

Model pembelajaran teams games tournament (tgt) dalam perspektif pendekatan aktif pendidikan: analisis literatur

Ainia Fikri Rahmawati

Program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ainiafikri115@gmail.com

Kata Kunci:

Pembelajaran, teams games, tournament pendekatan aktif; pendidikan

Keywords:

Learning, teams games, tournament; active approach; education

ABSTRAK

Sebagai salah satu inovasi pembelajaran aktif, teams games tournament (TGT) dinilai dapat meningkatkan dinamika kelas, interaksi sosial, serta pemahaman konsep pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata pelajaran. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan, keuntungan, tantangan, serta efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui analisis literatur. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi pustaka (library research) untuk kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman.

Model pembelajaran teams games tournament (TGT) merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen kompetisi dan kerja sama tim, sehingga efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar. Selain itu, TGT mendukung pembelajaran aktif dengan mengembangkan keterampilan sosial seperti tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama antar anggota tim. Meskipun memiliki tantangan dalam penerapannya, seperti kesenjangan kemampuan antar peserta didik dan kebutuhan waktu yang relatif lama, TGT tetap relevan untuk berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi. Dengan perencanaan yang matang serta dukungan yang memadai, model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

ABSTRACT

As one of the active learning innovations, teams games tournament (TGT) is considered to improve class dynamics, social interaction, and concept understanding at various levels of education and various subjects. This study aims to explore the application, advantages, challenges, and effectiveness of TGT in improving student motivation and learning outcomes through literature analysis. This research is a qualitative research with data collection through library research and then analyzed using Miles and Huberman's interactive analysis technique. The teams games tournament (TGT) learning model is an innovative approach that integrates elements of competition and teamwork, making it effective in improving motivation, student engagement and learning outcomes. In addition, TGT supports active learning by developing social skills such as responsibility, communication and cooperation among team members. Despite challenges in its implementation, such as ability gaps between students and relatively long time requirements, TGT remains relevant for various levels of education and subject areas. With careful planning and adequate support, this model can create a learning atmosphere that is fun, interactive, and supports the development of 21st century skills.

Pendahuluan

Metode pembelajaran aktif pada pendidikan modern sangat ditekankan dengan mempertimbangkan urgensinya. Pengaplikasian metode pembelajaran aktif penting untuk menciptakan peningkatan dalam keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Indik Syahrabanu, 2023). Metode ini dianggap lebih efektif untuk men-suport



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pendekatan konstruktivisme, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memiliki keterlibatan langsung yang aktif dalam membangun wawasan melalui pengalaman belajar (Yanto et al., 2023). Pembelajaran ini berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan 4C (*communication, collaboration, creativity, dan critical thinking*) yang perlu dimiliki di abad 21.

Belum selaras dengan keterampilan utama yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini, beberapa lembaga pendidikan masih menerapkan metode pembelajaran tradisional dengan sejumlah keterbatasan. Dalam pendekatan konvensional, peserta didik memiliki kecenderungan untuk sekedar mendengarkan ceramah, mencatat materi, dan mengerjakan tugas individu sehingga interaksi dengan guru dan teman sekelas menjadi terbatas. Dalam suatu proses pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara emosional dan intelektual sehingga motivasi dan hasil belajar mereka cenderung rendah. Dengan demikian, inovasi dalam pendekatan pembelajaran menjadi diperlukan.

Satu di antara model pembelajaran inovatif yang telah banyak diteliti adalah *teams games tournament* (TGT) yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan (*game*) dengan kolaborasi kelompok atau tim (Fauziyah et al., 2020). Pada model ini, peserta didik bekerja dalam tim untuk mempelajari materi lalu bersaing dalam sebuah turnamen yang didesain untuk menguji pemahaman mereka. Hal ini akan membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, juga akan meningkatkan dinamika kelas, mendorong interaksi sosial, dan memperkuat pemahaman konsep (Komariyah, 2023). Model TGT mampu mengintegrasikan kerja sama tim dengan komponen kompetisi yang sehat. Model ini mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama dalam tim, saling membantu dalam memahami materi, serta bersaing dengan tim lain dalam suasana yang suportif. Model ini dapat merangsang motivasi belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

Model TGT dapat diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan dan relevan untuk berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan fleksibilitas model TGT dalam mendukung kebutuhan pendidikan yang beragam. Diperlukan analisis mendalam untuk memahami penerapan model TGT dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian ini berusaha mengkaji terkait penerapan model TGT dalam pendidikan, keuntungan, tantangan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dengan hal ini diharapkan dapat diperoleh ilustrasi yang jelas terkait potensi, keuntungan, dan keterbatasan model TGT. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tentang penerapan model TGT dalam pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis dampak penerapan model TGT terhadap kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal keterlibatan peserta didik, interaksi sosial, dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk pengembangan strategi pembelajaran aktif di berbagai konteks pendidikan.

Pembahasan

Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu usaha dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun keaktifan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menekankan keterlibatan seluruh indra. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada ceramah dan mencatat karena juga mengoptimalkan pelibatan intelektual dan emosional. Proses ini berpusat pada peserta didik (*student centered*). Peran dari guru tidak terlalu dominan untuk menguasai pembelajaran, hanya sebagai fasilitator Peserta didik dalam proses pembelajaran terlibat untuk melakukan prakarsa berupa tanya-jawab dan *problem solving*. Peserta didik dan guru berinteraksi secara multi arah secara merata, tidak hanya satu orang (Rahayu, n.d.). Salah satu inovasi pembelajaran aktif yang diterapkan dalam pembelajaran adalah *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT pada mulanya dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward yang kemudian disempurnakan oleh David de Vries dan Robert Edward Slavin. Model pembelajaran ini menggunakan permainan antartim (kelompok) yang masing-masing terdiri atas 4-5 orang untuk melakukan turnamen antarkelompok dengan panduan dari guru. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Para peserta didik bertanding menjadi perwakilan tim mereka dengan anggota tim lain. Model ini memungkinkan peserta didik untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Sulaiman et al., 2024).

Model pembelajaran TGT merefleksikan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, di mana peserta didik tidak hanya terpaku pada aktivitas mendengarkan atau menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi dalam turnamen. Dalam TGT, setiap peserta didik memiliki peran aktif dalam kelompoknya, baik untuk memahami materi, menyumbangkan gagasan, maupun membantu anggota lain untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, TGT mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana peserta didik belajar melalui aktivitas nyata seperti bermain *game* dan menyelesaikan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran. Teori belajar yang mendukung model pembelajaran di atas di antaranya adalah Teori Konstruktivisme milik Jean Piaget & Lev Vygotsky serta Teori Belajar Kolaboratif milik John Dewey. Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran terjadi ketika individu secara aktif membangun wawasan berdasarkan interaksi dan pengalaman mereka dengan lingkungan. Pembelajaran konstruktivistik adalah proses yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan mandiri, serta berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah berdasarkan pemahaman dan pengalaman mereka (Shidiq et al., 2024). Pembelajaran dengan teori konstruktivisme ini memperhatikan konsep yang dibentuk oleh peserta didik dengan menggunakan kemampuan menalar dan mempertemukan antar komponen yang dapat diukur dan diketahui secara relatif dalam mendalami pengetahuan yang sebenarnya. Prinsip pembelajaran konstruktivisme menekankan pemanfaatan daya pikir secara aktif dalam mengumpulkan dan membangun pemahaman yang diperoleh dalam pikirannya. (Hamid et al., 2019).

Dalam pembelajaran aktif, peserta didik bukan hanya menerima informasi, tetapi menciptakan wawasan melalui eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Vygotsky juga

menekankan *scaffolding* (dukungan dari guru atau teman sebaya) dan *zone of proximal development* (ZPD), di mana peserta didik dapat mencapai potensi maksimal dengan bimbingan (Amahorseya & Mardiyah, 2023). Sedangkan dalam teori belajar kolaboratif, John Dewey percaya bahwa pembelajaran terbaik terjadi melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif (Mustaghfiroh, 2020). Teori ini relevan dalam pembelajaran aktif karena mendorong peserta didik untuk belajar melalui kerja kelompok, diskusi, dan penyelesaian masalah bersama.

Penerapan Teams Games Tournament (TGT) dalam Konteks Pendidikan

Dalam penerapan model TGT tersusun atas beberapa komponen, seperti penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi/turnamen (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*teams recognition*). Pertama, penyajian kelas (*class presentation*). Penyajian kelas pada model TGT sama dengan pembelajaran klasikan oleh guru, tetapi lebih diutamakan pada materi yang sedang dibahas saja. Dalam hal ini, peserta didik sudah berada dalam timnya. Mereka akan memperhatikan pembelajaran dengan saksama selama berlangsungnya penyajian kelas. Kemudian, mereka harus mengerjakan permainan dengan perolehan poin yang akan diakumulasikan dalam skor kelompok.

Kedua, kelompok (*teams*). Penyusunan kelompok harus melalui pencampuran dari berbagai keragaman yang ada dalam kelas, termasuk potensi akademik, secara merata. Kelompok berfungsi untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggota tim agar dapat melaksanakan turnamen dengan baik sehingga dapat berkontribusi pada tim. Ketiga, permainan (*game*). Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang didesain untuk mengecek wawasan peserta didik atas materi yang telah dipelajari. Keempat, turnamen (*tournament*). Beberapa *game* yang telah tersusun dipertandingkan setelah guru menyampaikan materi dan tim mengejakan lembar kerjanya. Kelima, pengakuan kelompok (*teams recognition*) dengan memberi *reward* dalam bentuk *gift* sebagai apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi.

Terdapat lima prinsip dasar dalam penerapan model pembelajaran TGT (Waruwu et al., 2024). Pertama, *positive independence*, yaitu saling bergantung secara positif, di mana masing-masing personal tim menyadari pentingnya kerja sama dalam rangka mencapai tujuan. Kedua, *face to face interaction*, di mana antarpersonal berinteraksi dengan saling berhadapan langsung. Ketiga, *individual accountability*, di mana personal tim harus belajar dan aktif berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama. Keempat, *use of collaborative or social skill*, di mana anggota kelompok harus terampil dalam bekerja sama dan bersosialisasi. Kelima, *group processing*, di mana peserta didik bisa menilai cara agar mereka bekerja secara efektif.

Untuk menerapkan model pembelajaran TGT, ada lima langkah yang harus ditempuh (Nurhayati et al., 2022). Pertama, guru menjabarkan tujuan pembelajaran, inti materi, dan menjelaskan perihal lembar kerja secara singkat kepada tim. Kedua, guru mengklasifikasikan peserta didik agar mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan. Ketiga, guru membuat pertanyaan yang berisi pertanyaan untuk menguji wawasan peserta didik. Keempat, melakukan turnamen atau pertandingan di

setiap pekan atau setelah guru menyampaikan materi. Kelima, memberikan penghargaan kepada peserta didik.

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) menjadi salah satu pendekatan kooperatif yang menggabungkan kerja tim dengan elemen kompetisi untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Dalam penerapannya, model ini dapat dilakukan dengan format cerdas cermat antartim, di mana peserta didik dikelompokkan untuk menyelesaikan soal atau tantangan secara kolaboratif. Kekompakan kelompok menjadi faktor kunci keberhasilan, karena setiap anggota memiliki peran penting dalam memastikan kelompok mereka meraih poin maksimal. Kemampuan berpikir kritis juga dituntut dalam menyelesaikan soal, sehingga peserta didik dilatih untuk menganalisis dan memecahkan masalah secara efektif (Fauziyah et al., 2020). Penerapan model TGT dalam mata pelajaran bahasa Arab dituangkan dalam permainan sambung kata (Anas & Muassomah, 2021). Tiap kelompok yang terdiri dari empat peserta berbaris. Mereka diberikan satu kata untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Kemudian, tiap kelompok menyiapkan kalimat sebanyak empat kata yang berhubungan dengan kata tersebut. Selanjutnya, tiap anggota kelompok menuliskan kata pada bidang yang telah disiapkan secara bergantian. Permainan bisa diulang sebanyak 3-4 kali. Kelompok paling cepat dan tepat dalam menyusun kata menjadi kalimat sempurna dengan perolehan nilai tertinggi adalah pemenangnya.

Pada pembelajaran balaghah di perguruan tinggi, TGT dapat diimplementasikan dengan *crossword puzzle game* (permainan teka-teki silang). Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Pola ini berlangsung selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, tahap *game* diubah menjadi turnamen dengan format yang sama seperti *game* sebelumnya, yaitu dengan mengisi teka-teki silang terkait materi pembelajaran. Pada tahap turnamen, setiap kelompok berkompetisi untuk menang. Setelah turnamen selesai, skor masing-masing kelompok dihitung dan dosen memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi (Hasibuan et al., 2024).

Selain itu, permainan *true and false* dapat digunakan untuk memperkaya penerapan model ini. Peserta didik dalam kelompok diberikan pernyataan, dan mereka harus menentukan apakah pernyataan tersebut benar atau salah, dengan alasan yang didiskusikan bersama. Pendekatan ini tidak hanya melatih pemahaman peserta didik atas materi tetapi juga memperkuat komunikasi antartim. Dengan demikian, penerapan TGT mendukung pembelajaran aktif dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar.

Keuntungan Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai Pendekatan Aktif dalam Pembelajaran

Penggunaan model TGT membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik dengan saling berlomba untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Pembelajaran menjadi lebih *ber-value*, berkesan, dan menyenangkan sehingga materi yang telah diajarkan akan tersampaikan dengan *valuable* dan tidak sukar diingat (Fauziyah et al., 2020). Peserta didik juga lebih antusias (Komariyah, 2023). Keuntungan dari model pembelajaran TGT tidak hanya karena model

pembelajaran ini dapat mendorong pembelajaran siswa yang pandai siswa yang pandai, tetapi siswa yang memiliki kemampuan akademik yang lebih rendah juga dapat berpartisipasi dan berperan penting dalam kelompok mereka (Huda et al., 2024).

Model TGT tidak hanya mendorong peserta didik dengan kemampuan akademis tinggi untuk unggul dalam pembelajaran, tetapi juga melibatkan peserta didik dengan kemampuan akademis yang lebih rendah untuk tetap berperan aktif dan memberikan kontribusi penting dalam kelompok. Pendekatan ini mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok. Selain itu, model ini juga meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena guru memberikan penghargaan kepada peserta didik atau kelompok dengan kinerja terbaik. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan berkat adanya elemen permainan berupa turnamen yang memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif (Astuti et al., 2022). Metode Teams Games Tournament menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan bagi mahasiswa (Hasibuan et al., 2024). Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hal ini tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk kesuksesan akademis, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan dengan percaya diri dan kemandirian (Ritonga & Napitupulu, 2024).

Tantangan Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Pendidikan

Tantangan yang dihadapi dalam menerapkan model TGT adalah terjadinya pertengkaran karena peserta didik berebut untuk bergabung dengan kelompok yang mayoritas anggotanya memiliki kemampuan akademik yang baik. Pertengkaran juga dapat terjadi ketika guru menunjuk tim yang lebih dahulu angkat tangan karena kelompok lainnya merasa tidak dipilih bahkan sampai tidak ingin melanjutkan permainan (Fauziyah et al., 2020). Dalam model pembelajaran ini, membutuhkan durasi yang relatif lama. Guru yang menerapkannya harus cerdas memilih materi pelajaran yang cocok untuk disampaikan dengan model ini. Sebaik mungkin guru juga harus mempersiapkan model ini sebelum diterapkan (Astuti et al., 2022). Selain itu, tantangan lainnya adalah kesenjangan kemampuan antar peserta didik dalam kelompok yang dapat memengaruhi dinamika kerja sama tim. Peserta didik dengan kemampuan akademik yang lebih rendah mungkin merasa minder atau tidak percaya diri untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompok. Hal ini dapat menyebabkan dominasi peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi, dampaknya tujuan pembelajaran kooperatif sukar tercapai. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan komposisi kelompok agar lebih seimbang dan mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi secara adil.

Masalah teknis seperti ketersediaan sumber daya juga menjadi tantangan dalam implementasi TGT. Proses persiapan, seperti penyediaan materi belajar yang menarik dan media pembelajaran yang sesuai, memerlukan durasi dan dana yang tidak sedikit. Selain itu, ruang kelas yang kurang memadai untuk aktivitas berbasis permainan juga dapat menjadi hambatan. Guru perlu berinovasi agar model TGT tetap dapat dilaksanakan meskipun dengan keterbatasan sarana dan prasarana (Fauziyah et al., 2020). Untuk menghadapi tantangan-tantangan ini, perlu diadakan pelatihan dan

pendampingan bagi guru agar lebih terampil dalam merancang dan mengelola pembelajaran TGT. Sinergi antara pihak sekolah dan orang tua juga penting untuk mendukung pelaksanaan model ini, baik dari segi penyediaan fasilitas maupun motivasi peserta didik. Dengan upaya yang terencana, model TGT dapat memberikan efek positif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Penerapan model TGT efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Hal ini tampak dari antusias mereka untuk mengikuti pembelajaran yang dikemas sambil bermain (Fauziyah et al., 2020). Selain itu, penerapan model TGT juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Mayoritas peserta didik merespon sangat baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Setiawan et al., 2021). Dengan demikian keaktifan dan kepercayaan diri peserta didik juga meningkat. Turnamen sebagai bagian dari TGT merangsang peserta didik untuk mengembangkan kemampuan *critical thinking*, *problem sloving*, dan memutuskan sesuatu secara mandiri. Semua ini sesuai dengan tujuan pembelajaran aktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara seimbang. Oleh karena itu, TGT tidak hanya selaras dengan pembelajaran aktif, tetapi juga menjadi salah satu wujud implementasi konkret untuk meningkatkan motivasi belajar dan output pembelajaran peserta didik.

Penerapan TGT juga efektif dalam konteks pembelajaran lintas bidang di berbagai jenjang. Dalam pelajaran matematika, misalnya, model ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan numerik dengan menjawab pertanyaan berbasis perhitungan. Sementara itu, dalam pelajaran bahasa, format *tournament* dapat digunakan untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata atau tata bahasa. Dengan adanya elemen kompetisi yang sehat, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan memberikan yang terbaik. Pada pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, penggunaan TGT berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $t_{hitung} = 3,079$ dan $t_{tabel} = 1,6779$. Hasil belajar matematika siswa kelas V yang menggunakan model TGT lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (Huda et al., 2024).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen UIN Malang di UIN Imam Bonjol Padang menunjukkan efektivitas TGT dengan media teka-teki silang pada pembelajaran balaghah. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diterapkan metode TGT dengan media teka-teki silang dalam pembelajaran balaghah. Berdasarkan hasil temuan, nilai rata-rata pretest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing adalah 52,83 dan 52,23, sedangkan nilai rata-rata posttest untuk kelompok eksperimen adalah 92,87 dan 81,46 untuk kelompok kontrol. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bukti yang cukup untuk mendukung hipotesis alternatif (H_a) (Hasibuan et al., 2024).

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sangat efektif digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya *output* belajar (Suryani & Magfur, 2024) karena terbukti dapat menunjukkan peningkatan signifikan untuk menuntaskan hasil belajar

(Nurhayati et al., 2022). Melalui model TGT, peserta didik dapat menumbuhkan sikap kejujuran, tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama, bersaing secara sehat, lebih peduli terhadap temannya, dan akan teibat dalam belajar (Pertiwi et al., 2022). Model ini terverifikasi mampu mengkatrol hasil belajar peserta didik dan mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi. Oleh karena itu, penerapan TGT dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga mengoptimalkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek.

Efektivitas model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) erat kaitannya dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan dalam teori konstruktivisme dan teori pembelajaran kolaboratif. Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun wawasan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung (Piaget & Vygotsky). Penerapan TGT mencerminkan prinsip ini karena peserta didik tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif pada diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen yang relevan dengan materi pembelajaran. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara mendalam dengan membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman dan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, teori pembelajaran kolaboratif yang dikemukakan oleh John Dewey menekankan pentingnya kerja sama dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual. Dalam TGT, peserta didik bekerja dalam tim yang heterogen untuk menyelesaikan tantangan, mendiskusikan jawaban, dan saling membantu meningkatkan pemahaman materi. Proses ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab sosial. Elemen kompetisi sehat dalam TGT juga mendorong motivasi intrinsik peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi terbaik bagi tim mereka. Dengan demikian, model pembelajaran TGT secara efektif mengimplementasikan prinsip-prinsip utama dari kedua teori tersebut, menjadikannya pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan dan Saran

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terbukti menjadi pendekatan inovatif yang efektif dalam pembelajaran aktif. Dengan mengintegrasikan elemen kompetisi dan kerja sama tim, TGT mampu mengkatrol motivasi peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta mengembangkan social skills seperti kerja sama dan tanggung jawab. Pendekatan ini cocok diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan bidang studi, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Meskipun demikian, penerapan model TGT menghadapi tantangan seperti kesenjangan kemampuan antar siswa, kebutuhan waktu yang relatif lama, serta keterbatasan sarana-prasarana. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang matang, pelatihan guru, serta dukungan dari berbagai pihak untuk mengoptimalkan penerapannya. Dengan solusi yang tepat, TGT memiliki potensi besar untuk mendukung

pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Anas, M., & Muassomah. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *`A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), 29–46. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>, <http://repository.uin-malang.ac.id/9008/>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Al Aziizah, H. (2020). Model Team Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Socius*, 9(2), 144–154. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8722>, <http://repository.uin-malang.ac.id/6945/>
- Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100–114. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>, <http://repository.uin-malang.ac.id/6090/>
- Hasibuan, R., Hasanah, M., & Faisol. (2024). Improving Balaghah Mastery Through Teams Games Tournaments with Crossword Puzzle Media in Higher Education. *Al-Lisan: Jurnal Bahasa*, 9(1), 33–50. <https://doi.org/10.30603/al.v9i1.4520>, <http://repository.uin-malang.ac.id/18539/>
- Huda, N., Rusli, M., Friska, S. Y., Kadiyo, Pratama, F. G., & Saman. (2024). The Cooperative Learning Type of Team Games Tournamanet (TGT): Its Aplication to Mathematics Learning in Primary Schools. 9(1), 1588–1599. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11415>, <http://repository.uin-malang.ac.id/18503/>
- Indik Syahrabanu, R. P. (2023). Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 122–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/juridip.v4i1.1468>
- Komariyah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(4), 1342–1354. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2210>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Pertiwi, P. I., Agustini, S., & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 818. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54637>
- Rahayu, S. (n.d.). *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Ananta Vidya. https://books.google.co.id/books?id=toGFEAAQBAJ&dq=Definisi+Pembelajaran+Aktif+dan+konsep+dasarnya&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Ritonga, D., & Napitupulu, S. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Education & Learning*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1292>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Shidiq, F. M., Dewi, A. T. T. T., Budianto, L., & Hasanah, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Menggunakan Cooperative Learning di Madrasah Tsanawiah. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 23(1), 49–62. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v23i1.9571>, <http://repository.uin-malang.ac.id/19853/>
- Sulaiman, Yendri, O., Suhirman, L., Sulthon Rachmandani, Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurjati, A., Hustina, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, Tanjung, D. S., Yuliana, C., Lembang, S. T., & Napitupulu, B. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya*. PT. Green Pustaka Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Model_Pembelajaran_Abad_21_Teori/qooHEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Suryani, L., & Magfur, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.55210/tematik.v2i1.1640>
- Waruwu, Y., Eni, G. D., Alinda, M., Julinaldi, Fr, D. A., Afifah, S., Janggo, W. O., Ware, K., Dewi, K. A. K., Martin, L. V., Adika, D., Hallan, M. A., & Sukma, I. B. K. A. (2024). *Teknologi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital*. CV. Intelektual Manifes Media. https://www.google.co.id/books/edition/TEKNOLOGI_PENDIDIKAN_TRANSFORMASI_PEMBEL/5dz-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Yanto, Chusni, M. M., & Yuningsih, E. K. (2023). Review Literatur Tentang Persepsi Teori Konstruktivisme Dalam Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10(2), 83–89. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/7662>