

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Strategi Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Demokrasi melalui Model *Teams Games Tournaments* pada Siswa Kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab. Solok

Yurneli¹, Zulkani², Ita Mei Yeti³¹SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab.Solok²SDN 002 Tambak³SDN 001 Pangkalan Lesung

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 21 juni, 2024

Revisi : 8 Agustus, 2024

Diterima : 11 September, 2024

Diterbitkan : 28 September 2024

Kata Kunci

Teams Games Tournaments, Budaya Demokrasi, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Siswa SD

Korespondensi

E-mail: yurnelii123@gmail.com *

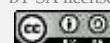
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Budaya Demokrasi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab. Solok. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, dengan teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa mencapai 68 dengan tingkat ketuntasan 60%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan ketuntasan 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model ini juga membantu siswa dalam memahami konsep budaya demokrasi melalui diskusi dan permainan edukatif. Oleh karena itu, penerapan model TGT direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the material of Democratic Culture through the application of the *Teams Games Tournaments* (TGT) learning model in class IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Solok District. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles, with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were fourth grade students, with data collection techniques in the form of learning outcomes tests, observations, and interviews. The results showed that the application of the TGT model was able to significantly improve student learning outcomes. In the first cycle, the average student score reached 68 with a 60% completion rate. After improvements were made in the second cycle, the average score increased to 82 with 90% completeness. This increase shows that the TGT model can create a more active, fun learning atmosphere and increase student participation in learning. In addition, this model also helps students understand the concept of democratic culture through discussions and educational games. Therefore, the application of the TGT model is recommended as one of the innovative learning strategies to improve student learning outcomes in Pancasila and Civics Education (PPKn) subjects.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan dinamis, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk menanamkan nilai-nilai fundamental, salah satunya adalah pemahaman tentang budaya demokrasi. Pendidikan demokrasi memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai kebebasan, tanggung jawab, dan partisipasi aktif dalam kehidupan sosial. Secara filosofis, pendidikan demokrasi berakar pada filsafat progresivisme yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial, sebagaimana dikemukakan oleh John Dewey. Dalam perspektif ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif harus melibatkan metode yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Model *Teams Games Tournaments* (TGT), yang merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Model ini menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi edukatif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi. Menurut teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura, interaksi sosial dan model peran memiliki pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model TGT dalam pembelajaran budaya demokrasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep demokratis melalui pengalaman langsung dalam aktivitas kelompok dan permainan akademik.

Dalam konteks empiris, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kooperatif, khususnya model TGT, mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan model TGT di sekolah dasar dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman konsep akademik, serta meningkatkan keterampilan sosial mereka. Pembelajaran berbasis tim dan turnamen ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi budaya demokrasi secara mendalam. Materi ini sering kali diajarkan secara konvensional dengan metode ceramah, yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif. Akibatnya, pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip demokrasi, seperti kebebasan berpendapat, musyawarah, dan tanggung jawab sosial, menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran budaya demokrasi di sekolah dasar.

Di SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, masih ditemukan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang memuat materi budaya demokrasi. Banyak siswa yang pasif dalam diskusi kelas dan kurang memahami konsep-konsep demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam membangun pemahaman siswa secara aktif dan mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan model TGT yang lebih menarik dan efektif.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, model TGT juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan rasa tanggung jawab dalam kelompok. Dengan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar tentang demokrasi secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan prinsip-prinsip demokrasi dalam interaksi sehari-hari mereka di kelas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang

kuat dengan kebutuhan pendidikan karakter yang menjadi salah satu prioritas dalam kurikulum sekolah dasar.

Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam penerapan model TGT dalam pembelajaran PPKn. Jika model ini terbukti efektif, maka dapat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah dasar sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi budaya demokrasi, tetapi juga berkontribusi dalam upaya memperkuat pembelajaran berbasis nilai-nilai demokrasi di sekolah dasar. Melalui implementasi model TGT, siswa diharapkan dapat lebih memahami konsep demokrasi secara menyenangkan, serta mampu menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menjawab tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournaments dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi budaya demokrasi di kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kab. Solok. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini akan menguji bagaimana model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi budaya demokrasi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, serta melakukan refleksi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kabupaten Solok, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena adanya permasalahan dalam pemahaman siswa terhadap materi budaya demokrasi serta rendahnya partisipasi mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini dijadwalkan akan berlangsung selama dua bulan, dengan pelaksanaan setiap siklus dilakukan dalam rentang waktu tiga hingga empat minggu. Setiap pertemuan dalam siklus akan diarahkan untuk mengoptimalkan penerapan model TGT serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan, di mana peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pembelajaran (RPP), instrumen penilaian, serta strategi penerapan model TGT. Pada tahap ini juga akan disiapkan bahan ajar, kelompok belajar, serta mekanisme turnamen akademik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan model TGT dalam proses pembelajaran. Siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok heterogen, kemudian mereka akan belajar secara kooperatif sebelum mengikuti sesi turnamen akademik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep budaya demokrasi.

Tahap ketiga adalah observasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar. Observasi ini dilakukan menggunakan lembar observasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penilaian hasil belajar dilakukan melalui tes formatif setelah setiap siklus. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana hasil dari siklus pertama dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model TGT. Jika masih ditemukan kendala dalam hasil belajar siswa atau keterlibatan mereka dalam pembelajaran, maka strategi akan diperbaiki dan diimplementasikan kembali dalam siklus kedua dengan penyesuaian yang lebih optimal.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keaktifan siswa, wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, di mana hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memahami pola keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa serta partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Jika pada akhir siklus kedua terjadi peningkatan yang signifikan dalam kedua aspek tersebut, maka model pembelajaran TGT dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi budaya demokrasi.

Dengan pendekatan sistematis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam perbaikan strategi pembelajaran di SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, serta menjadi model bagi sekolah lain dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya demokrasi melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN 010 Ujung Tanjung dalam menentukan latar cerpen. Pada tahap awal sebelum tindakan, dilakukan analisis awal terhadap kemampuan siswa melalui tes diagnostik. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan latar cerpen dengan tepat, baik dari segi waktu, tempat, maupun suasana. Selain itu, observasi awal mengindikasikan bahwa metode pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional, dengan dominasi ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus pertama, model STAD mulai diterapkan dengan membentuk kelompok belajar heterogen. Guru memberikan materi tentang konsep latar cerpen serta contoh-contoh dari berbagai cerita pendek. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menganalisis latar dari sebuah cerpen dan mendiskusikan hasilnya. Hasil evaluasi dari siklus pertama menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, meskipun masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya partisipasi aktif dari siswa yang kurang percaya diri dalam diskusi kelompok.

Observasi selama siklus pertama juga menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dalam berdiskusi, meskipun masih ada yang kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya. Nilai rata-rata hasil tes pada siklus pertama mengalami peningkatan dibandingkan dengan tes awal, tetapi masih belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, dilakukan refleksi untuk merancang strategi perbaikan pada siklus kedua, seperti memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dan meningkatkan variasi metode evaluasi.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dalam penerapan model STAD. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas mengenai langkah-langkah kerja dalam kelompok dan mengoptimalkan peran ketua kelompok untuk memastikan setiap anggota terlibat aktif. Selain itu, digunakan media pembelajaran yang lebih variatif, seperti gambar ilustrasi dan audio cerpen, untuk membantu siswa memahami konteks latar dengan lebih baik.

Hasil evaluasi pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus pertama. Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi, serta mampu mengidentifikasi latar cerpen dengan lebih akurat. Nilai rata-rata tes siswa meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Selain peningkatan dalam aspek kognitif, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan model STAD berdampak positif pada aspek sosial dan sikap siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelompoknya, lebih terbuka dalam mengemukakan pendapat, serta lebih menghargai pendapat teman lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, selain meningkatkan pemahaman akademik mereka.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan model STAD dibandingkan metode ceramah yang biasa digunakan sebelumnya. Mereka mengaku lebih mudah memahami materi karena dapat berdiskusi dan saling membantu dalam kelompok. Hal ini diperkuat oleh tanggapan guru yang menyatakan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran setelah penerapan model ini.

Dari segi efektivitas, model STAD terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama bagi mereka yang sebelumnya kurang aktif. Partisipasi dalam diskusi kelompok membantu siswa memahami konsep latar cerpen dengan lebih baik karena mereka dapat belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Guru juga menyatakan bahwa pendekatan ini lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model STAD dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan latar cerpen secara signifikan. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam kelompok dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap suatu konsep. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus mengembangkan variasi dalam penerapan model STAD agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah juga dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan model ini. Dengan adanya kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua, diharapkan hasil pembelajaran dapat lebih optimal dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Budaya Demokrasi. Dari dua siklus yang dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan baik dalam partisipasi siswa maupun persentase ketuntasan belajar. Jika pada siklus pertama hanya 55% siswa yang mencapai KKM, maka pada siklus kedua angka ini meningkat menjadi 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga menemukan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial mereka. Melalui proses diskusi kelompok dan turnamen akademik, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan lebih baik, serta berani mengemukakan pendapat. Selain itu, dengan adanya unsur kompetisi yang sehat, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi lebih mendalam. Penemuan ini menguatkan teori bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan efektivitas pendidikan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini mendukung penelitian-penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini memberikan tambahan wawasan bahwa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), model TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga membentuk sikap demokratis pada siswa. Ini memperkuat gagasan bahwa model pembelajaran aktif dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan karakter.

Pentingnya hasil penelitian ini terletak pada implikasinya bagi dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan dasar, sering kali siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran berbasis teori. Namun, dengan metode yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih tertarik dan terdorong untuk belajar secara aktif. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran yang berbasis kerja sama mampu meningkatkan keterampilan interpersonal siswa, yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Distingsi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lain adalah fokusnya pada bagaimana model TGT tidak hanya berdampak pada hasil akademik tetapi juga pada penguatan nilai-nilai demokrasi dalam diri siswa. Banyak penelitian sebelumnya membahas efektivitas TGT dalam mata pelajaran sains atau matematika, tetapi penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini juga efektif dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan, terutama dalam menanamkan nilai demokrasi seperti keadilan, kerja sama, dan penghormatan terhadap pendapat orang lain.

Dampak penelitian ini cukup luas, tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan institusi pendidikan secara umum. Bagi siswa, model TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, membantu mereka tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan. Bagi guru, penelitian ini menjadi referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, serta memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar. Dengan hasil yang menunjukkan peningkatan pemahaman, partisipasi, serta nilai-nilai demokrasi dalam diri siswa, model pembelajaran Teams Games Tournaments dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi yang dapat diterapkan secara lebih luas. Ke depan, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan lainnya yang lebih disesuaikan dengan konteks budaya dan kebutuhan siswa di berbagai daerah.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Budaya Demokrasi di kelas IV SDN 21 Selayo Tanang Bukit Sileh, Kabupaten Solok. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 55% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua, menandakan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep demokrasi dengan

lebih baik. Selain peningkatan akademik, model TGT juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam model ini berhasil meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis kerja sama dapat menanamkan nilai-nilai demokrasi, seperti keadilan, penghormatan terhadap pendapat orang lain, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, model TGT tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini secara lebih luas, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan interaksi sosial dan pemahaman konsep secara mendalam, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Aini, N., & Sutarto, H. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-56.
- Arifin, Z., & Rahmawati, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 123-130.
- Fitriani, R., & Yuliani, N. (2019). Implementasi model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(3), 211-220.
- Hidayati, N., & Susanto, E. (2021). Efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 150-160.
- Kurniawan, A., & Sari, D. P. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar IPA siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 10(1), 55-65.
- Nurhayati, S., & Lestari, P. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 123-130.
- Pratiwi, D. A., & Wahyuni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 99-110.
- Rahmawati, Y., & Kurniasih, D. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(1), 45-53.
- Sari, Y. P., & Wijayanti, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 215-224.
- Wulandari, S., & Kusuma, A. (2018). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 25-34.