

Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Game ABCYA untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas V SDN Gembong III**Hafizha Adlu Hayyu, Nadya Novandina Iskandar, Anastasya Azahra, Nur Yoga Zein Alfin Setiawan, Rina Yuliana**Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2227230002@untirta.ac.id**Article History**

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

Abstract

Student activity is still low in grade V of SDN Gembong III because learning tends to be conventional and less interactive. This study aims to describe the process of implementing the Teams Games Tournament model assisted by ABCYA media, analyze the increase in student activity, and reveal their responses to the learning. The study used the Research and Development method of the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study indicate that the implementation of TGT with ABCYA runs effectively through the stages of Team, Games, Tournament, and Reward. ABCYA media makes learning more interactive, while tournaments increase motivation and cooperation. Student activity increases in cognitive, affective, and psychomotor aspects. Thus, TGT assisted by ABCYA is suitable for use as a strategy to increase learning activity in elementary schools.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Activity, Cooperative Learning, Elementary School.

Abstrak

Keaktifan Peserta didik masih rendah di kelas V SDN Gembong III karena pembelajaran cenderung konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ABCYA, menganalisis tumbuhnya keaktifan Peserta didik, serta mengungkap respons mereka terhadap pembelajaran tersebut. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dengan ABCYA berjalan efektif melalui tahapan *Team, Games, Tournament, and Reward*. Media ABCYA membuat pembelajaran lebih interaktif, sementara turnamen menumbuhkan motivasi dan kerja sama. Keaktifan Peserta didik meningkat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, TGT berbantuan ABCYA layak digunakan sebagai strategi untuk menumbuhkan keaktifan belajar di sekolah dasar.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), Keaktifan Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Sekolah Dasar.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut Peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, mampu bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak akan berkembang secara optimal apabila Peserta didik hanya diterapkan sebagai penerima informasi tanpa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan Peserta didik menjadi indikator penting dalam pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan mereka secara fisik, emosional, dan intelektual (Rosnaeni, 2021). Peserta didik yang aktif umumnya memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam kerja kelompok, serta mampu menyampaikan pendapat dengan percaya diri. Keaktifan belajar juga dipandang sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, motivasi, serta kualitas interaksi dalam kelas (Rusfriyanti & Rondli, 2023).

Di sisi lain, realitas pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan bahwa proses belajar sering dilaksanakan secara konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga Peserta didik cenderung pasif dan kurang berinteraksi. Kondisi serupa tampak di kelas V SDN Gembong III, di mana sebagian besar Peserta didik belum menunjukkan partisipasi optimal. Sejalan dengan penelitian Ningsih et.al., (2023) menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode dan media membuat Peserta didik cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar. Dalam kegiatan kelompok, hanya beberapa yang terlibat aktif, sedangkan yang lain menunggu arahan guru. Pada sesi tanya jawab, hanya sedikit Peserta didik yang berani memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan. Pola penyampaian materi yang bersifat satu arah menjadikan suasana kelas kurang menarik dan tidak mampu mendorong keaktifan belajar (Syarfengki & Mahluddin, 2025).

Keaktifan belajar tidak hanya mencakup perilaku fisik, tetapi juga melibatkan kesiapan mental dan emosional. Menurut Zaeni et al., (2017), Peserta didik yang aktif menunjukkan rasa ingin tahu, berinisiatif dalam proses pembelajaran, serta tidak ragu menyampaikan ide atau bertanya ketika menghadapi kesulitan. Keaktifan tersebut sangat dipengaruhi oleh rancangan pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi Peserta didik secara signifikan (Rambe et al., 2024)..

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan Peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengintegrasikan presentasi materi, kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang disusun secara sistematis. TGT memberikan kesempatan kepada seluruh Peserta didik untuk berpartisipasi karena setiap individu memiliki peran dan tanggung jawab dalam keberhasilan kelompok. Astuti et al., (2022) menyatakan bahwa TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga Peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi secara aktif.

Selain model pembelajaran, penggunaan media yang tepat juga berkontribusi besar dalam menumbuhkan interaksi Peserta didik. Media berbasis permainan (*Game-Based Learning*) sangat sesuai dengan karakteristik Peserta didik sekolah dasar (Salsabila et al., 2025). Salah satu media yang relevan adalah ABCYA, sebuah platform permainan edukatif yang menawarkan berbagai aktivitas belajar secara interaktif. Media ini mampu mengurangi kejemuhan, menumbuhkan motivasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian Rambe et al., (2024) memperlihatkan bahwa penggunaan *Game digital* dalam pembelajaran mampu menumbuhkan aktivitas dan keterlibatan Peserta didik secara signifikan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media permainan edukatif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Izzaturrahman & Fatnah (2025) menemukan bahwa TGT berbantuan

Game digital ABCYA dapat menumbuhkan interaksi dan antusiasme Peserta didik. Penelitian Pratiwi et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa penggunaan TGT dengan ABCYA dan Quizizz menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan interaktif. Selain itu, Nurulhuda et al. (2024) membuktikan bahwa pendekatan kooperatif yang memanfaatkan ABCYA mampu meningkatkan keaktifan dan fokus belajar Peserta didik. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut secara konsisten mengindikasikan bahwa ketika model pembelajaran kooperatif dipadukan dengan media permainan edukatif, terjadi peningkatan nyata pada berbagai aspek partisipasi Peserta didik, mulai dari keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, antusiasme dalam menyelesaikan tugas berbasis permainan, hingga kemampuan berkompetisi secara sehat selama kegiatan pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penerapan TGT dan penggunaan media permainan edukatif, kajian yang secara khusus memfokuskan diri pada integrasi model TGT dengan media ABCYA masih sangat terbatas. Hal ini penting mengingat ABCYA memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan belajar Peserta didik sekolah dasar, seperti fitur interaktif, tampilan visual yang menarik, serta ragam permainan edukatif yang dapat meningkatkan attensi dan motivasi belajar. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu memanfaatkan ABCYA hanya sebagai media pendamping dalam model kooperatif lain atau mengombinasikannya dengan platform berbeda seperti Quizizz, sehingga peran ABCYA dalam struktur pembelajaran TGT belum teridentifikasi secara mendalam.

Kesenjangan penelitian tersebut menjadi alasan utama perlunya analisis lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan TGT berbantuan ABCYA dalam meningkatkan keaktifan Peserta didik, khususnya di kelas V sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penelaahan yang lebih spesifik terhadap kontribusi ABCYA dalam setiap tahapan inti TGT, mulai dari *Team*, *Game*, hingga *Tournament* sehingga mampu memberikan pemahaman yang lebih utuh, aplikatif, dan relevan tentang bagaimana integrasi kedua komponen tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada tiga rumusan masalah yaitu bagaimana proses penerapan model TGT berbantuan media ABCYA di kelas V SDN Gembong III, bagaimana peningkatan keaktifan Peserta didik setelah model tersebut diterapkan, serta bagaimana respons Peserta didik terhadap penggunaan model TGT dengan media ABCYA. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT berbantuan media ABCYA dalam pembelajaran, menganalisis peningkatan keaktifan Peserta didik setelah penerapannya, serta mengungkap respons Peserta didik terhadap penggunaan media *Game* edukatif tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan inovasi pembelajaran melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game* edukatif ABCYA untuk menumbuhkan keaktifan Peserta didik. Rahayu (2025) menyatakan bahwa R&D adalah metode sistematis untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk pembelajaran berbasis data empiris. Meskipun penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE secara lengkap, penelitian ini tidak membahas seluruh tahapan pengembangan secara mendalam. Fokus kajian diarahkan pada tahap-tahap yang paling relevan dengan tujuan penelitian, yaitu perancangan, penerapan awal di kelas, dan evaluasi efektivitas pembelajaran. Dengan penekanan tersebut, artikel ini menyajikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana model TGT berbantuan ABCYA

diterapkan dan diuji pada konteks pembelajaran kelas V tanpa menguraikan secara detail keseluruhan proses pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gembong III, yang terletak di Kecamatan Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Subjek penelitian terdiri atas 29 Peserta didik kelas V, sedangkan guru kelas berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran dan sekaligus sebagai pengamat pada tahap implementasi. Kegiatan penelitian dimulai pada 15 September 2025 dengan melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Pada tahap ini ditemukan bahwa rendahnya keaktifan Peserta didik menjadi kendala utama dalam proses belajar di kelas. Temuan tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan perangkat pembelajaran berbasis TGT dan ABCYA.

Proses pengembangan perangkat kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh wali kelas pada 10 Oktober 2025 untuk memastikan kesesuaian materi, ketepatan langkah pembelajaran, kelayakan instrumen observasi, serta kecocokan media Game edukatif ABCYA dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Setelah dinyatakan layak, dilakukan uji coba terbatas melalui kegiatan *microteaching* pada 6 November 2025 guna melihat kesiapan model dan media sebelum diterapkan secara penuh. Tahap implementasi utama atau *Real Teaching* dilaksanakan pada 10 November 2025, di mana model TGT berbantuan media ABCYA diterapkan secara langsung dalam pembelajaran kelas V.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, meliputi analisis (*analyze*) kebutuhan belajar, perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi/*Evaluation* (Delimunthe et al., 2021). Tahap Analisis (*Analyze*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, menganalisis karakteristik Peserta didik kelas V, serta mengkaji permasalahan rendahnya keaktifan Peserta didik berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal. Tahap Perancangan (*Design*) mencakup penyusunan rancangan aktivitas pembelajaran TGT berbantuan media ABCYA, termasuk penentuan tujuan pembelajaran, perancangan alur sintaks TGT, serta pemilihan jenis permainan ABCYA yang sesuai dengan kompetensi dan karakteristik Peserta didik. Pada tahap Pengembangan (*Development*), perangkat pembelajaran seperti RPP, LKPD, instrumen observasi, serta media pendukung disusun dan divalidasi oleh wali kelas untuk menilai kelayakan materi, kesesuaian langkah pembelajaran, serta kelayakan media Game ABCYA yang akan digunakan oleh Peserta didik. Tahap Implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran TGT berbantuan ABCYA di kelas, meliputi kegiatan *Team*, *Game*, dan *Tournament* yang melibatkan Peserta didik secara langsung. Terakhir, tahap Evaluasi (*Evaluation*) berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, serta perubahan aktivitas belajar Peserta didik guna menentukan sifektivitas model yang diterapkan dan memberikan dasar untuk perbaikan produk pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dengan guru digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, sedangkan observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan Peserta didik selama penerapan TGT berbantuan ABCYA. Dokumentasi berupa foto dan catatan mendukung temuan penelitian. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai tumbuhnya keaktifan Peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi dan dokumentasi melalui proses reduksi, kategorisasi, dan penarikan makna, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor keaktifan Peserta didik guna melihat kecenderungan perubahan secara numerik, sesuai dengan pendekatan analisis deskriptif dalam penelitian Pendidikan Jailani & Saksitha (2024). Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif

mengenai efektivitas TGT berbantuan ABCYA dalam menumbuhkan keaktifan Peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media ABCYA di Kelas V SDN Gembong III

Penerapan model TGT yang dipadukan dengan media digital ABCYA di kelas V SDN Gembong III, berdasarkan hasil observasi pada tahap *microteaching* maupun *Real Teaching*, berlangsung melalui empat tahap inti, yaitu *Team*, *Games*, *Tournament*, dan *Reward*. Pada tahap *Team*, Peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mempelajari materi secara kolaboratif. Pembentukan tim seperti ini memberikan ruang bagi Peserta didik yang membutuhkan bantuan untuk belajar bersama teman sebaya, serta menumbuhkan interaksi yang lebih bermakna dalam kelompok. Pendekatan ini sejalan dengan Slavin (2015) yang menegaskan bahwa keberagaman anggota merupakan prinsip utama pembelajaran kooperatif karena dapat menumbuhkan ketergantungan positif dan memperkuat hubungan sosial antar Peserta didik.



Gambar 1. Tahap Penyajian Materi *Micro Teaching*

Dalam tahap penyajian materi di *microteaching*, Peserta didik mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama meskipun interaksi masih bersifat sederhana karena situasi pembelajaran yang lebih terbatas.



Gambar 2. Tahap Penyajian Materi *Real Teaching*

Namun, pada *Real Teaching*, dinamika tim tampak lebih kuat, ditandai dengan diskusi yang lebih aktif, pembagian peran yang lebih jelas, serta dukungan yang lebih konsisten antaranggota kelompok.

Pada awal pembelajaran, guru memperagakan penggunaan *Game* ABCYA sebagai media interaktif untuk membantu Peserta didik memahami materi. Media ini sesuai dengan karakter Peserta didik kelas V yang menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis permainan, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Integrasi multimedia visual dan audio dalam ABCYA terbukti memperkuat pemahaman konsep Peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Sulistyo et al., (2025) bahwa TGT berbasis multimedia mampu mendukung pemahaman konsep melalui keterlibatan visual dan interaktivitas yang tinggi. Setelah Peserta didik menguasai materi dasar, pembelajaran dilanjutkan ke tahap *Games*, di mana ABCYA digunakan untuk mengerjakan kuis interaktif. Pada fase ini, Peserta

didik menunjukkan antusiasme melalui diskusi kelompok, saling memberi masukan, serta berusaha mencapai skor terbaik. Kondisi tersebut mendukung temuan Farman et al., (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat menumbuhkan fokus dan konsentrasi karena sifatnya yang menantang namun tetap menyenangkan. Tahap *Tournament* menunjukkan perbedaan paling mencolok antara *microteaching* dan *Real Teaching*.



Gambar 3. Tahap Pelaksanaan Games dan Tournament Micro Teaching

Pada tahap *microteaching*, aktivitas dan rasa percaya diri Peserta didik masih terlihat terbatas. Hal ini karena *microteaching* hanya melibatkan sebagian kecil Peserta didik sehingga suasana kelas belum sepenuhnya mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Peserta didik tampak masih ragu-ragu saat menjawab, kurang berani berpendapat.



Gambar 4. Tahap Pelaksanaan Games dan Tournament Real Teaching

Pada *Real Teaching*, suasana kompetisi berlangsung lebih dinamis dan hidup. Peserta didik tampak bersemangat mewakili kelompoknya, memperlihatkan usaha maksimal untuk memperoleh skor tertinggi, serta menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dibanding saat *microteaching*. Kompetisi yang positif ini memperkuat motivasi akademik dan memperkuat rasa tanggung jawab Peserta didik terhadap keberhasilan kelompoknya, sejalan dengan temuan Ulfia & Irwandani (2019) bahwa peningkatan tanggung jawab akademik terjadi ketika Peserta didik merasa memiliki peran penting dalam kelompok.



Gambar 5. Tahap Pemberian Penghargaan (Rewards)

Tahap *Reward* memberikan dampak signifikan terhadap motivasi Peserta didik. Pada saat *microteaching*, pemberian reward masih berfungsi sebagai pengenalan sistem apresiasi sehingga dampaknya belum terlalu kuat. Namun pada *Real Teaching*, penghargaan yang diberikan guru mendorong Peserta didik untuk merasa

bangga terhadap kelompoknya dan semakin termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, *microteaching* dapat dipandang sebagai tahap pengenalan terhadap alur TGT dan penggunaan ABCYA di mana suasana masih terkontrol dan sederhana. Sementara itu, *Real Teaching* memberikan gambaran penerapan penuh model TGT, di mana seluruh tahapan berjalan lebih optimal, kerja sama lebih kuat, kompetisi lebih hidup, dan motivasi belajar Peserta didik semakin meningkat.

2. Peningkatan Keaktifan Peserta didik Setelah Model TGT dengan Media ABCYA diterapkan

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media digital ABCYA pada kegiatan *microteaching* menunjukkan adanya perkembangan positif pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif Peserta didik. Pada tahap ini, Peserta didik mulai menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, terlibat dalam diskusi kelompok, serta memperlihatkan antusiasme ketika mengikuti aktivitas permainan. Walaupun ruang lingkup *microteaching* masih terbatas dan jumlah Peserta didik lebih sedikit, tanda-tanda keterlibatan aktif sudah tampak dari cara Peserta didik merespons instruksi, menjawab pertanyaan guru, hingga kesediaan mereka bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini sejalan dengan Farman et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong Peserta didik untuk saling mendukung dalam memahami materi sehingga menumbuhkan tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

Adapun, keterlibatan yang muncul pada *microteaching* belum merata karena kegiatan ini lebih berfungsi sebagai tahap perkenalan terhadap model TGT dan penggunaan media ABCYA. Suasana kelas yang relatif terkontrol juga membuat interaksi berjalan lebih sederhana. Meskipun demikian, indikator keaktifan seperti keberanian bertanya, kesediaan berpendapat, dan motivasi untuk mempelajari materi sebelum mengikuti sesi permainan sudah mulai terlihat. Hal ini menunjukkan bahwa TGT memiliki potensi memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih interaktif bahkan sejak tahap awal penerapannya. Sejalan dengan temuan Nur Wahidah & Kristin (2023), yang menyatakan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan Peserta didik karena adanya interaksi kelompok dan kompetisi akademik. Model TGT memfasilitasi kerja sama, diskusi, dan permainan edukatif sehingga ketiga aspek domain belajar dapat berkembang.

Pada tahap *Real Teaching*, peningkatan keaktifan Peserta didik tampak lebih kuat dan merata. Peserta didik tidak hanya aktif dalam diskusi kelompok, tetapi juga menunjukkan keberanian yang lebih besar untuk menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, serta terlibat dalam proses permainan melalui media ABCYA. Kondisi tersebut memiliki kesesuaian yang kuat dengan penelitian terdahulu mengenai efektivitas media digital dan permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan Peserta didik. Penelitian Rusfriyanti dan Rondli (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan Peserta didik secara signifikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Rihani, Maksum, dan Nurhasanah (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif mendorong Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam memberikan jawaban serta aktif dalam diskusi. Selain itu, Atoulloh, Fitriani, dan Daryono (2024) menemukan bahwa permainan edukatif berbasis digital berkontribusi pada peningkatan fokus, keterlibatan, serta motivasi Peserta didik selama pembelajaran kelompok.

Lingkungan kelas yang lebih dinamis membuat Peserta didik menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih tinggi, ditunjukkan melalui semangat mengikuti turnamen, antusias memperoleh skor tertinggi, serta kemauan untuk mendukung anggota kelompok lainnya. Hasil penilaian pada ranah afektif juga menunjukkan peningkatan dalam kategori baik hingga sangat baik, memperlihatkan bahwa

Peserta didik lebih percaya diri, bekerja sama secara efektif, serta menghargai kontribusi teman dalam kelompok.

Peningkatan pada ranah kognitif juga terlihat terutama karena struktur pembelajaran TGT yang memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk mengulang konsep secara berulang melalui tahap *Team learning, Games*, dan *tournament*. Pada tahap ini, kemampuan Peserta didik dalam memahami materi meningkat karena mereka dituntut untuk menguasai konsep sebelum memasuki kompetisi antarkelompok. Temuan ini mendukung pandangan Ulfia & Irwandani (2019) yang menekankan bahwa dalam pembelajaran kooperatif setiap Peserta didik memiliki tanggung jawab akademik untuk menguasai konsep tertentu, sekaligus memberikan dukungan kepada anggota kelompok lainnya demi mencapai hasil yang maksimal.

Pada aspek psikomotorik, kemajuan Peserta didik terlihat melalui kemampuan mereka dalam menerapkan konsep pembelajaran secara tepat. Peserta didik mampu menyusun jawaban dengan benar, mengoperasikan media permainan digital ABCYA, serta mengikuti instruksi pembelajaran secara akurat. Aktivitas kelompok juga membantu mengembangkan keterampilan psikomotorik karena Peserta didik terlibat dalam diskusi, koordinasi, dan penyusunan langkah-langkah penyelesaian tugas secara kolaboratif. Kegiatan ini menjadikan pemahaman konsep tidak hanya berhenti pada tataran verbal, tetapi diwujudkan melalui tindakan nyata selama proses permainan berlangsung.

Peningkatan yang terjadi pada berbagai ranah tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ABCYA mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif, kompetitif, dan menyenangkan. Kombinasi antara kerja kelompok yang terstruktur dengan permainan edukatif yang interaktif mampu menumbuhkan minat belajar, menumbuhkan keterlibatan Peserta didik, dan memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh. Dengan demikian, TGT berbasis ABCYA terbukti efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar Peserta didik di kelas V SDN Gembong III.

3. Respon Peserta didik terhadap Penggunaan Model TGT dan Media Pembelajaran Digital ABCYA

Respons Peserta didik terhadap pembelajaran TGT berbantuan media digital ABCYA menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Selama proses pembelajaran, Peserta didik tampak lebih antusias, bersemangat, dan terlibat aktif karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang. Penggunaan ABCYA memberikan suasana baru yang berbeda dari pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif dalam *Game* membuat Peserta didik lebih fokus pada materi dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran benar-benar mampu menumbuhkan pengalaman belajar Peserta didik secara signifikan.

Selain menumbuhkan motivasi, kerja kelompok yang menjadi bagian dari model TGT juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman Peserta didik. Peserta didik merasa terbantu karena dapat berdiskusi, berbagi ide, dan saling mendukung ketika menghadapi kesulitan. Interaksi antaranggota kelompok menjadi lebih hidup, sehingga menciptakan lingkungan kelas yang kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Izzaturrahman & Fatnah (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran TGT berbantuan media seperti ABCYA mampu menumbuhkan interaksi dan partisipasi Peserta didik secara bermakna. Penelitian Pratiwi et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam model TGT menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif, aktif, dan menyenangkan sehingga menumbuhkan keberanian Peserta didik dalam berpartisipasi.

Model TGT berbantuan ABCYA terbukti efektif dalam menumbuhkan keaktifan dan respons positif Peserta didik. Struktur TGT yang mencakup kolaborasi, permainan, dan kompetisi sehat mendorong Peserta didik untuk terlibat dalam setiap tahap pembelajaran. Penelitian oleh Ningsih et.al., (2023) juga menyatakan bahwa unsur permainan dalam TGT dapat meningkatkan fokus serta partisipasi Peserta didik selama proses pembelajaran. Penguatan terjadi tidak hanya pada ranah kognitif melalui pemahaman materi, tetapi juga pada ranah afektif seperti motivasi, kepercayaan diri, dan sikap bekerja sama. Pada ranah psikomotorik, Peserta didik mampu mengoperasikan media, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas dengan lebih terarah. Kombinasi antara model kooperatif dan media digital ini secara keseluruhan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan belajar Peserta didik sekolah dasar.

Untuk memperkuat temuan kualitatif mengenai antusiasme dan keterlibatan Peserta didik selama penerapan model TGT berbantuan media digital ABCYA, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur respons Peserta didik secara lebih terstruktur. Angket terdiri dari sepuluh pernyataan yang menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, manfaat *Game* terhadap pemahaman materi, kelancaran teknis, dan motivasi belajar. Instrumen menggunakan skala Likert empat kategori. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala empat tingkat, yaitu *Kurang* (1), *Cukup* (2), *Baik* (3), dan *Sangat Baik* (4). Perhitungan skor dilakukan dengan menjumlahkan frekuensi jawaban pada setiap kategori yang dikalikan dengan bobot skornya. Hasil rekapitulasi angket dari 29 Peserta didik dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Respons Peserta didik terhadap Media ABCYA

Aspek	Jumlah Skor				Nilai (Skor x Bobot)
	1	2	3	4	
Saya suka tampilan <i>Game</i> ABCYA	-	-	9	20	107
<i>Game</i> ABCYA mudah dimainkan	-	-	9	20	107
Saya mengerti memainkannya tanpa merasa bingung	-	-	9	20	107
Huruf, warna, dan gambar di ABCYA jelas dan mudah dilihat	-	-	5	24	111
<i>Game</i> ABCYA membantu saya belajar materi	-	-	3	26	113
Saya bisa menjawab soal atau latihan di ABCYA dengan baik	-	-	5	24	111
<i>Game</i> ABCYA membuat pembelajaran lebih menyenangkan	-	-		29	116
<i>Game</i> berjalan dengan lancar tanpa hambatan baik (tidak macet)	-	-	23	6	93
Saya ingin bermain <i>Game</i> ABCYA lagi saat belajar	-	-	6	23	110
Setelah bermain <i>Game</i> ABCYA, saya lebih memahami materi pelajaran	-	-	2	27	114
Total					1.089

Teknik pengolahan data angket tersebut dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif hasil instrumen penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan respons tanpa melakukan pengujian inferensial serta Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert empat kategori, skala Likert dapat digunakan untuk

mengukur sikap atau persepsi responden dengan memberikan bobot numerik pada setiap pilihan jawaban (Sugiyono 2019). Setiap respons Peserta didik dikodekan menjadi bobot 1–4, kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = (f_1 \times 1) + (f_2 \times 2) + (f_3 \times 3) + (f_4 \times 4)$$

Keterangan:

- f_1 = frekuensi respon kategori *Kurang* (skor 1)
- f_2 = frekuensi respon kategori *Cukup* (skor 2)
- f_3 = frekuensi respon kategori *Baik* (skor 3)
- f_4 = frekuensi respon kategori *Sangat Baik* (skor 4)

Rumus tersebut digunakan untuk menghitung skor masing-masing dari sepuluh pernyataan angket. Seluruh skor butir angket kemudian dijumlahkan sehingga diperoleh total skor (S_{total}) sebagai berikut:

$$S_{total} = 1.089$$

Skor maksimal dihitung dengan mengalikan jumlah Peserta didik, bobot tertinggi skala Likert, dan jumlah pernyataan:

$$S_{maks} = 29 \times 4 \times 10 = 1.160$$

Selanjutnya, persentase respons Peserta didik dihitung dengan membandingkan S_{total} dan S_{maks} menggunakan rumus:

$$P = \frac{S_{total}}{S_{maks}} \times 100\%$$

Dengan memasukkan nilai yang diperoleh:

$$P = \frac{1.089}{1.160} \times 100\% = 93,87\%$$

Skor total sebesar 1.089 dari skor maksimal 1.160. Nilai ini menghasilkan persentase 93,87%, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Baik”**. Temuan ini menunjukkan bahwa Peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap pemanfaatan ABCYA sebagai media pembelajaran yang mendampingi pelaksanaan model TGT. Perhitungan ini mengikuti konsep statistik deskriptif yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019) bahwa perhitungan skor dan persentase dapat digunakan untuk menginterpretasikan kecenderungan data angket.

Penilaian Peserta didik paling menonjol terlihat pada aspek tampilan visual. Mayoritas Peserta didik memberikan skor Sangat Baik terhadap elemen warna, kejelasan gambar, dan desain antarmuka *Game*. Kondisi ini memperlihatkan bahwa tampilan visual ABCYA sesuai dengan karakteristik belajar Peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan rangsangan visual yang jelas, menarik, dan mudah dipahami. Desain antarmuka yang sederhana namun berwarna juga membantu Peserta didik merasa nyaman dalam menjelajahi fitur *Game*, sehingga mengurangi potensi kebingungan selama proses pembelajaran.

Selain aspek visual, manfaat instruksional juga memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Peserta didik merasa bahwa ABCYA membantu mereka memahami materi, memperkuat ingatan, dan menumbuhkan kepercayaan diri saat mengerjakan latihan. Hal ini tampak dari tingginya skor pada pernyataan yang berkaitan dengan kemampuan menjawab soal dan pemahaman materi setelah bermain. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media digital interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan berorientasi pada praktik langsung.

Pernyataan yang menunjukkan skor tertinggi adalah bahwa ABCYA membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Seluruh Peserta didik memberikan skor Sangat Baik pada aspek ini. Hal tersebut menegaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran tidak hanya menumbuhkan keterlibatan Peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan memotivasi. Rasa senang yang ditimbulkan dari aktivitas bermain sekaligus belajar berpotensi menumbuhkan partisipasi aktif dan konsistensi perhatian Peserta didik selama kegiatan berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Nazari & Suharyanto (2024) bahwa kompetisi dalam pembelajaran TGT mampu mendorong Peserta didik untuk berusaha lebih maksimal serta meningkatkan keaktifan kelas secara keseluruhan.

Beberapa Peserta didik memberikan penilaian yang berbeda pada pernyataan mengenai kelancaran teknis permainan. Ada yang merasakan *Game* berjalan sangat baik, sementara sebagian lainnya mengalami sedikit hambatan seperti respons perangkat yang lambat atau kemungkinan lag. Perbedaan pengalaman tersebut cenderung dipengaruhi oleh kualitas perangkat maupun jaringan yang digunakan masing-masing Peserta didik, bukan oleh tampilan ataupun desain *Game* ABCYA itu sendiri.

Hasil dari angket ini menunjukkan bahwa penggunaan ABCYA dalam pembelajaran TGT diterima dengan sangat baik oleh Peserta didik. Media ini mampu menumbuhkan ketertarikan Peserta didik terhadap materi, memunculkan rasa senang selama kegiatan, serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Respon positif tersebut juga mengindikasikan bahwa ABCYA berfungsi tidak hanya sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media yang membantu memperjelas materi, memperkuat pemahaman, dan mendukung aktivitas belajar yang lebih aktif serta bermakna.

SIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ABCYA di kelas V SDN Gembong III terbukti efektif menumbuhkan keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran. Seluruh tahapan TGT, yaitu *Team*, *Games*, *Tournament*, dan *Reward* berjalan optimal, terutama pada *Real Teaching* yang menunjukkan kerja sama lebih kuat, kompetisi lebih hidup, serta motivasi belajar yang meningkat. Media ABCYA turut memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik Peserta didik. Peningkatan keaktifan Peserta didik tampak pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, mulai dari keberanian bertanya, kemampuan berdiskusi, hingga keterampilan mengoperasikan media dan menyusun jawaban dengan tepat. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi model kooperatif dan media digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan model TGT berbasis media interaktif sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas model ini pada mata pelajaran lain, membandingkannya dengan model kooperatif berbeda, atau meneliti dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar jangka panjang sehingga memberikan gambaran lebih luas mengenai prospek penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Atoulloh, A., Fitriani, A., & Daryono, R. W. (2024). Exploring the Influence of Game-Based Learning and School Environment on Learning Achievement. *International Journal of Ongoing Research and Education Review*. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i3.597>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan modul praktikum teknik digital model addie. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24114/itkp.v8i1.26777>
- Farman, F., dkk. (2024). *Pembelajaran Kooperatif untuk Menumbuhkan Keaktifan Peserta didik*. Ainara Jurnal.
- Izzaturrahman, R. H., & Fatnah, N. (2025). Penerapan *Model Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Baambooze Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364-374. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721>
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91. <https://doi.org/10.61290/gm.v11i2>
- Nazari, A., & Suharyanto, A. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Peserta didik Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.57008/ijp.v4i02.751>
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Ipas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 246-259. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30466>
- Nur Wahidah, C., & 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>
- Nurulhuda, S., Mariyam, M., & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.24937>
- Pratiwi, C. E., Rosmaiyyadi, R., & Nirawati, R. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan ABCYA dan Quizizz terhadap Kemampuan Numerasi dan Minat Belajar Peserta didik SD. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(4), 1517-1522. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3487>
- Rambe, A., Parapat, H. F., & Hadinata, R. (2024). Elementary School Learning Transformation: Using Game-Based Media to Enhance Student Activities Interactively. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>

- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi literatur: Media interaktif terhadap hasil belajar Peserta didik kelas V Sekolah Dasar. JKPD.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339. [10.31004/basicedu.v5i5.1548](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548)
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.26740/jrpdd.v9n2.p83-90>
- Salsabila, N., Aprizan, T., & Habibie, M. (2025). Improvement of Indonesian Language Learning Process and Outcomes Using a Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model in Grade IV SDN 100/II Muara Bungo. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 10(1). <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i3.6213>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, A. D., Dewi, C., & Astuti, N. W. (2025). *Model TGT Berbasis Multimedia untuk Menumbuhkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. *Jurnal Media Akademik*, 3(7). <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- Syarfrengki, M., & Mahluddin, M. (2025). Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik Melalui Model Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(2), 102-112. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2225>
- Ulfia, M., & Irwandani. (2019). *Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran IPA untuk Menumbuhkan Tanggung Jawab Akademik*. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 140–147. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>
- Zaeni, Z., Aulia, J., Hidayah, H., & Fatichatul, F. (2017). Analisis Keaktifan Peserta didik Melalui Penerapan Model Teams Gametournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di 1 SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.