

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MUATAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V**

**Implementation of the TGT-Type Cooperative Model to Improve
Learning Activeness in Grade V Pancasila Education Content**

Gina Anisahira, Ritha Tuken, Iyan

Universitas Negeri Makassar

anisahiragina@gmail.com; iyan@unm.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 28, 2026	Apr 25, 2026	May 7, 2026	May 12, 2026

Abstract

Although cooperative learning models have been widely studied, research specifically addressing the improvement of learning engagement through the integration of Kahoot in the topic “Norms in My Life” at the elementary school level remains limited. This study aims to analyze and describe the improvement of fifth-grade students’ learning engagement through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Kahoot. This study used a qualitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, involving 34 students selected through purposive sampling. Data were collected through observation sheets, learning engagement questionnaires, and documentation, and were then analyzed using the qualitative descriptive analysis technique of the interactive model of Huberman and Saldana. The results showed that the implementation of the Kahoot-assisted TGT model was able to change students’ learning behavior from passive to more proactive, with learning engagement increasing from the low category at the beginning of the cycle to 83.54%, or the high category, at the end of Cycle II. This

improvement was supported by the teacher's instructional effectiveness, which reached 94.44%. These findings contribute to the development of digital cooperative learning and broaden understanding of the use of gamification in Pancasila Education content. The conclusion of this study emphasizes the importance of synergy between competitive games and digital technology in creating a dynamic learning ecosystem, and recommends optimizing digital instructional time management in its implementation. The implications of this study include strengthening the literature on digital cooperative learning and the practice of implementing the activity-based Independent Curriculum, while also opening opportunities for further studies on the long-term impact of gamification on students' retention of normative values.

Keywords: Learning Engagement; TGT Model; Kahoot; Pancasila Education; Classroom Action Research

Abstrak: Meskipun model pembelajaran kooperatif telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus membahas peningkatan keaktifan belajar melalui integrasi Kahoot pada materi “Norma dalam Kehidupanku” di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kahoot. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 34 peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, angket keaktifan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif model interaktif Huberman dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Kahoot mampu mengubah perilaku belajar peserta didik dari pasif menjadi lebih proaktif, dengan peningkatan keaktifan belajar dari kategori rendah pada awal siklus menjadi 83,54% atau kategori tinggi pada akhir Siklus II. Peningkatan tersebut didukung oleh efektivitas instruksional guru yang mencapai 94,44%. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran kooperatif digital dan memperluas pemahaman tentang pemanfaatan gamifikasi dalam muatan Pendidikan Pancasila. Simpulan penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara permainan kompetitif dan teknologi digital dalam menciptakan ekosistem belajar yang dinamis, serta merekomendasikan optimalisasi manajemen waktu instruksional digital dalam penerapannya. Implikasi penelitian ini mencakup penguatan literatur pembelajaran kooperatif digital dan praktik implementasi Kurikulum Merdeka berbasis aktivitas, sekaligus membuka peluang kajian lanjutan mengenai dampak jangka panjang gamifikasi terhadap retensi nilai-nilai norma peserta didik.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar; Model TGT; Kahoot; Pendidikan Pancasila; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam mengembangkan potensi manusia pada berbagai dimensi, mulai dari aspek pengetahuan, keterampilan, hingga pembentukan karakter yang kokoh. Hal ini selaras dengan amanat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor

57 Tahun 2021 yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks operasional, pembelajaran merupakan suatu sistem dinamis yang melibatkan interaksi harmonis antara pendidik, peserta didik, materi, dan lingkungan belajar guna menciptakan pengalaman yang bermakna (Dasopang & Pane, 2017).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat bukan sekadar masalah teknis, melainkan sebuah strategi komprehensif untuk mencapai tujuan pendidikan secara teoretis dan praktis (Asyafah, 2019). Hal ini krusial karena penggunaan model yang inovatif akan menjadi motor penggerak utama dalam meningkatkan keterlibatan serta gairah belajar peserta didik di dalam kelas (Wahyuningsih, 2020). Dalam sistem ini, peranan guru sangat fundamental. Guru dituntut tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mampu mendorong kemandirian belajar peserta didik (Basyori, 2025). Secara khusus, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, keaktifan belajar menjadi kunci utama. Menurut Nanda (2025), mata pelajaran ini bertanggung jawab membentuk pribadi yang memiliki sikap tanggung jawab dan jiwa nasionalisme melalui pembiasaan nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan hal tersebut, keterlibatan menyeluruh baik secara intelektual maupun emosional merupakan indikator keberhasilan yang mutlak diperlukan (Aunurrahman, 2019).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Berdasarkan observasi awal di UPTD SD Negeri 85 Parepare pada Juli 2025, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V ditemukan masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Fenomena yang muncul menunjukkan peserta didik cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan sering terdistraksi oleh aktivitas di luar pembelajaran. Kondisi ini menjadi sangat krusial mengingat materi "Norma dalam Kehidupanku" memerlukan penghayatan nilai yang mendalam, bukan sekadar hafalan teoretis (Sujoko, Nugraheni, & Aprilia, 2023). Jika pasivitas ini tidak segera diintervensi melalui model pembelajaran inovatif, maka tujuan internalisasi nilai norma akan sulit tercapai secara optimal.

Menyikapi fenomena rendahnya keaktifan belajar tersebut, peneliti menilai perlunya sebuah solusi sistematis melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pemilihan model ini didasarkan pada keyakinan peneliti bahwa integrasi antara elemen permainan dan turnamen akademik sangat efektif untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan struktur TGT

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak lagi merasa tertekan oleh beban materi yang bersifat teoretis (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022).

Sejalan dengan pandangan tersebut, Rusyanto (2021) menegaskan bahwa model TGT memiliki keunggulan kompetitif dalam mereduksi kejenuhan serta meminimalisir tekanan psikologis yang sering dialami siswa saat menghadapi evaluasi materi yang dianggap berat. Melalui format turnamen akademik, penilaian tidak lagi dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai tantangan yang memicu semangat belajar. Selain aspek motivasi individu, model ini juga memperkuat dimensi sosial di dalam kelas. Melalui kegiatan turnamen, setiap peserta didik memiliki tanggung jawab moral untuk berkontribusi secara maksimal bagi keberhasilan kelompoknya (Parhusip, Kristanto, & Partini, 2023). Hal ini secara tidak langsung membangun kesadaran kolektif bahwa keberhasilan tim sangat bergantung pada kerja sama dan kemandirian setiap anggota.

Dukungan terhadap efektivitas model ini juga diperkuat oleh argumen Susanna (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media kreatif dalam kerangka TGT terbukti mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini terjadi karena seluruh proses instruksional dikemas dalam bentuk tantangan yang menarik dan kompetitif. Dengan mengintegrasikan kompetisi yang sehat dan berkeadilan, peneliti optimis bahwa atensi serta keberanian berpendapat siswa kelas V di UPTD SDN 85 Parepare akan meningkat secara substantif, sehingga proses internalisasi nilai-nilai norma dapat berjalan lebih efektif dan mendalam (Wahyudi & Maigina, 2022).

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah menjadi fokus perhatian dalam berbagai studi kependidikan selama beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh Armidi (2022) dalam *Journal of Education Action Research* menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar melalui penguatan interaksi sosial dan keterlibatan kelompok yang intensif pada siswa sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, studi yang dilakukan oleh Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah (2022) membuktikan bahwa struktur permainan dalam TGT efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga mampu mengeliminasi kejenuhan siswa terhadap materi yang bersifat kompleks. Selain itu, Zahara, Roshayanti, & Priyanto (2019) dalam penelitiannya juga mengonfirmasi bahwa penggunaan media pendukung dalam kerangka TGT dapat merangsang antusiasme belajar siswa secara klasikal.

Meskipun serangkaian penelitian tersebut telah memvalidasi keberhasilan model TGT, terdapat celah signifikan (*research gap*) yang belum dieksplorasi secara mendalam. Sebagian besar literatur terdahulu, seperti penelitian yang dikaji oleh Putri & Taufina (2020), cenderung membatasi fokusnya pada upaya peningkatan hasil belajar kognitif atau prestasi akademik sebagai *output* akhir. Masih terdapat kelangkaan studi yang secara spesifik mendeskripsikan dinamika perubahan perilaku dan indikator keaktifan belajar secara mikro pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan sarat nilai seperti "Norma dalam Kehidupanku". Padahal, keberhasilan internalisasi nilai norma sangat bergantung pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam dialektika dan praktik sosial di dalam kelas.

Kesenjangan lainnya ditemukan pada sisi teknis operasional. Mayoritas penelitian TGT sebelumnya, termasuk studi oleh Fauziyah & Anugraheni (2020), masih mengandalkan media permainan fisik konvensional seperti kartu soal atau alat peraga manual. Kesenjangan inilah yang ingin diisi oleh penelitian ini dengan menawarkan pembaruan berupa integrasi platform digital Kahoot ke dalam sintaks TGT. Berbeda dengan studi-studi sebelumnya, penelitian ini tidak sekadar mengevaluasi skor akhir siswa, melainkan membedah transformasi indikator keaktifan secara mendetail—mulai dari keberanian berpendapat, intensitas bertanya, hingga sportivitas dalam kompetisi digital. Fokus penelitian di UPTD SD Negeri 85 Parepare ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis baru mengenai bagaimana gamifikasi digital dalam kerangka kooperatif dapat mentransformasi pasivitas menjadi keaktifan belajar yang substantif dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Kontribusi kebaruan (*novelty*) utama dalam penelitian ini terletak pada desain instruksional yang secara spesifik mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan platform digital berbasis gamifikasi, Kahoot, pada materi "Norma dalam Kehidupanku". Berbeda dengan penerapan TGT konvensional yang umumnya mengandalkan alat peraga fisik atau media kartu soal manual, penelitian ini mentransformasi materi norma yang bersifat teoretis dan abstrak menjadi pengalaman belajar multisensori yang interaktif. Penggunaan Kahoot memungkinkan adanya observasi perilaku afektif peserta didik secara *real-time* melalui fitur *leaderboard*. Fitur ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi kognitif, tetapi juga sebagai instrumen untuk memotret secara langsung dinamika regulasi diri, kejujuran, dan sportivitas peserta didik di tengah tekanan kompetisi digital. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan metodologi baru dalam digitalisasi

pendidikan yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka untuk memantau perkembangan karakter siswa secara lebih objektif dan transparan.

Landasan teoretis utama yang mendasari penelitian ini adalah teori pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, khususnya pada tipe TGT yang menekankan pada lima komponen utama: presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Sejalan dengan pandangan Octavia (2020), penelitian ini memosisikan TGT sebagai strategi yang mampu mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa melalui kerja sama kelompok yang heterogen. Analisis mengenai keaktifan belajar dalam studi ini didasarkan pada teori interaksi sosial, yang memandang bahwa keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas keterlibatan siswa dalam dialektika kelompok (Rusmiati & Nugroho, 2019).

Selain itu, integrasi teknologi digital dalam kerangka kooperatif ini diperkuat oleh teori motivasi intrinsik dan gamifikasi pendidikan. Menurut Maimunah (2023), penggunaan media digital yang bersifat kompetitif dapat merangsang keterlibatan aktif siswa melalui umpan balik instan (*instant feedback*). Hal ini didukung oleh prinsip *learning by playing* yang menyatakan bahwa karakteristik psikologis siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan tinggi untuk belajar lebih optimal dalam suasana yang menyenangkan. Berdasarkan sintesis teori tersebut, penelitian ini memformulasikan sebuah kerangka kerja di mana teknologi digital berperan sebagai katalisator untuk mentransformasi pasivitas menjadi keaktifan belajar yang substantif dalam konteks Pendidikan Pancasila

Penelitian ini memfokuskan kajian pada strategi peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui integrasi teknologi gamifikasi ke dalam struktur pembelajaran kooperatif. Fokus utama penelitian terletak pada optimalisasi peran platform digital Kahoot sebagai katalisator dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan kompetitif. Hal ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk mentransformasi paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini bersifat teoretis-pasif menjadi sebuah pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan partisipatif bagi siswa di jenjang sekolah dasar.

Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dengan platform Kahoot dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta keaktifan belajar peserta didik pada materi "Norma dalam Kehidupanku". Fokus analisis

diarahkan pada perubahan indikator keaktifan siswa yang komprehensif, mencakup dimensi visual, lisan, mendengarkan, serta metakognitif selama proses turnamen berlangsung di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare.

Melalui pencapaian tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi objektif mengenai transformasi perilaku belajar peserta didik dari kondisi pasif menjadi proaktif. Selain itu, studi ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas pemanfaatan media digital dalam memperkuat pemahaman nilai-nilai norma secara substantif, sekaligus memberikan referensi praktis bagi pendidik mengenai strategi digitalisasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik psikologis siswa generasi alfa

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena menempatkan peneliti sebagai instrumen utama untuk menggambarkan secara mendalam makna dari fenomena yang diperoleh di lapangan (Nugraha dkk., 2021; Abdussamad, 2021). Dalam konteks ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkap dinamika persoalan sosial di lingkungan pendidikan, khususnya terkait efektivitas aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas (Yulia dkk., 2022).

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara operasional, PTK merupakan bentuk penelitian praktis yang dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah nyata yang ditemukan dalam praktik pembelajaran di kelas (Farhana & Muttaqien, 2019; Djajadi, 2019). Sesuai dengan pandangan Halik dkk. (2025), karakteristik utama penelitian ini terletak pada adanya tindakan nyata yang sistematis untuk memecahkan permasalahan pembelajaran melalui siklus pengamatan dan evaluasi secara langsung guna mencapai perbaikan mutu pembelajaran yang berkelanjutan

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua tahap utama, yaitu pra-penelitian dan tahap siklus tindakan yang mengacu pada model siklis dari Aqib & Chotibuddin (2018).

a. Pra-Penelitian: Dilakukan sebagai langkah observasi awal untuk memetakan kondisi riil di lapangan. Tahap ini meliputi koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah, diskusi dengan guru wali kelas V mengenai model pembelajaran yang selama ini digunakan, serta melakukan

observasi langsung untuk mengumpulkan data awal terkait pasivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Tahap Penelitian (Siklus): Terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan: (1) Perencanaan (*Planning*), meliputi analisis kurikulum, penyusunan Modul Ajar berbasis TGT, pembuatan Lembar Kerja Kelompok (LKK), serta penyiapan instrumen evaluasi digital via Kahoot; (2) Pelaksanaan (*Acting*), yaitu penerapan tindakan sesuai skenario pembelajaran; (3) Pengamatan (*Observing*), yakni pemantauan aktivitas guru dan siswa oleh kolaborator; dan (4) Refleksi (*Reflecting*), yaitu analisis kritis terhadap hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang, terdiri dari 18 laki-laki dan 16 perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana penentuan subjek penelitian dilakukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Adapun kriteria utama dalam pemilihan subjek ini adalah rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut, sehingga diperlukan intervensi melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot. Penggunaan teknik ini bertujuan agar dinamika interaksi sosial dan efektivitas intervensi dapat dipotret secara mendalam, utuh, dan representatif sesuai dengan kebutuhan perbaikan praktik pembelajaran di lapangan (Saputra dkk., 2021).

Data dikumpulkan secara sistematis melalui teknik observasi, angket, dan dokumentasi dengan instrumen sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Instrumen ini digunakan oleh guru kelas untuk memantau dua aspek: (1) aktivitas mengajar guru guna memastikan kesesuaian tindakan dengan rencana, dan (2) aktivitas belajar peserta didik untuk merekam respon selama pembelajaran. Penyusunan butir instrumen merujuk pada langkah operasional model TGT yang meliputi fase presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Amalia dkk., 2023).

b. Lembar Angket

Angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan dari perspektif internal peserta didik. Instrumen ini memotret indikator yang tidak selalu tampak secara fisik, seperti fokus

perhatian, kualitas kerja sama dalam diskusi, serta motivasi berprestasi selama kompetisi di platform Kahoot.

c. Dokumentasi

Teknik ini berfungsi sebagai pendukung untuk merekam seluruh rangkaian peristiwa melalui catatan arsip, foto, dan video. Dokumentasi bertujuan memperkuat validitas data dengan menyediakan bukti faktual mengenai dinamika kelas. Sejalan dengan pandangan Darmaji (2017), dokumentasi berperan sebagai rekam jejak visual yang mendukung proses refleksi mendalam terhadap fenomena yang terjadi selama penerapan model pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Huberman dan Saldana (Saputra dkk., 2021) melalui tiga tahapan:

- 1) Kondensasi Data: Merangkum dan memilah data dari observasi serta angket yang relevan dengan fokus peningkatan keaktifan.
- 2) Penyajian Data: Menyajikan data hasil pemilahan ke dalam bentuk tabel persentase dan narasi deskriptif untuk melihat tren peningkatan pada setiap siklus.
- 3) Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan: Melakukan pemeriksaan keabsahan data melalui refleksi bersama kolaborator untuk merumuskan simpulan efektivitas tindakan.

Keberhasilan penelitian dievaluasi berdasarkan dua indikator utama:

- 1) Keberhasilan Proses: Aktivitas guru dan siswa dinyatakan berhasil jika persentase keterlaksanaan sintaks TGT mencapai $\geq 76\%$ (Kategori Baik) sesuai kriteria Djamarah dan Zain (Pradita dkk., 2021).
- 2) Indikator Keaktifan Belajar: Berdasarkan kriteria Dimiyati dan Mudjono (Wahida & Andriyani, 2022), penelitian dinyatakan berhasil secara tuntas apabila keaktifan belajar siswa secara klasikal mencapai minimal 76% (Kategori Tinggi).

HASIL

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan transformasi yang signifikan dalam dinamika pembelajaran di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Sebelum intervensi dilakukan, proses pembelajaran didominasi oleh metode konvensional yang menyebabkan keaktifan peserta didik hanya berada pada rata-rata 38,20%.

Pada Siklus I, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mulai mencairkan suasana kelas, namun hasil observasi aktivitas guru masih berada pada angka 63,88% (Cukup) karena kendala manajemen waktu. Hal ini berdampak pada keaktifan belajar siswa yang meskipun meningkat menjadi 63,51%, namun masih dikategorikan rendah. Siswa terlihat sangat antusias pada aspek permainan kuis Kahoot, namun masih ragu dalam aspek akademik seperti bertanya dan berdiskusi kritis.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan fundamental pada aspek bimbingan kelompok dan efisiensi durasi turnamen. Hasilnya, aktivitas guru meningkat drastis menjadi 94,44% (Baik). Hal ini diikuti dengan lonjakan keaktifan belajar siswa yang mencapai 83,54% (Tinggi). Kemandirian belajar siswa meningkat tajam, ditandai dengan kemampuan mereka menuntaskan permasalahan kelompok secara mandiri yang mencapai angka 97,05%. Siswa kini tidak lagi sekadar menjadi objek belajar, melainkan subjek aktif yang berani memimpin diskusi dan mengekspresikan pemahaman mereka melalui visualisasi materi.

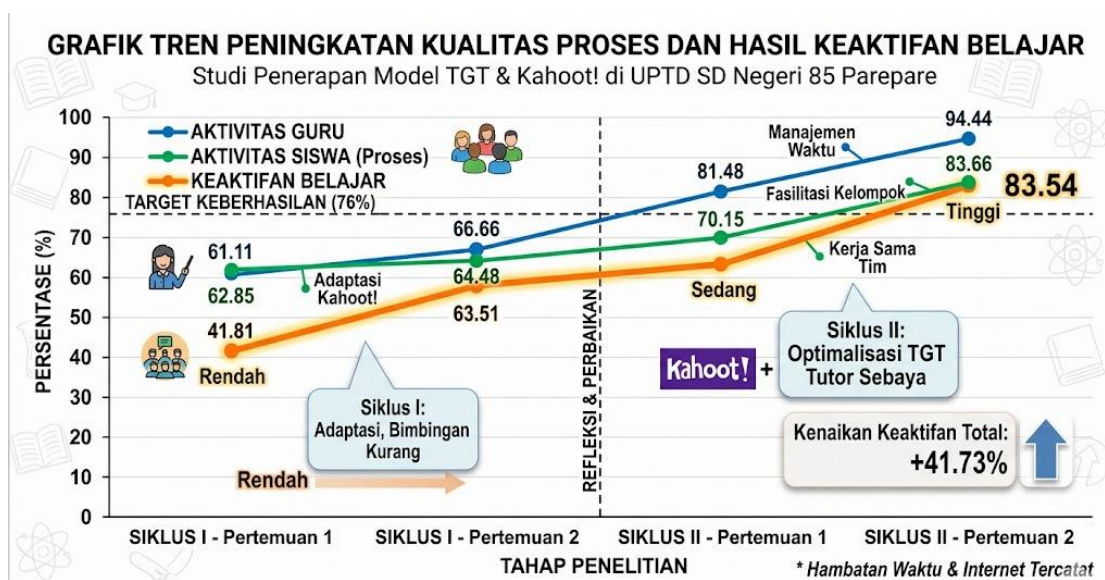
Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot di UPTD SD Negeri 85 Parepare telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan yang berkesinambungan. Data yang dikumpulkan selama proses penelitian mencakup tiga dimensi utama, yaitu kualitas kinerja guru dalam mengelola pembelajaran, respons aktivitas proses peserta didik selama sintaks TGT berlangsung, serta tingkat keaktifan belajar siswa secara individu dan klasikal. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya transformasi positif yang sangat signifikan pada setiap aspek yang diamati. Perolehan data secara kuantitatif yang menggambarkan keterkaitan ketiga dimensi tersebut dapat dicermati pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Komprehensif Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Keaktifan Belajar

Tahap Penelitian	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori	Keaktifan Belajar (%)	Kategori
Siklus I (Pertemuan 1)	61,11%	Cukup	62,85%	Cukup	41,81%	Rendah
Siklus I (Pertemuan 2)	66,66%	Cukup	64,48%	Cukup	63,51%	Rendah
Siklus II (Pertemuan 1)	81,48%	Baik	70,15%	Cukup	70,95%	Sedang
Siklus II (Pertemuan 2)	94,44%	Baik	83,66%	Baik	83,54%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, terlihat korelasi yang sangat erat antara peningkatan kualitas performa guru dengan keaktifan belajar peserta didik. Pada Siklus I, aktivitas guru berada pada rentang 61,11% hingga 66,66% karena peneliti masih beradaptasi dengan manajemen waktu. Hal ini menyebabkan keaktifan belajar pada Siklus I juga tergolong rendah (41,81%

dan 63,51%). Namun, setelah dilakukan refleksi pada Siklus II, aktivitas guru meningkat tajam hingga 94,44%. Peningkatan performa guru dalam mengorkestrasi turnamen berdampak langsung pada capaian akhir keaktifan belajar siswa yang memuncak pada angka 83,54%. Tren pertumbuhan linear ketiga variabel ini dapat diamati lebih jelas melalui Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Tren Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Keaktifan Belajar

Merujuk pada Gambar 1, pertumbuhan keaktifan belajar bergerak positif dan konsisten di setiap pertemuan. Peningkatan ini dipicu oleh matangnya adaptasi peserta didik terhadap penggunaan platform digital Kahoot dan pola kerja sama tim. Secara kualitatif, peserta didik menunjukkan kemandirian akademik yang substantif, dibuktikan dengan lonjakan indikator menuntaskan permasalahan kelompok secara mandiri yang mencapai 97,05%. Peserta didik yang semula pasif kini bertransformasi menjadi pembelajar proaktif yang berani memimpin diskusi. Meskipun secara klasikal hasil menunjukkan pencapaian di atas indikator keberhasilan ($\geq 76\%$), peneliti tetap mencatat data anomali untuk menjaga objektivitas. Indikator yang menunjukkan progres paling lambat adalah kemampuan presentasi kelompok (33,33% - 35,29%). Penjelasan detail mengenai pencapaian skor pada indikator representatif disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Capaian Indikator Utama Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kenaikan (%)
1	Memusatkan Perhatian pada Guru	57,35%	86,76%	29,41%
2	Menuntaskan Permasalahan Kelompok	30,88%	97,05%	66,17%
3	Partisipasi Aktif dalam Permainan (Kahoot)	54,41%	100%	45,59%
4	Membuat Ilustrasi atau Gambar	29,41%	76,47%	47,06%

Tabel 2 menyajikan empat indikator representatif yang mengalami kenaikan paling signifikan dari total 16 indikator yang diamati. Data tersebut menunjukkan bahwa indikator "Menuntaskan Permasalahan Kelompok" mengalami lonjakan paling tinggi sebesar 66,17%, yang menandakan model TGT berhasil membangun rasa tanggung jawab kolektif. Pemanfaatan media Kahoot sebagai instrumen turnamen terbukti mampu memicu motivasi intrinsik siswa hingga partisipasi mencapai 100%. Dengan demikian, sinkronisasi data menunjukkan bahwa integrasi model TGT dan Kahoot efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di UPTD SD Negeri 85 Parepare..

Meskipun secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan tren positif, peneliti mencatat adanya beberapa data anomali dan kendala lapangan yang memerlukan perhatian khusus. Pada awal Siklus I, ditemukan kendala teknis yang cukup signifikan dalam penggunaan platform Kahoot. Stabilitas koneksi internet di lingkungan sekolah yang fluktuatif sempat menghambat distribusi PIN permainan, sehingga sinkronisasi antara perangkat siswa dan layar proyektor mengalami penundaan (lag). Hal ini sempat memicu kegaduhan dan penurunan fokus siswa di menit-menit awal turnamen. Namun, kendala ini berhasil dimitigasi pada pertemuan berikutnya melalui koordinasi teknis dengan pihak pengelola jaringan sekolah dan penggunaan hotspot cadangan, sehingga durasi turnamen dapat berjalan lebih efisien.

Selain kendala teknis, anomali data terlihat pada indikator keberanian tampil di depan kelas (presentasi). Berdasarkan rekaman observasi, indikator ini merupakan elemen keaktifan yang paling lambat eskalasinya dibandingkan dengan aspek kolaborasi kelompok. Hingga akhir Siklus II, persentase keberanian presentasi mandiri hanya mencapai kisaran 33,33% hingga 35,29%. Fenomena ini menunjukkan adanya hambatan psikologis berupa kecemasan berbicara di depan publik (*public speaking anxiety*) yang masih membekas pada siswa kelas V. Hal ini mengonfirmasi bahwa meskipun model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif dalam membangun kerja sama tim (*intergroup competition*), transformasi kepercayaan diri individu untuk tampil secara personal memerlukan waktu pembiasaan yang lebih lama dan pendampingan yang lebih intensif daripada sekadar interaksi dalam kelompok kecil.

Anomali lainnya ditemukan pada distribusi keaktifan selama fase turnamen kuis digital. Peneliti mengidentifikasi adanya kecenderungan dominasi oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi di dalam kelompok heterogen. Pada beberapa kasus di Siklus I, perangkat digital cenderung dikuasai oleh satu orang, sementara anggota tim lainnya hanya

berperan sebagai pengamat pasif. Data ini dikategorikan sebagai anomali karena bertentangan dengan prinsip tutor sebaya dalam model TGT. Menanggapi hal tersebut, peneliti melakukan intervensi pada Siklus II dengan memberlakukan aturan "giliran menjawab", di mana setiap anggota tim wajib memegang kendali perangkat secara bergantian untuk setiap soal. Langkah ini terbukti efektif menyeimbangkan partisipasi, meskipun tetap menyisakan tantangan bagi siswa yang memiliki kecepatan respon kinetik lebih rendah dalam persaingan skor pada leaderboard.

Data yang diperoleh melalui observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan lembar keaktifan belajar diolah secara sistematis menggunakan teknik statistik deskriptif. Pengolahan data ini bertujuan untuk mengubah data mentah hasil pengamatan menjadi bentuk persentase, sehingga taraf keberhasilan tindakan pada setiap siklus dapat diukur secara objektif. Persamaan yang digunakan untuk menghitung persentase aktivitas dan keaktifan belajar mengacu pada rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase keaktifan atau tingkat keterlaksanaan aktivitas.

f : Frekuensi atau skor perolehan (jumlah indikator/perilaku yang muncul).

n : Jumlah skor maksimal (total keseluruhan indikator yang diamati).

Persamaan diatas digunakan secara konsisten dalam penelitian ini untuk menentukan klasifikasi keaktifan belajar peserta didik di UPTD SD Negeri 85 Parepare. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria taraf keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebagai contoh, sebuah tindakan atau keaktifan dinyatakan berhasil secara tuntas apabila nilai *P* mencapai angka $\geq 76\%$. Penggunaan persamaan ini menjamin akurasi data dalam membandingkan eskalasi keaktifan belajar dari Siklus I hingga mencapai target pada akhir Siklus II.

PEMBAHASAN

Keberhasilan transformasi pasivitas menjadi keaktifan belajar dalam penelitian ini membuktikan bahwa implementasi berbagai model pembelajaran inovatif merupakan kebutuhan mendasar di era pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan pandangan Nugraha dkk. (2021) serta Fauziyah & Anugraheni (2020) bahwa penggunaan strategi pembelajaran

yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) terbukti secara konsisten mampu meningkatkan partisipasi afektif dan keterlibatan aktif peserta didik.

Transformasi signifikan pada keaktifan belajar siswa dari 41,81% menjadi 83,54% membuktikan adanya korelasi linear antara kualitas manajerial guru dengan responsivitas siswa di dalam kelas. Peningkatan performa guru hingga mencapai 94,44% pada Siklus II merupakan hasil dari perbaikan strategi manajemen waktu dan pengorganisasian turnamen yang lebih sistematis. Hal ini selaras dengan temuan Armidi (2022) yang menegaskan bahwa efektivitas model TGT sangat bergantung pada kemahiran guru dalam mengorkestrasi fase kompetisi agar tetap edukatif, sehingga setiap tahapan instruksional dapat memicu keterlibatan aktif peserta didik secara maksimal.

Perubahan perilaku siswa dari kondisi pasif menjadi proaktif dipicu oleh penggunaan platform Kahoot! yang berperan sebagai stimulan kognitif sekaligus emosional. Integrasi teknologi digital ini mengubah materi "Norma dalam Kehidupanku" yang semula abstrak menjadi pengalaman belajar multisensori. Menurut Maimunah (2023), fitur *leaderboard* dan umpan balik instan (*instant feedback*) pada media digital sangat krusial dalam memperkuat motivasi intrinsik. Dampaknya, kemandirian siswa meningkat tajam, yang dibuktikan dengan lonjakan indikator "Menuntaskan Permasalahan Kelompok secara Mandiri" hingga mencapai 97,05%. Kriteria keaktifan belajar yang meningkat ini sejalan dengan parameter keberhasilan yang dikaji oleh Kanza dkk. (2020) mengenai optimalisasi keterlibatan siswa dalam ekosistem pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, antusiasme yang konsisten di Siklus II juga dipengaruhi oleh kemahiran guru dalam memberikan *reward* kelompok dan *ice breaking* yang tepat untuk mencairkan ketegangan kompetisi (Syam, Yulia, & Mulyani, 2022). Lebih lanjut, keberhasilan ini merepresentasikan efektivitas TGT dalam membangun rasa tanggung jawab kolektif. Kenaikan drastis sebesar 66,17% pada aspek kerja sama tim menunjukkan bahwa format turnamen akademik secara otomatis mendorong siswa yang semula pasif untuk berkontribusi demi keberhasilan kelompoknya (Hamdani & Wardani, 2019). Di tengah ketatnya persaingan skor digital, siswa secara tidak langsung mempraktikkan nilai kejujuran dan sportivitas. Hal ini mengonfirmasi argumen Husna (2024) bahwa inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila sangat penting untuk membentuk pribadi yang bertanggung jawab. Dinamika ini menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter dan integritas moral peserta didik melalui praktik langsung di dalam ekosistem kelas (Hamdani & Dewi, 2021).

Temuan penelitian ini memperkuat konsensus akademik mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam mentransformasi kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Keberhasilan intervensi TGT dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran kooperatif tipe lainnya, seperti *Jigsaw*, yang sama-sama menekankan pada distribusi tanggung jawab individu di dalam kelompok untuk menguasai materi yang kompleks (Fatirani, 2022). Hasil penelitian di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Fauziyah & Anugraheni (2020) yang menyatakan bahwa model TGT secara sistematis mampu mengubah perilaku peserta didik dari pasif menjadi aktif melalui struktur turnamen yang terukur. Keberhasilan ini juga memberikan bukti empiris tambahan bagi kajian Armidi (2022) bahwa karakteristik psikologis siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret sangat akomodatif terhadap metode *learning by playing*, di mana kompetisi sehat dapat memfasilitasi kebutuhan bermain siswa tanpa mengesampingkan tujuan instruksional.

Secara spesifik, efektivitas model kooperatif dalam meningkatkan keaktifan di wilayah Kota Parepare juga divalidasi oleh penelitian Maryam, Zainal, & Ramsya (2023) di UPTD SD Negeri 57 Parepare. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki relevansi yang kuat dengan karakteristik sosial dan budaya belajar siswa di Parepare. Lebih lanjut, keberhasilan penerapan TGT pada muatan Pendidikan Pancasila dalam studi ini memperluas temuan Ma'rifany, Rahman, & Nurfaizah (2024) yang sebelumnya membuktikan efektivitas TGT pada muatan IPAS. Hal ini menegaskan bahwa model TGT bersifat fleksibel dan adaptif untuk diterapkan pada berbagai disiplin ilmu guna mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Penelitian ini juga menawarkan kebaruan (*novelty*) yang melampaui studi TGT konvensional melalui integrasi teknologi digital. Jika penelitian terdahulu umumnya mengandalkan media fisik seperti kartu misteri (Zahara dkk., 2019) atau alat peraga manual, penggunaan platform Kahoot dalam studi ini memberikan dimensi interaksi yang lebih dinamis. Peningkatan keaktifan yang signifikan ini sejalan dengan teori Maimunah (2023) mengenai peran gamifikasi dalam mempercepat umpan balik (*feedback*) terhadap kinerja siswa. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan penelitian Maharani & Kristin (2017) dan Yulia, Israwaty, & Ramadani (2022) yang menekankan bahwa inovasi dalam model kooperatif merupakan kunci utama dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di sekolah dasar.

Secara praktis, temuan ini memberikan dasar empiris bagi pendidik dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada Profil Pelajar Pancasila. Transformasi materi "Norma" yang abstrak menjadi pengalaman belajar multisensori membuktikan bahwa media digital dapat menjembatani kesenjangan antara teori kewarganegaraan dengan praktik perilaku di kelas. Hal ini selaras dengan pandangan Hamdani & Dewi (2021) bahwa pendidikan karakter harus diintegrasikan melalui aktivitas yang partisipatif untuk membangun integritas moral siswa sejak dini. Pemanfaatan teknologi ini juga menunjukkan kesiapan guru dalam menghadapi era digitalisasi pendidikan (Rosminda & Fadriati, 2023).

Secara konseptual, penelitian ini memperluas cakupan teori *Cooperative Learning* dari Robert Slavin ke dalam ekosistem *e-learning*. Integrasi platform Kahoot terbukti mempercepat umpan balik (*feedback*) yang menurut Husna (2024) sangat krusial untuk membentuk pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki wawasan luas di era global. Selain itu, penggunaan *reward* dan kompetisi yang sehat dalam TGT memberikan implikasi pada penguatan motivasi belajar siswa generasi alfa yang cenderung menyukai tantangan berbasis teknologi (Syam, Yulia, & Mulyani, 2022).

Penelitian ini memiliki keterbatasan operasional pada aspek efisiensi waktu dan ketergantungan infrastruktur. Proses persiapan teknis Kahoot (seperti aktivasi jaringan dan distribusi PIN) menyita durasi yang cukup signifikan, sehingga fase diskusi mendalam dan presentasi kelompok seringkali berjalan kurang proporsional. Selain itu, stabilitas koneksi internet menjadi faktor eksternal yang fluktuatif dan berpotensi mengganggu ritme turnamen.

Keterbatasan lainnya adalah adanya hambatan psikologis siswa dalam aspek keberanian tampil secara individu. Meskipun TGT sangat efektif membangun kerja sama kelompok, transformasi kepercayaan diri siswa untuk melakukan presentasi mandiri memerlukan waktu pembiasaan yang lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi model kooperatif memerlukan konsistensi jangka panjang untuk mengubah perilaku yang bersifat personal secara permanen.

Penelitian ini memiliki keterbatasan operasional yang berfokus pada aspek efisiensi waktu dan infrastruktur digital. Proses persiapan teknis platform Kahoot mencakup aktivasi jaringan, prosedur *log-in* peserta didik, hingga pemberian instruksi teknis secara berulang—tercatat menyita alokasi waktu yang signifikan. Hal ini menyebabkan durasi yang seharusnya digunakan untuk diskusi mendalam dan presentasi kelompok menjadi terbatas, sehingga

sintaks *Teams Games Tournament* (TGT) tidak selalu berjalan secara proporsional. Selain itu, ketergantungan penuh pada stabilitas koneksi internet menjadi hambatan infrastruktur utama yang berpotensi mengganggu ritme belajar serta konsentrasi peserta didik.

Berdasarkan kendala tersebut, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk menyederhanakan prosedur teknis melalui persiapan perangkat lebih dini atau penggunaan sistem akses yang lebih praktis, seperti *QR Code*, guna memangkas durasi persiapan. Diperlukan pula manajemen instruksi digital yang lebih efektif, misalnya melalui simulasi penggunaan aplikasi di luar jam pelajaran Pendidikan Pancasila, serta perancangan manajemen waktu yang lebih ketat. Hal ini krusial untuk menjaga keseimbangan antara durasi turnamen digital dengan tahap presentasi dan refleksi, sehingga penguatan nilai-nilai norma secara lisan tetap dapat terlaksana secara utuh.

Lebih lanjut, dukungan institusional dalam penyediaan infrastruktur internet yang stabil sangat diperlukan untuk menjamin keberlanjutan inovasi digital di kelas. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengeksplorasi efektivitas model ini pada materi pembelajaran yang berbeda, serta melakukan analisis jangka panjang (*longitudinal*) untuk menguji konsistensi transformasi perilaku belajar peserta didik secara permanen.

KESIMPULAN.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan platform digital Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya transformasi perilaku belajar dari pasif menjadi proaktif, di mana persentase keaktifan belajar peserta didik meningkat secara bertahap dari 41,81% pada awal Siklus I menjadi 83,54% pada akhir Siklus II (Kategori Tinggi). Peningkatan ini juga selaras dengan penguatan efektivitas instruksional guru yang mencapai 94,44%, yang menunjukkan bahwa sinergi antara struktur permainan kompetitif dan teknologi gamifikasi berhasil menciptakan ekosistem belajar yang dinamis serta melampaui indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan.

Studi ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi digitalisasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini memvalidasi bahwa penggunaan platform gamifikasi digital seperti Kahoot dapat mentransformasi materi norma yang teoretis menjadi pengalaman multisensori yang

partisipatif. Selain itu, secara konseptual, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran kooperatif Robert Slavin dalam konteks ekosistem pendidikan digital, menunjukkan bahwa prinsip tanggung jawab kelompok tetap relevan dan efektif meski diintegrasikan dengan teknologi modern.

Berdasarkan temuan tersebut, studi lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas TGT digital pada materi Pendidikan Pancasila di jenjang kelas yang berbeda guna menguji konsistensi dampaknya. Selain itu, diperlukan optimasi manajemen waktu melalui penggunaan sistem akses yang lebih praktis seperti *QR Code* guna menjaga keseimbangan antara fase turnamen dan presentasi. Terakhir, analisis longitudinal perlu dilakukan untuk memastikan bahwa transformasi perilaku belajar peserta didik bersifat permanen dan bukan sekadar dampak sesaat dari kebaruan media digital (*novelty effect*).

REFERENCES

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Syakir Media Press.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Deepublish.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran: Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi ke-11). Alfabeta.
- Basyori, S. I. (2025). Peranan Guru sebagai Fasilitator dalam Dunia Pendidikan Modern. *Syntax Idea*, 7(4), 559–564. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12827>
- Darmaji. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research*. Arti Bumi Intaran.
- Farhana, H., & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. HC Publisher.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Sistem Ekskresi Manusia*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>

- Halik, A., Iyan, & Syamsih, A. N. (2025). Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 185–190. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/9458>
- Hamdani, A. D., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kehidupan Bersosialisasi dan Membangun Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 105–113. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1469>
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Iryaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Husna. (2024). *Pembelajaran PPKn dalam Membentuk Wawasan Global*. CV Adama Abimata.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71–78. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Maharani, O. D. T., & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>
- Maimunah, U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Group Tournament (TGT) pada Siswa Kelas 5 SDN Temas 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 188–209. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/116>
- Ma'rifany, N. I., Rahman, H., & Nurfaizah. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV A UPT SPF SDN Mamajang II Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 1–11.
- Maryam, S., Zainal, Z., & Ramsya, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 57 Parepare. *Pinisi Integration Review*, 6(2), 281–289. <https://doi.org/10.26858/pir.v6i2.46601>
- Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(01), 52–58. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478>
- Nugraha, M. I., Tuken, R., & Hakim, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 142–167. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/25908>

- 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/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(2), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Pradita, A., Hakim, A., & Lukman. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 170–186. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27134>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rahmawati, L., & Vembriliya, Z. A. (2017). Efektivitas Teams Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika di SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 81–84. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5274>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>
- Rosminda, T., & Fadriati, F. (2023). Kebijakan Kurikulum Merdeka Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter di Indonesia. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 192–202. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v5i2.1516>
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 241–248. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. PT Nasya Expanding Management.
- Saputra, N., Zanthi, L. S., Gradini, E., Rifan, A., Jahring, & Ardian. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sujoko, P., Nugraheni, N., & Apriliya, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma dalam Kehidupan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Norma. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 2(12), 1226–1233. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373>

- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–104. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Syam, N., Yulia, Y., & Mulyani, S. (2022). Penerapan Reward dan Ice Breaking untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 5 Arawa Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 2125–2136. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8510>
- Wahid, A., Afni, N., & Hastati, S. (2025). Assessing the independent curriculum in PKn learning at Baddoka SDN Primary School. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.61942/msj.v3i1.265>
- Wahida, F., & Andriyani. (2022). Keefektifan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis dan Keaktifan Belajar Materi Peluang. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 1(2), 97–116. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v1i2.711>
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 73–80. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i1.63207>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Yulia, Y., Israwaty, I., & Ramadani, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v1i2.37815>
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri dalam Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229–236. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>