

Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Siti Robi'ah Adawiyah⁽¹⁾, Surayanah⁽²⁾

¹Universitas Terbuka, Indonesia, ²Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ¹sitiroboxadawiyah84@gmail.com, ²surayanah.fip@um.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek 20 siswa kelas III SDN Kaweron 01. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa persiapan pembelajaran, termasuk penyusunan RPP dan media permainan, telah dilakukan dengan baik. Pelaksanaan TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan tim, kerja sama kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian apresiasi berjalan efektif. Dampaknya menunjukkan hasil yang positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjang keterampilan kolaborasi melalui kerja sama dalam kelompok, serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan. Meskipun demikian, masih terdapat kendala seperti dominasi siswa tertentu, siswa pasif, dan keterbatasan waktu. Secara keseluruhan, TGT efektif meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengasah keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi siswa di sekolah dasar.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>
Sejarah artikel

Diterima pada : 02 – 03 – 2026

Disetujui pada : 20 – 04 – 2026

Dipublikasikan pada : 30 – 04 – 2026

Kata kunci: Daur Hidup Hewan,
Pembelajaran Kooperatif, Team Games
Tournament

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v6i2.2657>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki keterampilan yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi (Trilling & Fadel, 2018; Partnership for 21st Century Learning, 2019). Keempat kompetensi tersebut menjadi kompetensi yang penting dan harus dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dipersiapkan guru melalui model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, materi daur hidup hewan merupakan salah satu materi yang menuntut pemahaman konsep secara runtut dan mendalam. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui tahapan daur hidup hewan, tetapi juga memahami proses perubahan yang terjadi serta hubungan antar tahap dalam siklus kehidupan makhluk hidup (Kemendikbudristek, 2022). Siklus hidup hewan tidak hanya pembelajaran yang didorong oleh menghafal, melainkan mendorong pembelajaran aktif sedemikian hingga siswa terlibat dalam bertukar ide, berdiskusi, dan memahami konsep dengan penekanan pada kerja sama.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas III SDN Kaweron 01 tentang siklus hidup hewan, pembelajaran yang dilakukan guru masih konvensional. Peran guru sebagai sumber belajar, sedangkan siswa bertindak sebagai pendengar untuk mencapai tahap pembelajaran yang bermakna. Namun, siswa sangat minim terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas di kelas jauh dari optimal, di mana beberapa siswa cenderung lebih aktif dibandingkan yang lain dalam duduk di meja yang

sama.masih terlihat siswa lain pasif dalam belajar dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas masih rendah.

Dari situasi tersebut, jika dihubungkan dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, yaitu 4C (Berpikir Kritis, Kreativitas, Kolaborasi, dan Komunikasi), hal ini belum terlihat dalam proses pembelajaran. Kurangnya interaksi dan kerja sama dalam kelompok menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan kolaborasi siswa masih rendah. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu mengajak siswa berpartisipasi aktif sekaligus mengembangkan keterampilan kolaborasi. Salah satu metode yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif, yang berfokus pada kerja sama di antara siswa dalam kelompok untuk meraih tujuan bersama (Huda, 2019; Suprijono, 2020). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga memperbaiki kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi secara keseluruhan.

Salah satu bentuk pembelajaran kolaboratif yang dapat diterapkan adalah Team Games Tournamen (TGT). Model TGT mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan aspek permainan dan kompetisi dalam pendidikan. Dalam pendekatan ini, para siswa bekerja sama dalam kelompok yang beragam, dan ikut serta dalam permainan pendidikan dalam bentuk turnamen. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim, sehingga mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa. Selain itu, unsur permainan dalam TGT dapat meningkatkan semangat belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan model TGT untuk pembahasan tentang daur hidup hewan dinilai sangat tepat karena tema ini bisa dipahami melalui dialog, berbagi ide, dan kerja sama dalam mengerti proses perubahan makhluk hidup. Dengan penerapan model TGT, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep siklus hidup hewan, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi sebagai salah satu keterampilan penting di abad ke-21. Pembelajaran kooperatif dengan TGT memberikan dampak yang positif pada penelitian sebelumnya. Efendi, Anggrayni, dan Atlia (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sani et al. (2025) juga menemukan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Saputri dan Sukmawati (2024) menunjukkan bahwa TGT berpengaruh terhadap peningkatan literasi sains siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Qorina(2025) melalui studi literturnya menyimpulkan bahwa TGT dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SD. Meskipun demikian mayoritas penelitian tersebut dilakukan di kelas IV dan V, sedangkan penelitian di kelas III masih terbatas, terutama di SD Negeri Kabupaten Blitar. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada kelas III SDN Kaweron 01 dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 7 perempuan. Alasan pemilihan sekolah karena berdasar studi awal didapatkan guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan masih banyak siswa yang kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan kolaborasi belum optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas III SDN Kaweron 01."

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persiapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01?
3. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kolaborasi siswa pada materi daur hidup hewan?
4. Apa saja tantangan atau kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan persiapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01.
3. Mendeskripsikan dampak penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kolaborasi siswa pada materi daur hidup hewan.

Mendeskripsikan tantangan atau kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dalam bentuk studi kasus. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik berdasarkan kondisi alamiah dan disajikan dalam bentuk deskripsi kata-kata. Pendekatan ini tidak menggunakan data angka, melainkan menekankan pada makna, proses, serta perspektif subjek penelitian. Dalam penelitian kualitatif deskriptif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menghasilkan gambaran yang mendalam dan faktual mengenai suatu fenomena. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengungkapan realitas secara sistematis dan apa adanya sesuai dengan kondisi di lapangan (Rukin, 2019; Suardi, 2023).

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN Kaweron 01 yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini diawali dengan tahap menganalisis potensi masalah melalui wawancara, observasi dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi yang mengkombinasikan observasi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan TGT, pengamatan aktivitas siswa saat pembelajaran, wawancara terhadap guru dan siswa dan studi dokumentasi kegiatan. Triangulasi menjadi salah satu strategi penting dalam menjamin keabsahan data pada penelitian kualitatif (Sugiyono, 2022; Creswell & Poth, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, persiapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01 telah dilaksanakan dengan cukup baik. Guru menyusun bahan ajar berupa modul ajar yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), menyiapkan media pembelajaran berupa gambar siklus hidup hewan, serta mempersiapkan perangkat pembelajaran TGT berupa paparan salindia tentang Daur Hidup Hewan, soal pretes, dan soal postes. Bahan ajar yang dikembangkan secara inovatif, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Surayanah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang disiapkan antara lain video pembelajaran, kuis dan lembar kerja siswa saat diskusi, serta pedoman penskoran untuk pretes dan postes.

Perencanaan yang matang akan dapat membawa keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprijono (2020) yang mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang detail, baik dalam menyiapkan perangkat pembelajaran serta dalam mengelola kelas. Huda (2019) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif secara efektif akan mudah terlaksana dengan menggunakan perencanaan yang baik.

Salah satu prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif adalah pembentukan kelompok yang heterogen. Pada tahap persiapan guru telah merencanakan membentuk kelompok yang heterogen. Hal ini akan dapat meningkatkan kerja sama dan terjalannya upaya untuk saling membantu antar siswa dalam belajar. Penelitian Mawarsari dan Ratnawati (2025) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dengan kelompok yang heterogen bisa meningkatkan keterampilan kolaborasi secara signifikan pada siswa. Dengan demikian, persiapan pembelajaran yang dilakukan guru telah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif dan mendukung keberhasilan penerapan model TGT.

Pelaksanaan pembelajaran TGT mengenai materi daur hidup hewan dilakukan dalam 3 sesi. Pertemuan pertama membahas sub materi Pengertian daur hidup hewan dan tahapan Daur Hidup Hewan. Pertemuan kedua membahas Jenis dan Daur Hidup Hewan, sedangkan Pertemuan ketiga membahas Contoh Daur Hidup Hewan. Sebelum guru memulai materi, siswa diminta untuk menyelesaikan 10 soal pretes pilihan ganda guna mengevaluasi kemampuan awal mereka terkait materi. Pada pertemuan ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan pada tipe TGT yaitu (1) penyajian materi, (2) pembentukan kelompok, (3) kerja tim, (4) games, (5) tournament, dan (6) pemberian penghargaan.

Pelajaran dimulai dengan guru menjelaskan siklus hidup hewan menggunakan salindia untuk memudahkan anak-anak memahaminya. Guru mengintegrasikan fenomena kehidupan nyata dalam pembelajaran agar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Surayanah et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran perlu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata agar siswa mampu menginternalisasi nilai serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru kemudian meminta siswa untuk melihat gambar dan kemudian bertanya, "Menurut kalian apa hubungan antara ulat dan kupu-kupu?" Pertanyaan ini merupakan pemantik agar siswa dapat menggunakan pengalaman mereka sehari-hari dengan pembelajaran daur hidup hewan. Selanjutnya guru menginstruksikan berkelompok dalam 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa sebagai anggotanya sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Guru memberikan lembar kegiatan siswa untuk didiskusikan dalam kelompok. Dalam kerja tim, siswa berkomunikasi secara aktif dan saling membantu memahami siklus hidup hewan.

Pada kegiatan ini keterampilan kolaborasi menjadi hal utama yang diamati. Kolaborasi siswa sangat nampak dari mulai diskusi dalam kelompok hingga permainan dan turnamen. Menurut Mitearinifa et al. (2025) Indikator dari kolaborasi adalah adanya kontribusi yang aktif, sikap saling menghormati, kemampuan bersikap fleksibel dan berkompromi, produktivitas dalam bekerja, dan rasa tanggung jawab.

Pada pertemuan pertama ini siswa sudah mulai ada kontribusi yang aktif dalam kelompok. Dalam kegiatan diskusi sudah mulai nampak sikap saling menghormati, namun belum muncul rasa tanggung jawab, hal ini dapat dilihat pada saat diskusi, masih ada 2 siswa yang belum berkontribusi aktif dalam menyelesaikan lembar kerja siswa. Langkah selanjutnya pada permainan dan kompetisi, Terlihat semua siswa sangat bersemangat. Guru meletakkan materi berupa siklus hidup hewan di papan tulis dan masing-masing kelompok berdiri. Guru menyebutkan nama hewan yang mengalami metamorfosis dan tidak mengalami metamorfosis. Ketika guru menghitung sampai tiga, seluruh kelas berlomba-lomba untuk menata siklus hidup di papan tulis. Kelompok yang telah menyelesaikan permainan dengan benar membunyikan bel dan berlari, dan akhirnya masing-masing kelompok memenangkan hadiah. Guru

memberikan poin dan hadiah berdasarkan keakuratan dan kecepatan tugas.

Pembelajaran ini tampak menggembirakan dan bermakna terlihat dari antusiasnya siswa dalam kelompok saat permainan berlangsung. Selanjutnya guru memberikan hadiah bagi kelompok yang menang berupa poin bintang dalam kegiatan tersebut dan di akhiri dengan pemberian soal tentang daur hidup hewan di akhir. Temuan yang diperoleh saat tim kalah ada satu siswa yang marah dengan siswa lainnya karena lambat dalam meletakkan jawaban sehingga tim mereka kalah. Guru dengan sigap memberikan penjelasan kepada seluruh siswa bahwa dalam permainan tentu ada yang menang dan kalah. Guru memberikan penguatan bahwa kerjasama dalam tim adalah hal yang utama. Terakhir guru meminta siswa mengerjakan postes untuk melihat hasil ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menganalisis kehidupan hewan, seperti kupu-kupu, belalang, katak, dan nyamuk, melalui pembuatan diorama. Di pertemuan kedua ini, pembelajaran berlangsung dengan mengikuti langkah-langkah TGT. Guru memulai dengan penyajian materi an diselingi dengan lompat metamorfosis, dilanjutkan pembagian kelompok dan bekerja sama dalam tim untuk membuat diorama metamorfosis hewan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan turnamen di mana setiap kelompok harus mempresentasikan diorama yang telah mereka buat, dan pada akhirnya, guru akan menentukan kelompok pemenang berdasarkan permainan, presentasi, dan kekompakan dalam pembuatan diorama.

Pada kegiatan pertemuan kedua, Indikator yang muncul dalam keterampilan kolaborasi adalah adanya produktivitas dalam bekerja dalam kelompok. Siswa bekerjasama dalam membuat diorama dengan menggunting, melekatkan dengan lem serta sikap saling menghormati sudah muncul. Hal ini dapat terlihat saat siswa memiliki ide dalam membuat diorama, teman dalam kelompok dapat menerimanya dan mengerjakan bersama hingga selesai tugas mereka. Selanjutnya dalam presentasi, siswa sudah mulai aktif dan bergantian dalam menjelaskan.

Pada pertemuan ketiga, tujuan pembelajaran adalah agar Siswa dapat memahami manfaat dan kerugian dari keberadaan hewan dalam siklus hidup sehari-hari. Pembelajaran dimulai dengan aktivitas ice breaking, kemudian guru melanjutkan dengan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tahapan TGT. Dalam sesi permainan, setiap kelompok diminta untuk membuat poster mengenai pencegahan penyakit demam berdarah. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikannya dan dalam kegiatan Turnamen, kelompok-kelompok tersebut mempresentasikan hasilnya di kelas. Kelompok yang berhasil meraih kemenangan diberi penghargaan. Pada pertemuan ini Kolaborasi siswa dalam kelompok jauh lebih nampak daripada pertemuan sebelumnya. Terlihat sikap saling menghormati, sikap tanggung jawab terlihat jelas. Siswa telah berkontribusi aktif dalam menyelesaikan poster. Mereka saling bekerja sama dalam menyelesaikan poster dan saat mempresentasikan terlihat aktif untuk sebagian besar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Buku yang ditulis Huda (2019) yang menyatakan model TGT adalah menggabungkan proses pembelajaran dengan permainan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil Penelitian yang lainnya adalah Azzahra et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Penelitian Azizah dan Winanto (2025) juga menyatakan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran TGT pada penelitian ini telah berjalan sesuai sintaks dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap keterampilan kolaborasi dan pemahaman siswa pada materi daur hidup hewan. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, serta berdiskusi dalam kelompok. Dari aspek keterampilan kolaborasi, siswa mulai menunjukkan kontribusi yang aktif, sikap saling menghormati, kemampuan bersikap

fleksibel dan berkompromi, produktivitas dalam bekerja, dan rasa tanggung jawab dengan anggota kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran TGT mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya kolaborasi.

Selain itu, dari segi pemahaman materi, sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali tahapan daur hidup hewan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas aktif dan interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Verawati et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara signifikan. Penelitian Sakundari dan Rizqi (2024) juga menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Jannah et al. (2024) menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kolaborasi siswa.

Penerapan model TGT selain memberikan dampak positif, masih ada hambatan selama pelaksanaan pembelajaran. Hambatan yang ditemukan adalah masih ada dominasi siswa tertentu di kelompok, masih terdapat siswa yang kurang aktif, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran TGT. Dalam pengelolaan kelas saat kegiatan permainan, suasana kelas menjadi lebih ramai sehingga guru memerlukan kemampuan dalam mengelola kelas dengan baik. Temuan penelitian ini seiring dengan Joharistima dan Sumaryati (2024) yang menjelaskan bahwa tantangan dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya partisipasi siswa yang timpang dalam kelompok. Penelitian Mawarsari dan Ratnawati (2025) juga mengatakan keterbatasan waktu merupakan kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang pasif, pembagian peran dalam kelompok lebih diatur lagi oleh guru, dan guru berupaya mengelola waktu pembelajaran lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi daur hidup hewan di kelas III SDN Kaweron 01, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Persiapan untuk pembelajaran TGT telah dilakukan dengan baik. Guru telah menyusun modul ajar yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, serta perangkat TGT seperti kartu soal dan sistem penilaian. Selain itu, pengaturan kelas dan pembentukan kelompok heterogen telah mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran TGT berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Siswa terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dampak dari penerapan TGT menunjukkan hasil yang positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan menunjang keterampilan kolaborasi melalui kerja sama dalam kelompok, serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan. Kendala yang muncul dalam penerapan TGT termasuk adanya siswa yang masih pasif, dominasi siswa tertentu dalam kelompok, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran, serta pengelolaan kelas saat kegiatan permainan yang memerlukan perhatian lebih dari guru.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, N., & Winanto, A. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26602>
- Azzahra, K. I., Handini, O., & Mustofa, M. (2025). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Riset Rumpun MIPA*, 4(2), 314–331. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v4i2.6772>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The effect of the Teams Games Tournament type cooperative learning model on science learning outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191.
- Huda, M. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, N. R., Soewardini, H. M. D., & Aini, N. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif siswa. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 46–53. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.4>
- Joharistima, K. R., & Sumaryati, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). Implementasi model TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/pips.v9i2.5169>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning*. Washington, DC: P21.
- Qoirina, N. S., & Hidayah, R. (2025). Studi literatur: Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS melalui model Team Games Tournament (TGT). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 1293–1302. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107387>
- Rukin. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sani, N. K., Pontoh, A. M. S., Zulfuraini, & Nashrullah. (2025). Improving students' learning interest using cooperative learning: The TGT model in fourth grade IPAS. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2254–2263.
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Keefektifan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall on the scientific literacy of elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787–3798.
- Suardi. (2023). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan praktik*. Deepublish.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. Alfabeta.
- Surayanah, S., dkk. (2023). Challenges and Instructional Strategies of Elementary School Teachers in Delivering IPAS Learning within the Framework of the Merdeka Curriculum. *Al Hikmah: Journal of Education*. <https://ejournal.yphn.ac.id/index.php/Alhikmah/article/view/492>
- Surayanah, S., dkk. (2024). Implementasi Nyata Kurikulum Merdeka terhadap Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Proceedings Series of*

Educational

Studies.

<https://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/9659>

Suprijono, A. (2020). Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trilling, B., & Fadel, C. (2018). 21st century skills: Learning for life in our times. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Verawati, R. Y., Mastur, M., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan keterampilan kolaborasi melalui model TGT. Jurnal Edukatif, 6(3).