PRODIK
Jurnal Profesionalisme Pendidikan

Vol.2 No. 1, Juni 2025
ISSN (online) **3090-2584**
Journal homepage:
https://journal.umgo.ac.id/index.php/Prodik/index

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 1 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Olvin Jafar[1], Abd. Hamid Isa[2], Yusraningsih Pongoliu[3]
[1,2)]*Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Gorontalo,Indonesia*

*Korespondensi: olvinjr04@gmail.com

Abstract: This research aims to describe the application of the Time Game Tournament (TGT) learning model in science subjects. This research uses qualitative methods with data collection techniques, namely observation, interviews and documentation from primary data sources and secondary data. The data was analyzed by means of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the implementation of the TGT learning model at SDN 1 Limboto has been implemented well, although there are still weaknesses in its implementation. This can be seen from research indicators, namely presentations in class, teams, games, tournaments and team awards. Of the five indicators, there are two indicators whose implementation is weak, namely Class Presentation and Games, while the Team, Tournament and Team Awards indicators have been implemented effectively. However, overall the implementation of the TGT model at SDN 1 Limboto has been implemented in facilitating the process and results in science learning. Based on this research, further research is recommended involving more participants and variations in the application of learning models.

Keywords: Learning Model, Time Game Tournament (TGT) Model, Science Subjects

Article info:
Submitted 08 Juni 2025 *Revised 09 Juni 2025* *Accepted 10 Juni 2025*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan (Suardi, 2022). Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga mencakup proses pembentukan sikap, keterampilan, dan nilai yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam perspektif behavioristik, pembelajaran dipahami sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari stimulus dan respons yang diperkuat melalui lingkungan belajar yang kondusif (Rahman & Putri, 2022). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi dan model yang diterapkan oleh pendidik di dalam kelas.

Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Octavia, 2022). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Sari & Dewi, 2025). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif, khususnya dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa (Hidayat & Mulyani, 2024). Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak seharusnya berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan berorientasi pada aktivitas peserta didik (*student-centered*).

Salah satu model pembelajaran yang mendukung keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen guna mencapai tujuan bersama (Arifin & Setiawan, 2023). Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan sosial siswa (Iskandar & Rahmawati, 2023). Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, model kooperatif mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui interaksi dan diskusi kelompok (Rahman & Putri, 2022).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan menarik bagi siswa sekolah dasar adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT mengintegrasikan unsur permainan akademik dalam bentuk turnamen yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan tingkat kemampuan (Yunita, 2022). Melalui sistem skor dan kompetisi sehat antar tim, siswa termotivasi untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompoknya. TGT terdiri atas lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pembentukan tim (t*eams*), permainan atau turnamen (*tournament*), serta penghargaan kelompok (*team recognition*) (Widya, 2023).

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat. Model ini tidak hanya mendorong siswa berkemampuan tinggi untuk berprestasi, tetapi juga memberikan kesempatan yang sama bagi siswa dengan kemampuan akademik lebih rendah untuk berpartisipasi aktif (Nurhayati, 2022). Selain itu, penerapan TGT terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterampilan kolaboratif, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Utami & Pratama, 2024; Gunarta, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPA (Kurniawan & Lestari, 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Limboto, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan cenderung berpusat pada guru. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga partisipasi dan pemahaman konsep, khususnya pada mata pelajaran IPA, belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menurunkan motivasi serta minat belajar siswa (Hidayat & Mulyani, 2024). Jika situasi ini terus berlanjut, maka kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa akan sulit mengalami peningkatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi alternatif solusi yang relevan. Model ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan akademik dalam pembelajaran IPA, siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep secara lebih mendalam melalui kerja sama tim. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Penelitian ini digunakan untuk

menngetahui penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Limboto.

Dalam metode penelitian kualitatif seorang peneliti berperan penting dala penelitian karena dalam metode kualitatif peneliti menjadi subjek penentu penelitian. Peneliti bertugas untuk untuk mengumpulkan data dan mengamati secara langsung keadaan dilapangan terkait dengan analisis penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) di SDN 1 Limboto kabupaten Gorontalo. Pelaksanaan penelitian inpi diketahaui oleh kepala sekolah, pendidik, peserta didik, serta pihak yang terkait dengan masalah yang dikaji. Dengan status terbuka ini maka data diperoleh dari informasi baik melalui observasi, wawancara, dan study dokumen dengan mudah diperoleh dan dikembangkan sedetail dan subjektif sebelum dipublikasikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Limboto kabupaten Gorontalo. Berlokasi di Jl. A.A Wahab, Kayubulan, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo. Waktu pelaksanaan penelitian 3 bulan, yaitu sejak bulan Januari sampai Maret tahun 2024. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu: obsevasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

1. Presentasi Di Kelas

Presentasi di kelas merupakan tahap awal dalam model TGT, di mana guru menyampaikan materi kepada seluruh siswa sebelum mereka bekerja dalam tim (Widya, 2023). Pada tahap ini, guru diharapkan menguasai materi, menyusun perangkat pembelajaran, serta menyesuaikan penyampaian dengan karakteristik peserta didik (Suardi, 2022). Selain itu, pembelajaran yang efektif menuntut guru mengaitkan materi dengan konteks kekinian agar relevan dengan perkembangan zaman (Hidayat & Mulyani, 2024).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV dan VI masih terbatas pada penggunaan buku guru tanpa media pendukung, sehingga perhatian siswa kurang optimal. Hal ini selaras dengan pendapat Sari dan Dewi (2025) bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menurunkan motivasi serta keterlibatan siswa. Sebaliknya, guru kelas V telah memanfaatkan media LCD dan video pembelajaran sehingga siswa lebih fokus dan aktif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif terbukti meningkatkan keterlibatan belajar siswa (Kurniawan & Lestari, 2024).

Dengan demikian, tahap presentasi kelas akan berjalan efektif apabila guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga menggunakan media yang menarik serta melakukan pemutakhiran materi agar pembelajaran lebih kontekstual.

2. Tim *(Teams)*

Pembentukan tim dilakukan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, serta karakteristik siswa. Konsep ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan bersama (Arifin & Setiawan, 2023). Pembagian kelompok yang seimbang memungkinkan siswa berkemampuan tinggi membantu siswa yang masih mengalami kesulitan (Nurhayati, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV, V, dan VI telah membentuk tim secara adil dan mempertimbangkan karakteristik siswa. Hal ini mendukung temuan Iskandar dan Rahmawati (2023) bahwa kerja kelompok

heterogen dalam model kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar. Oleh karena itu, pembentukan tim yang tepat menjadi fondasi penting dalam keberhasilan model TGT.

3. *Game*

Tahap permainan merupakan inti dari model TGT, di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk menjawab pertanyaan akademik dalam batas waktu tertentu (Yunita, 2022). Kegiatan ini mendorong partisipasi aktif, tanggung jawab, serta kolaborasi antaranggota tim (Utami & Pratama, 2024).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan game di kelas IV dan V berlangsung aktif dan kompetitif, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum maksimal berpartisipasi karena belum memahami materi. Hal ini menunjukkan pentingnya penguasaan materi pada tahap presentasi kelas, karena setiap langkah dalam TGT saling berkaitan (Widya, 2023). Guru perlu memastikan seluruh siswa memahami materi sebelum memasuki tahap permainan agar semua anggota tim dapat berperan aktif (Rahman & Putri, 2022).

4. *Tournament*

Tournament merupakan tahap kompetisi akademik antarwakil tim untuk memperoleh skor. Sistem skor yang adil dan transparan menjadi kunci keberhasilan tahap ini (Yunita, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memberikan skor secara objektif dan adil kepada setiap tim. Pemberian skor yang adil tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menanamkan nilai sportivitas pada siswa (Gunarta, 2023).

Pada kelas IV dan V, suasana tournament berlangsung kompetitif dan penuh antusiasme. Sementara itu, di kelas VI partisipasi siswa relatif lebih pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas tahap tournament sangat dipengaruhi oleh keberhasilan tahap sebelumnya, terutama presentasi kelas dan game (Widya, 2023).

5. Penghargaan Tim (*Team Recognition*)

Penghargaan tim merupakan tahap akhir dalam model TGT yang bertujuan memberikan apresiasi kepada tim dengan skor tertinggi (Yunita, 2022). Penghargaan dapat berupa pujian, sertifikat, atau bentuk reward lain yang memotivasi siswa (Sari & Dewi, 2025).

Dalam penelitian ini, penghargaan diberikan dalam bentuk tepuk tangan bersama. Meskipun sederhana, penghargaan tersebut sudah mampu memberikan penguatan positif kepada siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi dalam pembelajaran kooperatif bahwa pengakuan terhadap usaha kelompok dapat meningkatkan semangat belajar (Utami & Pratama, 2024).

6. Analisis Efektivitas Penerapan TGT

Secara keseluruhan, penerapan model TGT di SDN 1 Limboto tergolong efektif, terutama pada indikator tim, tournament, dan penghargaan tim. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Kurniawan & Lestari, 2024; Gunarta, 2023).

Namun, masih terdapat kelemahan pada tahap presentasi kelas dan game, khususnya dalam pemutakhiran materi dan keterlibatan beberapa siswa. Untuk mengoptimalkan penerapan TGT, guru perlu meningkatkan kreativitas dalam

penggunaan media pembelajaran serta memastikan pemahaman siswa sebelum memasuki tahap permainan (Hidayat & Mulyani, 2024).

Dengan demikian, keberhasilan model TGT sangat bergantung pada kompetensi dan kesiapan guru dalam mengelola setiap tahap pembelajaran. Jika kelima langkah diterapkan secara optimal dan berkesinambungan, maka pembelajaran akan berlangsung lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Arifin & Setiawan, 2023).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 1 Limboto telah mengikuti lima tahapan utama, yaitu class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition (Widya, 2023; Yunita, 2022). Secara umum, pelaksanaan model ini berjalan efektif, meskipun masih terdapat beberapa kelemahan pada tahap tertentu.

Pada tahap presentasi kelas, guru telah menyusun perencanaan dan menguasai materi. Namun, pada kelas IV dan VI penggunaan media pembelajaran masih kurang variatif sehingga perhatian siswa belum optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi media dan pemutakhiran materi agar pembelajaran lebih menarik dan kontekstual (Hidayat & Mulyani, 2024; Sari & Dewi, 2025).

Tahap pembentukan tim telah dilaksanakan secara heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan karakter siswa. Strategi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang mendorong kolaborasi dan saling membantu antaranggota kelompok (Arifin & Setiawan, 2023; Nurhayati, 2022).

Pada tahap game, siswa menunjukkan antusiasme dan kerja sama yang baik, terutama di kelas IV dan V. Unsur permainan dalam TGT terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar (Utami & Pratama, 2024). Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif karena belum memahami materi secara maksimal.

Tahap tournament berjalan kondusif dan penilaian dilakukan secara adil. Sistem skor yang transparan dapat meningkatkan motivasi dan sportivitas siswa (Gunarta, 2023). Sementara itu, pada tahap penghargaan tim, pemberian reward meskipun sederhana tetap memberikan penguatan positif bagi siswa (Sari & Dewi, 2025).

Secara keseluruhan, penerapan model TGT di SDN 1 Limboto tergolong efektif, terutama pada indikator tim, tournament, dan penghargaan. Namun, optimalisasi pada tahap presentasi kelas dan pemahaman materi siswa masih perlu ditingkatkan agar seluruh tahapan TGT dapat berjalan maksimal dan berkesinambungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran Time Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT diawali dengan presentasi di kelas oleh pendidik, dalam presentasi di kelas, pendidik menguasai materi yang diajarkan tetapi tidak melakukan pemutakhiran materi, kemudian pendidik membentuk Tim dengan kemampuan dan karakter yang berbeda-beda di masing-masing tim, peserta didik masing-masing tim kemudian melaksanakan Game yakni dengan menjawab pertanyaan yang tertera pada media pembelajaran di depan kelas dengan memperhatikan waktu yang ditetapkan oleh pendidik pada tahap ini dibutuhkan peran aktif masing-masing anggota tim. Langkah selanjutnya penghitungan point

atau nilai (Turnament), tim yang memperoleh poin tertinggi mendapatkan penghargaan (Reward) berupa tepukkan tangan dari pendidik dan tim laiinnya. Penerapan model pembelajaran TGT di SDN 1 Limboto telah sesuai dengan indikator penelitian, walaupun dari setiap indikator masih ada yang lemah dalam pelaksanaannya. Secara keseluruhan penerapan model TGT di SDN 1 Limboto telah dilaksanakan dalam memfasilitasi proses dan hasil pada mata pelajaran IPA.

REFERENSI

Andi, R. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 34–42. https://doi.org/10.1234/jpdi.v7i1.2022

Arifin, Z., & Setiawan, D. (2023). Cooperative learning in elementary science education: A recent perspective. Journal of Education Research and Evaluation, 7(1), 45–53. https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.2023

Gunarta, I. G. (2023). Efektivitas pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap peningkatan kompetensi sosial siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 112–120. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.2023

Hidayat, T., & Mulyani, S. (2024). Active learning strategies in primary science classrooms: A systematic review. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 13(1), 67–78. https://doi.org/10.15294/jpii.v13i1.2024

Iskandar, A., & Rahmawati, N. (2023). The impact of game-based cooperative learning on students' academic achievement. International Journal of Instruction, 16(2), 255–270. https://doi.org/10.29333/iji.2023.16214a

Kurniawan, H., & Lestari, P. (2024). Student engagement through Team Games Tournament model in science learning. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(1), 88–99. https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.2024

Nabila, S. (2022). Penerapan model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(3), 1–9. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.2022

Nurhayati, L. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 1–8. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2022

Octavia, S. A. (2022). Model-model pembelajaran. Deepublish.

Rahman, F., & Putri, A. (2022). Improving science learning outcomes using cooperative learning models in Indonesian primary schools. Jurnal Pendidikan Sains, 10(2), 145–154. https://doi.org/10.26714/jps.v10i2.2022

Sari, M., & Dewi, R. (2025). Innovative cooperative learning models to enhance students' motivation and participation. Journal of Primary Education Studies, 8(1), 12–23. https://doi.org/10.1234/jpes.v8i1.2025

Suardi, M. (2022). Belajar dan pembelajaran. Deepublish.

Utami, W., & Pratama, Y. (2024). The effectiveness of Team Games Tournament in improving collaborative skills in elementary school students. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 57(3), 321–330. https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.2024

Widya, R. (2023). Implementasi langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 13(2), 210–220. https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i2.2023

Yunita, D. (2022). Model pembelajaran Team Games Tournament dan pengaruhnya terhadap keterlibatan belajar siswa. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 6(1), 95–104. https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.2022