JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10691-10708
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): STRATEGI MENSTIMULASI KOLABORASI DAN KEAKTIFAN MURID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TANGGAPAN DAN SARAN

Farhan Amnan Mullisi[1], Indah Setyo Wardhani[2], Mixghan Norman Antono[3], M. Fahriyan Ardiansyah[4]
[1,2,3] Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia
[4]UPTD SDN Telang 2, Indonesia

Email: farhanammullisi@gmail.com

Check for updates OPEN ACCESS
DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3607

Sections Info
Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026
Keywords:
Teams Games Tournament
Collaboration
Student Activeness
Indonesian Language

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model in stimulating student collaboration and engagement in Indonesian language learning on the topic of response and suggestion sentences. This study employed a descriptive qualitative approach involving 17 fifth-grade students at SDN Telang 2. Data were collected through observation and affective assessment using 1–4 Likert scale and analyzed descriptively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of TGT through the stages of class presentation, teams, games, tournament, and team recognition provided students with opportunities to actively participate, interact, and collaborate during the learning process. Student-centered learning achieved an average score of 92.65%. Student engagement was demonstrated through asking questions (88.24%), answering questions (94.12%), participating in discussions (76.47%), completing tasks (100%), and participating in games and tournaments (100%). Collaboration was demonstrated through cooperation (82.35%), task sharing (82.35%), contribution (76.47%), helping group members (94.12%), and communication (82.35%). Therefore, TGT can support student engagement and collaboration in Indonesian language learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam menstimulasi kolaborasi dan keaktifan murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif pada 17 murid kelas V SDN Telang 2. Data diperoleh melalui observasi dan penilaian afektif menggunakan skala Likert 1–4 kemudian dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT melalui tahapan class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition memberikan ruang bagi murid untuk aktif, berinteraksi, dan bekerja sama. Pembelajaran berpusat pada murid mencapai rata-rata 92,65%. Keaktifan murid terlihat dari kegiatan bertanya (88,24%), menjawab pertanyaan (94,12%), berdiskusi (76,47%), menyelesaikan tugas (100%), serta mengikuti games dan tournament (100%). Kolaborasi terlihat melalui kemampuan bekerja sama (82,35%), berbagi tugas (82,35%), memberikan kontribusi (76,47%), membantu anggota kelompok (94,12%), dan berkomunikasi (82,35%). Dengan demikian, TGT dapat mendukung keaktifan dan kolaborasi murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, kolaborasi, keaktifan murid, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan bagian utama dalam penyelenggaraan pendidikan karena melalui proses tersebut murid membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman belajarnya. Pembelajaran pada abad ke-21 tidak lagi menempatkan murid hanya sebagai penerima informasi, tetapi mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam memperoleh, mengolah, mendiskusikan, dan menggunakan informasi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Orientasi tersebut sejalan dengan *Student-Centered Learning* yang memberikan ruang lebih luas kepada murid untuk mencari informasi, menyampaikan gagasan, berdiskusi, bekerja sama, mengambil keputusan, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Pembelajaran kolaboratif menjadi salah satu bagian penting dalam proses tersebut karena interaksi antarmurid memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan, pembagian tanggung jawab, dan penyelesaian masalah secara bersama (Engelmann et al., 2022). Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang agar murid tidak sekadar mengikuti kegiatan yang diberikan guru, tetapi memiliki kesempatan nyata untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Keterlibatan murid dalam pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana model dan perangkat pembelajaran dirancang. Model pembelajaran bukan hanya urutan kegiatan yang dilakukan guru, tetapi harus mampu menerjemahkan tujuan pembelajaran menjadi aktivitas yang memungkinkan murid berpikir dan bertindak selama proses belajar. Wardhani (2024) menegaskan pentingnya keterkaitan antara model pembelajaran dengan produk pendukungnya agar sintaks pembelajaran dapat diimplementasikan melalui aktivitas belajar yang sistematis. Perangkat seperti modul ajar dan lembar kerja dapat menjadi sarana yang mengarahkan murid untuk mengamati, mendiskusikan, menemukan, dan menyelesaikan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada konteks sekolah dasar, rancangan kegiatan yang memberi kesempatan murid melakukan aktivitas secara langsung juga penting karena pengalaman belajar tidak cukup dibangun melalui penyampaian informasi secara verbal. Kajian Wardhani (2024) mengenai pengembangan perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas yang diorganisasikan melalui perangkat dapat menjadi bagian penting dalam mendukung implementasi suatu model pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model beserta aktivitas pendukungnya perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan bentuk keterlibatan murid yang hendak dikembangkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada murid karena bahasa tidak hanya dipelajari sebagai pengetahuan, tetapi digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta menyampaikan gagasan. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena itu perlu menyediakan kesempatan bagi murid untuk menggunakan bahasa melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, menulis, berdiskusi, memberikan respons, dan bertukar pendapat. Pendekatan komunikatif menempatkan murid sebagai pengguna bahasa yang aktif sehingga penguasaan bahasa berkembang melalui pengalaman komunikasi yang bermakna (Mubarok et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, kegiatan yang memberikan ruang komunikasi antarmurid juga berpotensi mendukung perkembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Fauziyyah et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya tidak terlalu didominasi penjelasan guru, tetapi menyediakan pengalaman yang memungkinkan murid menggunakan bahasa dalam interaksi yang nyata.

Salah satu materi Bahasa Indonesia kelas V yang sangat memerlukan keterlibatan tersebut adalah kalimat tanggapan dan saran. Pemahaman terhadap materi ini tidak cukup

dibangun hanya melalui kemampuan mengenali definisi maupun membedakan bentuk kalimat. Murid perlu memahami suatu permasalahan, menentukan posisi terhadap permasalahan tersebut, menyampaikan tanggapan, memberikan alasan, serta menyusun saran secara logis dan santun. Kegiatan tersebut sekaligus memberi kesempatan kepada murid untuk mendengarkan pendapat orang lain dan mempertimbangkan alternatif jawaban sebelum menentukan respons. Muntiah et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kalimat tanggapan dan saran dapat dikembangkan melalui kegiatan yang melibatkan murid secara langsung dalam berpikir dan menyampaikan respons terhadap persoalan. Dengan demikian, karakteristik materi ini menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan bahasa sebagai sarana berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi.

Proses menyampaikan tanggapan dan saran berkaitan erat dengan kemampuan murid untuk berkolaborasi. Ketika bekerja dalam kelompok, murid perlu menyampaikan pendapat, mendengarkan gagasan teman, membagi tugas, memberikan kontribusi, membantu anggota yang mengalami kesulitan, dan mengambil keputusan bersama. Fauziyyah et al. (2024) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan aktivitas bersama dapat mendukung keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa sekolah dasar. Pembelajaran kolaboratif juga membantu murid menghadapi permasalahan melalui interaksi dengan anggota kelompok (Cho et al., 2022). Interaksi tersebut penting karena pemahaman tidak hanya dibangun melalui hubungan guru dengan murid, tetapi juga melalui komunikasi antarmurid. Dalam perspektif desain pembelajaran, aktivitas semacam ini menunjukkan bahwa keterlibatan perlu dimunculkan secara sengaja melalui kegiatan yang terstruktur. Wardhani (2024) juga menempatkan aktivitas peserta didik sebagai bagian penting dalam implementasi model pembelajaran, sehingga keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi oleh kesempatan yang diperoleh peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

Selain kolaborasi, keaktifan murid merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang berpusat pada murid. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan ketika murid menjawab pertanyaan guru, tetapi terlihat melalui keterlibatan dalam membaca, mengamati, bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyelesaikan tugas, membuat keputusan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, aktivitas tersebut penting karena kemampuan berbahasa berkembang ketika murid memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa secara nyata. Pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru berpotensi membatasi ruang partisipasi murid (Fauziyah et al., 2026), sedangkan pembelajaran kolaboratif memungkinkan munculnya interaksi yang lebih luas antarpeserta didik (Engelmann et al., 2022). Bahkan aktivitas bertanya sebaiknya tidak hanya dipandang berdasarkan jumlah pertanyaan yang muncul, tetapi juga sebagai representasi keterlibatan proses berpikir. Wardhani (2023), meskipun menelitinya dalam konteks berbeda, menunjukkan bahwa karakteristik pertanyaan dapat merefleksikan tingkat proses berpikir peserta didik. Perspektif tersebut memperkuat pentingnya merancang pembelajaran yang tidak hanya membuat murid hadir secara fisik dalam aktivitas, tetapi juga mendorong mereka bertanya, merespons, memberikan alasan, dan mengemukakan gagasan.

Kebutuhan tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Telang 2. Berdasarkan observasi awal terhadap 17 murid, keterlibatan selama proses pembelajaran masih terbatas. Sebagian murid cenderung pasif dan belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun memberikan tanggapan. Murid juga masih menunggu arahan guru ketika menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Kondisi serupa

ditemukan ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Interaksi dan pembagian tugas belum berlangsung secara merata karena beberapa murid terlihat dominan, sedangkan murid lainnya kurang terlibat dalam penyelesaian kegiatan kelompok. Hasil *profiling* juga menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik sehingga membutuhkan kegiatan yang tidak hanya berbasis penjelasan verbal, tetapi juga melibatkan tampilan visual, aktivitas, gerak, permainan, komunikasi, dan interaksi secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang dapat memperluas kesempatan setiap murid untuk berpartisipasi dan bekerja bersama.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran di kelas V SDN Telang 2 berkaitan dengan keaktifan murid, belum meratanya kesempatan untuk berinteraksi dan berkontribusi dalam kelompok. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena keterampilan kolaborasi berkembang melalui kesempatan murid untuk bekerja sama, berbagi tanggung jawab, berkomunikasi, dan memberikan kontribusi selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan ruang interaksi dan kerja sama secara terstruktur dapat membantu murid membangun pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung dengan teman (Engelmann *et al*., 2022; Fauziyyah *et al*., 2024). Kebutuhan tersebut semakin penting pada materi kalimat tanggapan dan saran karena murid perlu memahami permasalahan, menyampaikan pendapat, memberikan alasan, dan memberikan saran secara logis dan santun (Muntiah *et al*., 2024). Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan aktivitas belajar yang terstruktur, mendorong partisipasi murid, dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi, berbagi tanggung jawab, dan bekerja sama secara lebih merata.

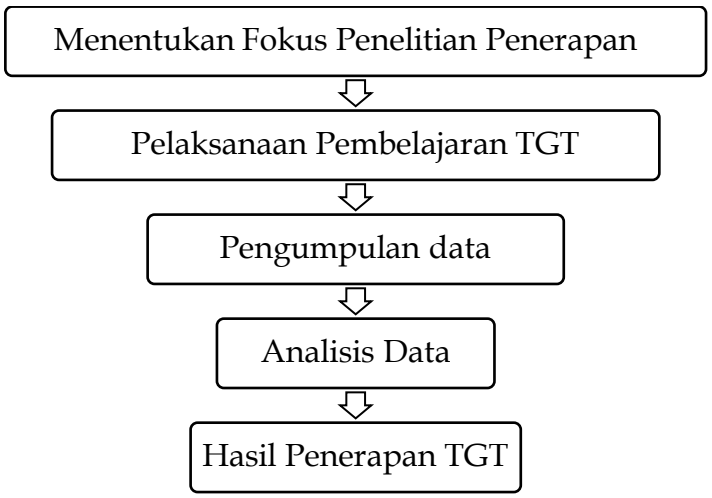
Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar dalam kelompok dengan *games*, kompetisi akademik melalui *tournament*, serta penghargaan terhadap kelompok. Pelaksanaan TGT terdiri atas tahapan *class presentation, teams, games, tournament,* dan *team recognition* (Wahidah & Kristin, 2023). Tahapan *teams* menyediakan ruang bagi murid untuk berdiskusi, bertukar gagasan, mengerjakan LKPD, berbagi tanggung jawab, dan membantu anggota kelompok. Sementara itu, *games* dan *tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk menunjukkan pemahaman sekaligus berpartisipasi dalam kegiatan yang lebih aktif. Struktur tersebut relevan dengan kebutuhan murid kelas V SDN Telang 2 karena mengombinasikan interaksi kelompok, aktivitas, permainan, dan kompetisi. Penelitian terdahulu menunjukkan TGT dapat mendukung perkembangan kolaborasi (Wahyudi, 2024), meningkatkan keaktifan murid (Fadillah et al., 2024), meningkatkan kerja sama (Fatah & Utami, 2024), serta mendukung keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Rezeki et al., 2024; Fatmawati & Sholihah, 2025). Dalam artikel ini, TGT karena itu tidak hanya ditempatkan sebagai permainan pembelajaran, tetapi sebagai struktur kegiatan yang menyediakan ruang bagi murid untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil tanggung jawab dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan TGT di sekolah dasar. Wahyudi (2024) melaporkan bahwa TGT dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi murid kelas V, sedangkan Fadillah et al. (2024) menunjukkan peningkatan keaktifan setelah penerapan TGT. Sari et al. (2023) menggunakan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, sementara Fatah dan Utami (2024) mengaitkannya dengan peningkatan kerja sama dan hasil belajar. Penelitian Rezeki et al. (2024), Hamidah dan Liansari (2024), serta Romansur dan Darmawati (2024) lebih banyak mengkaji penerapan TGT dalam kaitannya dengan hasil belajar Bahasa Indonesia. Nurlaeli et al. (2020) secara khusus

menerapkan TGT pada pembelajaran menulis kalimat saran. Berbagai temuan tersebut memperlihatkan potensi TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, sebagian penelitian masih menempatkan hasil belajar, kerja sama, keaktifan, atau kemampuan berbahasa sebagai variabel yang dikaji secara terpisah. Naskah awal artikel ini juga mengidentifikasi bahwa kajian yang secara bersamaan melihat bagaimana TGT menyediakan ruang bagi keaktifan dan kolaborasi murid dalam pembelajaran kalimat tanggapan dan saran masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki fokus pada proses penerapan TGT sebagai strategi untuk menstimulasi kolaborasi dan keaktifan murid secara bersamaan, bukan hanya melihat perubahan hasil belajar. Penelitian diarahkan pada bagaimana tahapan *class presentation, teams, games, tournament,* dan *team recognition* menyediakan kesempatan kepada murid untuk bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyelesaikan tugas, membantu teman, berbagi tanggung jawab, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan kompetisi akademik. Fokus tersebut menjadi penting karena keterlibatan siswa perlu dilihat tidak hanya dari keikutsertaan dalam kegiatan, tetapi juga dari kualitas interaksi dan kontribusi selama proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam menstimulasi kolaborasi dan keaktifan murid kelas V SDN Telang 2 pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menggambarkan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada murid khususnya dalam meningkatkan kolaborasi dan keaktifan murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Telang 2 dengan jumlah murid sebanyak 17 sebagai subjek penelitian. Fokus pembelajaran pada penelitian ini adalah materi kalimat tanggapan dan saran. Metode kualitatif digunakan pada penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dan keterlibatan murid selama kegiatan berlangsung. Hal yang diamati meliputi aktivitas belajar, interaksi antar murid, kontribusi dalam kelompok, serta partisipasi murid selama kegiatan *games* dan *tournament*.

Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan model pembelajaran TGT yang terdiri atas penyajian materi, pembentukan tim, *games*, *tournament*, dan penghargaan kelompok. Murid

dibagi ke dalam kelompok secara heterogen kemudian diberi kesempatan untuk mempelajari dan mendiskusikan materi bersama anggota kelompok. Kegiatan pembelajaran dirancang agar murid lebih banyak terlibat dalam proses belajar seperti membaca dan memahami permasalahan, menyampaikan tanggapan, berdiskusi, bertukar pendapat, dan mengambil keputusan bersama dalam mengisi LKPD. Pada proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan bantuan ketika diperlukan, dan memberikan penguatan terhadap proses belajar murid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian afektif. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran yang berpusat pada murid dan keaktifan selama kegiatan pembelajaran. Lembar penilaian afektif digunakan untuk mengamati aspek kolaborasi murid selama kegiatan kelompok. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala *likert* 1 sampai 4. Skor diberikan berdasarkan kemunculan perilaku yang diamati selama proses pembelajaran. Penggunaan indikator perilaku yang dapat diamati membuat penilaian lebih terarah dan membantu peneliti menggambarkan keterlibatan, keaktifan, dan kolaborasi murid selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 1. Indikator Lembar Observasi Pembelajaran Berpusat Pada Murid

No	Indikator	Perilaku yang Diamati
1	Keterlibatan dalam aktivitas belajar	Murid terlibat dalam kegiatan membaca, mengamati, memahami materi, berdiskusi, *games*, dan *tournament*.
2	Kesempatan menyampaikan gagasan	Murid menyampaikan pendapat, tanggapan, alasan, atau saran selama kegiatan pembelajaran.
3	Kemandirian menyelesaikan tugas	Murid berusaha menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan tanpa selalu menunggu arahan guru.
4	Interaksi antar murid	Murid berkomunikasi, bertukar pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok.
5	Peran guru sebagai fasilitator	Guru memberikan arahan, bantuan, dan penguatan serta memberi kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

(Sumber: Modifikasi Hanum *et al.,* 2023)

Tabel 2. Indikator Lembar Observasi Keaktifan Murid

No	Indikator	Perilaku yang Diamati
1	Bertanya	Murid terlibat dalam kegiatan membaca, mengamati, memahami materi, berdiskusi, *games*, dan *tournament*.
2	Menjawab pertanyaan	Murid menyampaikan pendapat, tanggapan, alasan, atau saran selama kegiatan pembelajaran.
3	Menyampaikan pendapat dan berdiskusi	Murid menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan terlibat dalam diskusi kelompok.
4	Menyelesaikan tugas	Murid terlibat dalam menyelesaikan tugas individu maupun tugas kelompok.
5	Berpartisipasi dalam *games* dan *tournament*	Murid mengikuti kegiatan *games* dan *tournament* serta memberikan respons selama kegiatan berlangsung.

(Sumber: Modifikasi Hanum *et al.,* 2023)

Tabel 3. Indikator Penilaian Afektif Kolaborasi Murid

No	Aspek Kolaborasi	Indikator	Perilaku yang Diamati
1	Bekerja sama	Mampu bekerja sama dengan anggota kelompok.	Murid terlibat dalam kegiatan dan menyelesaikan tugas bersama anggota kelompok.
2	Berbagi tugas	Mampu melaksanakan tugas sesuai pembagian kelompok.	Murid menjalankan tugas yang telah disepakati bersama anggota kelompok.
3	Memberikan kontribusi	Mampu memberikan kontribusi dalam kelompok.	Murid menyampaikan ide, jawaban, atau membantu menyelesaikan tugas kelompok.
4	Membantu anggota kelompok	Mampu membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan.	Murid membantu teman dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas.
5	Berkomunikasi	Mampu berkomunikasi dengan anggota kelompok.	Murid menyampaikan pendapat dengan baik dan mendengarkan teman ketika berbicara.

(Sumber: Modifikasi As'ary *et al*., 2024)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh melalui lembar observasi dan penilaian afektif terlebih dahulu dipilih dan dikelompokkan berdasarkan indikator pembelajaran berpusat pada murid, keaktifan, dan kolaborasi. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan persentase sebagai data pendukung untuk menggambarkan kecenderungan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Data selanjutnya diinterpretasikan dengan membandingkan hasil pengamatan pada setiap indikator serta melihat keterlibatan murid pada tahapan *teams, games,* dan *tournament*. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat perubahan dan kecenderungan keterlibatan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi dengan membandingkan hasil observasi dan penilaian afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran di kelas V SDN Telang 2 dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *class presentation, teams, games, tournament,* dan *team recognition*. Tahapan kegiatan tersebut dirancang supaya murid kelas V terlibat langsung dalam memahami permasalahan, menyampaikan gagasan, memberikan tanggapan dan saran, bekerja sama, dan mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian afektif, keterlibatan murid terlihat pada setiap tahapan dengan tingkat keterlibatan yang berbeda.

Tahap *class presentation* diawali dengan murid menuliskan secara anonim pada kertas yang disediakan guru tentang suatu pengalaman yang membuat mereka sedih, marah, atau tidak nyaman dengan perlakuan teman. Guru tidak langsung memberikan definisi dan contoh

kalimat tanggapan dan saran, guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan refleksi untuk mengajak murid mengenali permasalahan dan memikirkan tanggapan atau saran yang dapat diberikan. Hal tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan pengetahuan awal melalui refleksi sebelum melanjutkan pada materi.

Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa murid terlihat lebih cepat memberikan respon sedangkan sebagian lainnya masih bingung untuk memberikan respon. Namun pada tahap tersebut sudah mulai muncul perhatian terhadap permasalahan, respon terhadap pertanyaan, dan beberapa pendapat yang disampaikan oleh murid. Perbedaan jawaban kemudian digunakan sebagai bahan diskusi di kelas sehingga murid dapat mmengetahui bahwa satu permasalahan dapat memiliki tanggapan yang berbeda dan dikuit dengan alasan yang sesuai. Pada tahap ini, guru lebih banyak berperan memberikan stimulus, mengarahkan pembicaraan, dan memberikan penguatan. Peran tersebut sejalan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menempatkan murid sebagai pengguna bahasa secara aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam pengalaman belajar (Mubarok *et al.,* 2024).

Pada tahap *teams,* seluruh murid kelas V dibagi ke dalam kelompok secara heterogen. Kelompok digunakan sebagai ruang bagi murid untuk memahami materi sekaligus mempersiapkan diri menghadapi *games* dan *tournament*. Dalam kelompok, murid berdiskusi untuk menjawab permasalahan pada LKPD, mengidentifikasi permasalahan, menyampaikan pendapat, mendiskusikan alasan, dan menyusun saran bersama anggota kelompok..

Kolaborasi terlihat pada saat murid berbagi tugas, menyampaikan pendapat, mendengarkan gagasan teman, memberikan respon, membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan, dan menyepakati jawaban kelompok berdasarkan hasil diskusi. Murid yang lebih cepat memahami materi membantu menjelaskan kepada temannya, sedangkan murid yang mengalami kesulitan secara bertahap bertanya kepada anggota kelompoknya sebelum meminta bantuan guru. Interaksi tersebut membuat proses belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Murid memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri melalui komunikasi dengan teman. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fauziyyah *et al*. (2024) yang menjelaskan bahwa aktivitas bersama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendukung kemampuan komunikasi dan kolaborasi murid. Wahyudi (2024) juga menyatakan bahwa penerapan TGT dapat memberikan ruang bagi berkembangnya kolaborasi melalui interaksi, tanggung jawab, dan kontribusi anggota kelompok.

Tahap *games* dilakukan melalui permainan *Jump Response Game*. Setiap kelompok berbaris, kemudian guru memberikan soal berkaitan dengan kalimat tanggapan dan saran. Murid menjawab soal secara bersama dengan melompat ke kanan jika jawaban menunjukkan kalimat tanggapan dan melompat ke kiri jika menunjukkan kalimat saran. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk terlibat secara langsung dalam permainan. Penggunaan permianan *Jump Response Game* menunjukkan aktivitas murid tidak hanya berfokus pada memperoleh jawaban yang benar. Murid perlu menyimak dan memahami pertanyaan dari guru. Keaktifan murid yang muncul pada tahap ini terlihat dari aktivitas fisik, keterlibatan dalam berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *games* bukan hanya digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan menjadi bagian dari proses pembelajaran karena aktivitas yang dilakukan murid tetap berkaitan langsung dengan materi kalimat tanggapan dan saran. Hasil ini sejalan dengan Fadillah *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan keaktifan murid melalui kegiatan yang

melibatkan mereka secara langsung. Pada penelitian ini, keterlibatan murid terlihat melalui kerja sama dan kekompakan setiap kelompok untuk menentukan jawaban yang sesuai.

Setelah tahap *games*, tahap selanjutnya yaitu *tournament* dalam bentuk permainan akademik berbantuan *website bamboozle* https://www.baamboozle.com/. Pada tahap ini, murid menghadapi berbagai pertanyaan mengenai kalimat tanggapan dan saran seperti mengidentifikasi permasalahan, menentukan tanggapan yang tepat, memilih saran yang baik dan santun, menentukan kalimat yang termasuk kalimat tanggapan dan saran, serta menyusun tanggapan dan saran berdasarkan situasi tertentu. Setiap murid memperoleh kesempatan untuk menjawab, memilih soal dan memberikan kontribusi terhadap kelompok.



Gambar 1. Soal Tournament Berbantuan *Website Bamboozyle*

Pada saat *tournament* berlangsung, murid terlihat lebih siap mengikuti kegiatan karena sebelumnya telah memperoleh kesempatan untuk memahami materi dan berlatih bersama kelompok. Murid memperhatikan jalannya permainan, menunggu giliran, memberikan respon, dan menunjukkan perhatian terhadap perolehan poin kelompok. Murid yang sebelumnya cenderung pasif juga memperoleh kesempatan untuk terlibat karena setiap anggota memiliki peran dalam memberikan kontribusi bagi kelompok. Oleh sebab itu, tanggung jawab kelompok bukan hanya berada pada murid yang lebih aktif.



Gambar 2. Tahap *Tournament* Kelompok

Hubungan antara tanggung jawab individu dan kerja kelompok terlihat cukup kuat pada tahap ini. Jawaban yang diberikan murid dalam *tournament* merupakan hasil dari proses belajar yang telah dilakukan bersama pada tahap *teams* dan *games*. Murid menggunakan pemahaman yang diperoleh melalui diskusi kelompok untuk menjawab tantangan secara langsung. Sejalan dengan hasil penelitian Rezeki *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong partisipasi murid melalui kerja kelompok dan kompetisi akademik.

Tahap terakhir dalam model pembelajaran TGT adalah *team recognition* sebagai bentuk penghargaan terhadap hasil kerja kelompok. Penghargaan diberikan berdasarkan perolehan poin selama kegiatan *tournament*. Pemberian penghargaan tidak hanya bertujuan sebagai bentuk apresiasi, namun juga memberikan pengalaman kepada murid bahwa keberhasilan kelompok berhubungan dengan kontribusi setiap anggota kelompok. Murid yang aktif menjawab, membantu teman, dan terlibat dalam kegiatan mempengaruhi pencapaian kelompok.

Secara keseluruhan, penerapan TGT memberikan ruang keterlibatan murid yang berbeda pada setiap tahap namun saling berhubungan. *Class presentation* memberikan

stimulus awal dan kesempatan kepada murid untuk menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki. *Teams* memperkuat interaksi dan kerja sama melalui kegiatan memahami materi dan menyelesaikan tugas bersama. *Games* mendorong murid untuk aktif berpikir dan berdiskusi melalui permainan, sedangkan *tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan pengetahuan tersebut secara langsung dalam permainan edukatif. Tahap terakhir yaitu *team recognition* sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha dan kontribusi kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian afektif diketahui bahwa keterlibatan murid muncul dalam bentuk bertanya, menjawab pertanyaan, kerja sama, menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyelesaikan tugas, membantu teman, membagi tugas, dan berpartisipasi dalam *games* dan *tournament*. Guru tetap memiliki peran penting dalam menjaga arah pembelajaran tetapi sebagian besar aktivitas belajar berlangsung melalui keterlibatan murid. Hal tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi murid dalam berinteraksi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran.

Hasil observasi pembelajaran berpusat pada murid

Hasil observasi pembelajaran berpusat pada murid terhadap 17 murid kelas V SDN Telang 2 disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Pembelajaran Berpusat Pada Murid

No	Indikator	Persentase
1	Keterlibatan dalam aktivitas belajar	88,24%
2	Kesempatan menyampaikan gagasan	94,12%
3	Kemandirian menyelesaikan tugas	88,24%
4	Interaksi antar murid	100%
5	Peran guru sebagai fasilitator	98%

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran berpusat pada murid, keterlibatan murid dalam aktivitas belajar mencapai 88,24%. Sebagian besar murid terlibat dalam kegiatan membaca, mengamati, memahami materi, berdiskusi, dan mengikuti *games* dan *tournament*. Keterlibatan tersebut terlihat ketika murid mengikuti instruksi kegiatan, menyelesaikan tugas kelompok, dan berpartisipasi dalam permainan. Aktivitas belajar yang melibatkan murid secara langsung memberikan kesempatan untuk tidak hanya menerima penjelasan guru, namun juga menggunakan pemahamannya dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk partisipasi murid seperti mengerjakan tugas, memberikan respon, menyampaikan pendapat, dan berkontribusi dalam kelompok juga merupakan bagian dari keterlibatan murid dalam pembelajaran (Hanum *et al.,* 2023).

Berdasarkan indikator kesempatan menyampaikan gagasan, persentase yang diperoleh sebesar 94,12%. Murid memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat, tanggapan, alasan, atau saran pada saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terlihat pada saat diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, dan *tournament*. Materi kalimat tanggapan dan saran juga memberikan ruang yang cukup bagi murid untuk menyampaikan pemikirannya terhadap permasalahan yang diberikan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kesempatan berkomunikasi melalui kegiatan bertanya, menyampaikan pendapat, memberikan respon, dan bertukar pendapat dapat mendukung perkembangan kemampuan komunikasi dan kolaborasi murid (Fauziyyah *et al*., 2024).

Kemandirian murid dalam menyelesaikan tugas memperoleh persentase sebesar 88,24%. Murid berusaha menyelesaikan LKPD dan menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ketika mengalami kesulitan, murid terlebih dahulu berdiskusi dengan anggota kelompok sebelum meminta bantuan guru. Guru memberikan arahan dan bantuan sesuai kebutuhan individu namun tidak langsung mengambil alih penyelesaian tugas. Hal tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk mencoba menemukan jawaban melalui pemahaman dan interaksi dengan teman. Keterlibatan tersebut memperlihatkan bahwa murid mulai mengambil tanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Interaksi antar murid memperoleh persentase sebesar 100%. Seluruh murid terlibat dalam komunikasi, bertukar pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama selama kegiatan pembelajaran. Interaksi terlihat ketika murid menyelesaikan LKPD, mengikuti *Jump Response Game*, dan menjawab pertanyaan dalam *tournament*. Murid saling memberikan jawaban, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan berdiskusi untuk menentukan jawaban kelompok. Interaksi yang muncul dalam kegiatan mode pembelajaran TGT memperlihatkan bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung antara guru dan murid, namun juga melalui hubungan antar murid. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Wahyudi (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat memberikan ruang bagi berkembangnya keterampilan kolaborasi melalui interaksi, tanggung jawab, dan kontribusi anggota kelompok.

Selain hal tersebut, peran guru sebagai fasilitator memperoleh persentase sebesar 98%. Selama pembelajaran, guru memberikan stimulus, arahan, bantuan, dan penguatan ketika murid mengalami kesulitan. Guru tetap mengendalikan arah pembelajaran namun tidak mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran. Murid diberi kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas, dan menentukan jawaban bersama kelompok. Hal tersebut menunjukkan adanya pembagian peran yang lebih seimbang, dengan guru sebagai pengarah dan fasilitator. Sedangkan murid memperoleh ruang untuk terlibat secara aktif. Peran guru dalam memberikan dukungan dan stimulasi juga berkaitan dengan munculnya partisipasi dan kolaborasi murid dalam proses pembelajaran (Hanum *et al*., 2023).

Secara keseluruhan, data observasi menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan ruang yang cukup luas bagi murid untuk terlibat dalam pembelajaran. Jika empat indikator yang mengukur keterlibatan murid dihitung secara bersama, diperoleh rata-rata sebesar 92,65%. Data tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas *teams, games,* dan *tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, menyampaikan gagasan, bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan Rezeki *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong keterlibatan murid melalui kegiatan kelompok dan kompetisi akademik.

Hasil observasi keaktifan murid

Berdasarkan hasil observasi keaktifan murid dilakukan terhadap 17 murid kelas V SDN Telang 2 selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Lembar observasi keaktifan murid mencakup lima indikator yaitu bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat dan berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam *games* dan *tournament*. Hasil observasi keaktifan murid dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Lembar Observasi Keaktifan Murid

No	Indikator	Perilaku yang Diamati
1	Bertanya	88,24%
2	Menjawab pertanyaan	94,125
3	Menyampaikan pendapat dan berdiskusi	76,47%
4	Menyelesaikan tugas	100%
5	Berpartisipasi dalam *games* dan *tournament*	100%

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, pada indikator bertanya memperoleh persentase sebesar 88,24%. Hal tersebut menunjukkan keterlibatan murid dalam mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Pertanyaan muncul ketika murid memahami materi, menyelesaikan tugas, berdiskusi dengan kelompok, dan ketika mengikuti *games* dan *tournament*. Kegiatan bertanya menjadi salah satu bentuk keaktifan karena murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi berusaha memperoleh pemahaman melalui interaksi selama pembelajaran. Hanum *et al.* (2023) menyatakan bahwa kegiatan bertanya merupakan salah satu bentuk partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Anjarwati dan Dewi (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterlibatan murid melalui aktivitas yang tidak hanya bersifat fisik namun juga melibatkan proses berpikir, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Pada indikator menjawab pertanyaan memperoleh persentase sebesar 94,12%. Murid memberikan jawaban ketika guru mengajukan pertanyaan tentang kalimat tanggapan dan saran, baik pada kegiatan awal, diskusi, *games*, maupun *tournament*. Kesempatan murid untuk menjawab menjadi lebih banyak pada saat mengikuti permainan karena setiap pertanyaan memberikan kesempatan untuk memberikan respons. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan pemahamannya secara langsung dalam menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, aktivitas menyampaikan gagasan dan memberikan respons merupakan bagian dari partisipasi murid dalam kegiatan kelas (Hanum *et al.*, 2023). Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Riana *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif.

Pada indikator menyampaikan pendapat dan berdiskusi, persentase yang diperoleh sebesar 76,47%. Murid menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan terlibat dalam diskusi kelompok terutama pada saat menyelesaikan LKPD dan kegiatan *games* dalam menentukan jawaban bersama. Persentase pada indikator ini lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar murid sudah terlibat dalam diskusi, masih terdapat beberapa murid yang belum secara konsisten menyampaikan pendapat. Pada kegiatan kelompok, perbedaan tingkat keberanian dan kepercayaan diri dapat memengaruhi kemunculan partisipasi murid. Hanum *et al.* (2023) menyatakan bahwa kepercayaan diri menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan partisipasi murid dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan kelompok dalam TGT dapat menjadi ruang untuk melatih murid agar lebih berani menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan anggota kelompok. Riana *et al.* (2025) juga menyatakan bahwa

keterlibatan murid dalam TGT berkembang melalui aktivitas kolaboratif dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator menyelesaikan tugas, diperoleh persentase sebesar 100%. Seluruh murid terlibat dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok. Keterlibatan tersebut terlihat ketika murid mengerjakan LKPD, berdiskusi untuk menemukan jawaban, mengikuti penilaian formatif secara individu, dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi kalimat tanggapan dan saran. Murid juga melakukan interaksi dengan anggota kelompok ketika mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tugas yang diberikan dalam tahapan model pembelajaran TGT dapat mendorong murid untuk tetap terlibat dalam proses pembelajaran sampai kegiatan selesai. Partisipasi dalam mengerjakan tugas dan kontribusi dalam kegiatan kelompok juga merupakan bentuk keterlibatan murid yang ditemukan dalam penelitian Hanum *et al.* (2023). Hasil penelitian Mulyasari *et al*. (2025) juga menyatakan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keaktifan murid yang diamati melalui keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Sedangkan pada indikator berpartisipasi dalam *games* dan *tournament* juga mencapai 100%. Seluruh murid mengikuti permainan *Jump Response Game* dan *tournament* serta memberikan respons selama kegiatan berlangsung. Pada tahap *games*, murid terlibat secara langsung melalui aktivitas fisik dan pengambilan keputusan untuk menentukan jawaban. Sedangkan pada tahap *tournament*, murid menjawab pertanyaan, memilih soal, memperhatikan perolehan poin, dan memberikan kontribusi bagi kelompok. Keterlibatan seluruh murid pada kedua kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam tahapan TGT mampu menciptakan situasi yang mendorong murid untuk mengambil bagian secara langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi (2024) menyatakan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar melalui kegiatan yang melibatkan kerja kelompok dan partisipasi aktif. Hasil tersebut diperkuat oleh Anjarwati dan Dewi (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan pada setiap tahapan TGT dapat mendorong keaktifan murid melalui aktivitas fisik, pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa murid tidak hanya aktif pada kegiatan permainan, tetapi juga terlibat dalam kegiatan akademik seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, bertanya, dan berdiskusi. Aktivitas *games* dan *tournament* menjadi bagian yang membantu menjaga keterlibatan murid selama pembelajaran, sedangkan kegiatan *teams* memberikan ruang bagi murid untuk bekerja sama dan menyelesaikan tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rezeki *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman belajar berbasis kelompok dan kompetisi sehingga mendorong keterlibatan murid dalam pembelajaran. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Riana *et al*. (2025) yang menyatakan bahwa TGT dapat mendukung keterlibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui aktivitas yang lebih interaktif dan berpusat pada murid.

Hasil penilaian efektif kolaborasi murid

Hasil penilaian efektif kolaborasi terhadap 17 murid kelas V SDN Telang 2 disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Lembar Penilaian Efektif Kolaborasi Murid

No	Aspek Kolaborasi	Persentase
1	Bekerja sama	82,35%
2	Berbagi tugas	82,35%

No	Aspek Kolaborasi	Persentase
3	Memberikan kontribusi	76,47%
4	Membantu anggota kelompok	94,12%
5	Berkomunikasi	82,35%

Berdasarkan hasil penilaian afektif kolaborasi murid kelas V SDN Telang 2, pada aspek bekerja sama memperoleh persentase sebesar 82,35%, yang menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator. Murid terlibat dalam kegiatan kelompok dan menyelesaikan tugas bersama anggota kelompok. Kerja sama terlihat pada saat murid berdiskusi, menentukan jawaban, dan menyelesaikan tugas yang diberikan secara bersama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid sudah mampu bekerja dalam kelompok meskipun masih terdapat beberapa murid yang belum terlibat secara konsisten. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Mualifah *et al*. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi murid melalui kegiatan kelompok dan interaksi antar murid.

Pada aspek berbagi tugas, sebanyak 82,35% murid menunjukkan perilaku yang sesuai dengan indikator. Murid mampu menjalankan tugas yang telah disepakati bersama anggota kelompok. Pembagian tugas terlihat pada saat anggota kelompok menentukan peran masing-masing dalam menyelesaikan LKPD dan mempersiapkan diri mengikuti *tournament*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid mulai memahami bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya bergantung pada satu orang tetapi membutuhkan pembagian tanggung jawab. Hasil penelitian Kurniasari *et al*. (2024) juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi murid melalui pemberian peran dan tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok.

Berdasarkan aspek memberikan kontribusi memperoleh persentase sebesar 76,47%. Murid memberikan kontribusi melalui penyampaian ide, jawaban, atau bantuan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Persentase pada aspek ini menunjukkan persentase paling rendah dibandingkan aspek kolaborasi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid sudah memberikan kontribusi namun masih terdapat beberapa murid yang hanya mengikuti keputusan kelompok tanpa menyampaikan ide atau jawaban. Kondisi tersebut dapat dijadikan sebagai perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya supaya setiap anggota memperoleh kesempatan yang lebih merata untuk menyampaikan pendapat dan memberikan kontribusi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nabila *et al.* (2026) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model TGT, keterlibatan anggota, komunikasi, dan kontribusi dalam kegiatan kelompok menjadi bagian penting dalam pengembangan sikap kolaboratif murid kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan aspek membantu anggota kelompok, persentase yang diperoleh sebesar 94,12% murid membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas. Perilaku tersebut terlihat selama diskusi kelompok ketika murid yang lebih memahami materi membantu menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya. Tingginya persentase pada aspek ini menunjukkan bahwa interaksi dalam kelompok tidak hanya berfokus pada penyelesaian tugas, namun juga menunjukkan terdapat kepedulian terhadap proses belajar anggota kelompoknya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Mualifah *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi dalam model pembelajaran TGT dapat berkembang melalui kegiatan saling membantu dan berinteraksi dalam kelompok.

Berdasarkan aspek berkomunikasi memperoleh persentase sebesar 82,35%. Murid menyampaikan pendapat dengan baik dan mendengarkan teman ketika berbicara. Komunikasi terlihat dalam kegiatan diskusi, pembagian tugas, penyusunan jawaban, dan menentukan keputusan dalam kelompok. Meskipun sebagian besar murid sudah mampu berkomunikasi dengan anggota kelompok, masih terdapat beberapa murid yang belum aktif menyampaikan pendapat atau belum konsisten mendengarkan pendapat teman. Komunikasi menjadi bagian penting dalam kolaborasi karena murid perlu menyampaikan ide sekaligus memahami pendapat anggota kelompok sebelum menentukan keputusan bersama. sejalan dengan peenelitian Nabila *et al.* (2026) yang menyatakan bahwa komunikasi dan interaksi antar murid sebagai bagian penting dalam perkembangan sikap kolaboratif melalui model pembelajaran TGT.

Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kolaborasi murid sudah terlihat pada seluruh indikator yang diamati. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT bukan hanya mendorong murid untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun juga memberikan ruang bagi berkembangnya sikap kolaboratif. Murid belajar menyelesaikan tugas bersama, berbagi tanggung jawab, membantu teman, dan berkomunikasi. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Wahyudi (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi murid Sekolah Dasar melalui interaksi, tanggung jawab, dan kontribusi antar anggota kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas V SDN Telang 2, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran dapat memberikan ruang yang luas bagi murid untuk terlibat aktif, berinteraksi, dan berkolaborasi. Keterlibatan tersebut terlihat pada setiap tahapan TGT yaitu *class presentation, teams, games, tournament,* dan *team recognition*. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid mencapai rata-rata 92,65%. Keaktifan murid tampak dalam kegiatan bertanya (88,24%), menjawab pertanyaan (94,12%), menyampaikan pendapat dan berdiskusi (76,47%), menyelesaikan tugas (100%), dan mengikuti *games* dan *tournament* (100%). Berdasarkan aspek kolaborasi, murid menunjukkan kemampuan bekerja sama (82,35%), berbagi tugas (82,35%), memberikan kontribusi (76,47%), membantu anggota kelompok (94,12%), dan berkomunikasi (82,35%). Namun kemampuan menyampaikan pendapat dan memberikan kontribusi masih relatif lebih rendah sehingga keterlibatan murid belum sepenuhnya merata. Berdasarkan hasil tersebut, model TGT dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan, kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan kolaborasi murid melalui kegiatan kelompok, *games*, dan *tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, saran untuk penelitian selanjutnya adalah memberikan perhatian lebih pada aspek menyampaikan pendapat dan memberikan kontribusi dalam kelompok. kedua apek tersebut merupakan persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kegiatan dalam setiap tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang memberikan kesempatan lebih merata kepada setiap murid untuk menyampaikan ide, menyampaikan pendapat, dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian tugas kelompok. Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan murid dalam proses pembelajaran dapat diamati secara

lebih optimal khususnya pada aspek keaktifan dan kolaborasi yang masih belum sepenuhnya merata.

REFERENSI

Anjarwati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism, 3*(2), 279–286. https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p279-286

As'ary, M. Y., Sujana, A., & Sopandi, W. (2024). *Analysis of collaboration ability in the RADEC learning model for Elementary School Students*. *Mimbar Sekolah Dasar, 11*(4), 851–863. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.88317.

Cho, I.-H., Yeo, J.-H., Hwang, G.-H., et al. (2022). *Impact of a virtual environment on the learning effectiveness, motivation, cognitive load, and group self-efficacy of elementary school students in collaborative learning*. *Educational Technology Research and Development, 70*, 2145–2169. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10159-z

Engelmann, K., et al. (2022). *Children's engagement during collaborative learning and direct instruction through the lens of participant structure*. *Contemporary Educational Psychology, 69*, 102061. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2022.102061

Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa: Studi kasus pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 5*(3), 319–325. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487

Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan kerja sama dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 13*(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i2.3432

Fatmawati, D. A., & Sholihah, M. (2025). Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Kode: Jurnal Bahasa, 14*(2).

Fauziyah, A., Kinanti, R. A., Maharani, P., Fatonah, R., & Tsania, N. N. (2026). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar: Studi literatur. *EDEN: Journal of Elementary and Digital Education*.

Fauziyyah, H. M., Iswara, P. D., Sopandi, W., & Sujana, A. (2024). *Collaboration and communication skills of elementary school students' in Indonesian language learning through RADEC. Jurnal Cakrawala Pendas, 10*(2), 182–193. https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.7997

Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1). https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12698

Hanum, C. B., Sopandi, W., & Sujana, A. (2023). *Students' Participation and Collaboration Skills through RADEC Learning Model and the Influencing Factors*. *Mimbar Sekolah Dasar, 10*(1), 210–225. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55449

Kurniasari, P., Sundaygara, C., & Lestari, B. (2024). Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 3 Kota Malang dalam pembelajaran IPAS. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama, 1*(2).

Mualifah, S., Rodiyana, R., Purwanti, Y., Mulyadi, S., & Maulidiyah, D. W. (2024). Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas 4 SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah*

PGSD STKIP Subang, 10(4).

Mubarok, A. M., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2024). Analisis pendekatan komunikatif pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 10*(1), 225–231. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3168

Mulyasari, I., Ardiansyah, R., & Misrani. (2025). Meningkatkan keaktifan peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS. *Journal in Teaching and Education Area, 2*(1), 1–14. https://doi.org/10.69673/rjbwv756

Muntiah, A., & Hariyani, D. S. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat tanggapan dan saran kelas V B SDN Manguharjo menggunakan model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetic*). *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 3*(1).

Nabila, C. T., Rukmana, K., & Nurfadilah, S. (2026). Analisis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengembangkan sikap kolaboratif siswa kelas V di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2).

Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(6), 4637–4644. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761

Riana, M., Suciati, & Bachtiar. (2025). *Boosting students' engagement and writing skills through team games tournament in primary classrooms*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 13*(2). https://doi.org/10.22219/jp2sd.v13i2.41732

Romansur, J. M., & Darmawati, D. M. (2024). Pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8*(2). https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i2.129456

Sari, A. L. N., Yulia, L., & Abadi, M. (2023). Efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* melalui media puzzle terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Ngadirenggo. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 3*(2). https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1193

Susanti, D., Mahendra, A., & Gumilang, E. S. (2025). *Application of the Teams Games Tournament model through basketball games on cooperation and responsibility of elementary school students*. *Indonesian Journal of Sport Management, 5*(3).

Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan keaktifan belajar melalui model cooperative learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6*(2), 378–388. https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614

Wahyudi, W. (2024). *Implementation of Teams Games Tournament to improve primary school students' collaboration skills*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14*(1), 88–97. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97

Wardhani, I. S. (2023). Identifikasi karakteristik *spatial questions* mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada materi geometri. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika), 9*(2), 369–381. https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4746

Wardhani, I. S. (2024). Pengembangan modul ajar materi geometri untuk menumbuhkan *spatial skills* siswa sekolah dasar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika), 10*(1), 277–289. https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5759

Wardhani, I. S. (2024). *Learning model products: Is it valid? (Study on geometry learning model*). *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 11*(3), 398–412. https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v11i3.26052

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA