan latar belakang yang beragam, seperti kemampuan, jenis kelamin, atau pengalaman. Tujuan pendekatan ini untuk mendorong kolaborasi yang dinamis, sehingga setiap anggota bisa berbagi pengetahuan dan saling membantu dalam belajar (Kurniati et al. n.d.).

b) Tanggung Jawab Individu dan Kelompok

Setiap anggota tim harus bertanggung jawab untuk memahami materi secara mandiri, karena kesuksesan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing individu. Dalam kompetisi, skor yang diperoleh setiap anggota akan dijumlahkan untuk menentukan skor keseluruhan tim.

c) Kompetisi dalam turnamen

Setelah sesi belajar kelompok, siswa berpartisipasi dalam turnamen akademik, di mana mereka berkompetisi secara individu dengan peserta dari tim lain yang memiliki tingkat kemampuan yang sebanding. Turnamen ini sering berbentuk kuis atau permainan edukatif yang menarik, sehingga mendorong semangat belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi.

2. Relevansi TGT dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki keterkaitan yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di Madrasah Ibtidaiyah, karena mampu mengatasi tantangan metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, seperti pendekatan ceramah yang masih dominan di MI As-Sunniyyah Kencong. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada pengembangan profil pelajar Pancasila, *Team Games Tournament* (TGT) mendukung pembentukan keterampilan esensial seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi melalui aktivitas kelompok yang interaktif.

Sebagaimana contoh, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat menganalisis unsur intrinsik teks naratif, mempraktikkan keterampilan menulis, atau berlatih berbicara melalui kuis dan diskusi kelompok yang dikemas dalam format permainan. Berdasarkan penelitian (Wahyu Setyaningrum n.d.-b), penerapan *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan presentasi. *Team Games Tournament* (TGT) menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta memotivasi siswa untuk lebih antusias bertanya, menjawab, dan berkolaborasi.

Relevansi *Team Games Tournament* (TGT) semakin terlihat dalam kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan keberagaman karakteristik siswa, seperti yang teridentifikasi di kelas III, V, dan VI MI As-Sunniyyah Kencong. Untuk siswa yang cenderung kurang aktif (misalnya, 50% dari siswa kelas VI), TGT memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat melalui kerja tim, sementara siswa yang lebih aktif (misalnya, 90% siswa kelas V) dapat mengembangkan kepemimpinan dan keterampilan kolaborasi.

Menurut penelitian (Prasetyo and Abduh 2021b), penerapan *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media permainan terbukti meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam aspek sikap dan keterampilan, yang sangat relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah. Hal ini selaras dengan hasil wawancara peneliti kepada bapak MA, bahwasanya banyak guru melaporkan setelah model *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas kelompok, selain itu Siswa yang sebelumnya pasif sering menjadi lebih aktif karena mereka merasa lebih bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim.

Selain itu, model ini juga mendukung siswa dengan kesulitan belajar, seperti *slow learner*, melalui pendekatan bertahap dan interaktif sehingga memudahkan mereka memahami materi lebih baik. Dengan demikian, penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa supaya mampu bekerja sama secara efektif dalam tim, sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Keaktifan siswa

Keaktifan siswa merupakan indikator kunci keberhasilan pembelajaran dan penerapan *Team Games Tournament* (TGT) di MI As-Sunniyyah kencong terbukti efektif dalam meningkatkannya. Berdasarkan observasi dalam dokumen tingkat keaktifan siswa bervariasi antar kelas: kelas III (80% sangat aktif 15% kurang aktif, 5% pasif) kelas V dengan(90% sangat aktif dan 10% kurang aktif) serta kelas VI dengan (50% sangat aktif dan 50% pasif). Siswa dianggap aktif dalam pembelajaran jika memiliki ciri-ciri berikut:

- 1) Secara aktif siswa berusaha untuk memahami materi pelajaran
- 2) Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung
- 3) Mencoba menerapkan konsep yang telah dipelajari
- 4) Menyampaikan hasil pemikiran secara mandiri

Dalam penerapan *Team Games Tournament* (TGT), siswa kelas V menunjukkan tingkat keaktifan yang optimal dengan terlibat aktif dalam diskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Keaktifan ini berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran serta pengembangan keterampilan sosial, yang menjadi aspek penting dalam pendidikan berbasis kerja sama.

Sebaliknya tantangan keaktifan terlihat pada kelas VI, di mana 50% siswa cenderung pasif akibat berbagai faktor, seperti perbedaan gaya belajar, kurangnya kepercayaan diri, atau rendahnya minat terhadap materi. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan solusi dengan menciptakan struktur pembelajaran yang berbasis kolaborasi, metode ini melibatkan pembentukan kelompok heterogen dan pemanfaatan media permainan, sehingga siswa yang awalnya pasif dapat lebih terlibat dalam proses belajar.

Sisilia Wahyu Rully A and Denny Denny 2024b menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki efektivitas lebih tinggi dibandingkan pendekatan konvensional dalam meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa. Kemajuan ini tampak dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas akademik dengan lebih aktif. Dalam penerapan di MI As-Sunniyyah, observasi mengungkapkan bahwa siswa yang aktif secara alami terlibat sepenuhnya dalam turnamen, sementara siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan perkembangan setelah mendapatkan dukungan dari anggota timnya. Dengan demikian, Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya

meningkatkan keaktifan, tetapi juga berperan sebagai pendekatan yang inklusif dan menyenangkan dalam mengatasi berbagai hambatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian di MI As-Sunniyyah Kencong, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, penyelesaian tugas, dan interaksi kelompok, dengan kelas V mencatatkan tingkat keaktifan tertinggi (90% sangat aktif, 10% kurang aktif), diikuti kelas III (80% sangat aktif, 15% kurang aktif, 5% pasif), sementara kelas VI menghadapi tantangan dengan 50% siswa aktif dan 50% pasif akibat perbedaan gaya belajar, kurangnya kepercayaan diri, dan rendahnya minat terhadap materi.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan kunci berhasilnya model ini karena pendekatan kooperatifnya yang mengintegrasikan kelompok heterogen, tanggung jawab individu, dan kompetisi turnamen, metode ini juga menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan inklusif sehingga mampu mengatasi kemonotonan metode ceramah,

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa, tetapi juga membentuk karakter kolaboratif siswa. Dengan ini, peneliti merekomendasikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara berkelanjutan di Madrasah Ibtidaiyah khususnya di MI As-Sunniyyah Kencong.

DAFTAR PUSTAKA

- Margareta, E., Indah, S., & Manalu, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. 1*(3), 24–33.
<https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Anon. N.D. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game Pada Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Di Sdn 38 Bora Palopo.*
- Ayuni, Helwa, And Kata Kunci. N.D. “Dikseada: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Dan Berpikir Kritis Menggunakan Model Pembelajaran Progres Dan Media Tts Pada Kelas Iv Sdn Terantang 2.”
- Creswell J.W. n.d. *Penelitian Kualitatif & Design Riset.*
- Hadzami, Salsabila, and Lu’luil Maknun. 2022. “Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar.” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 1(2):111–32. doi: 10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279.
- Kamila, Najwa, Wirda Hanim, and Uswatun Hasanah. 2024. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik.” *Jurnal Basicedu* 8(2):1545–53. doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7391.
- Kurniati, Annisa, Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kelompok Heterogen Berbasis Lima Bahasa Kasih terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SDN, and Mataram Annisa Kurniati. n.d. *How to Cite.*
- Margarena, dkk. *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sd Negeri 101812 Namu Tualang.*

- Maria Dona Febriana. 2022. “Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Di Sekolah Dasar.” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2(4):149–54. doi: 10.58737/jpled.v2i4.70.
- Parhusip, Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi Kristanto, and Partini Partini. 2023. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11(2):293. doi: 10.25273/jipm.v11i2.13816.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. 2021a. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4):1717–24. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.991.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. 2021b. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4):1717–24. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.991.
- Romansur, J. M., and D. M. Darmawati. 2024. “Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)* 8(2):428–39. doi: 10.24036/jippsd.v8i2.
- Sisilia Wahyu Rully A, and Denny Denny. 2024a. “Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi.” *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris* 2(5):258–65. doi: 10.61132/sintaksis.v2i5.1087.
- Sisilia Wahyu Rully A, and Denny Denny. 2024b. “Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi.” *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris* 2(5):258–65. doi: 10.61132/sintaksis.v2i5.1087.
- Sugiyono. n.d. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Wahyu Setyaningrum, Tri. N.D.-A. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi*.
- Wahyu Setyaningrum, Tri. N.D.-B. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi*.
- Al, A. R., Nasution, A., Andriani, E., Virana, N., Nafisa, S., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (n.d.). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4.