



# Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Silvi Mayfitri Dewi<sup>1</sup>, Neng Sholihat<sup>2</sup>, Agusminarti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Riau

Email : [silvimayfitri256@gmail.com](mailto:silvimayfitri256@gmail.com)<sup>1</sup>, [agusminarti@umri.ac.id](mailto:agusminarti@umri.ac.id)<sup>2</sup>, [nengsholihat@umri.ac.id](mailto:nengsholihat@umri.ac.id)<sup>3</sup>

## Article Info

### Article history:

Received July 14, 2025

Revised July 19, 2025

Accepted July 26, 2025

### Keywords:

Cooperative Learning,  
TeamsGames Tournament,  
Learning Outcomes

## ABSTRACT

*This study aims to analyze the findings from research on developing modules based on the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to improve student learning outcomes. We reviewed a number of national and international scientific articles that covered the implementation of TGT across various educational levels and subjects, particularly in science. This research employed a Literature Review method with a descriptive qualitative approach. The analysis consistently shows that the TGT model effectively boosts student learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor aspects. Furthermore, the model is proven to increase learning interest, active student engagement, and critical thinking skills. Developing TGT-based modules is considered highly feasible and effective as an educational innovation. However, some challenges were identified, such as group work dynamics and lack of collaboration among students, which act as hindering factors. Therefore, it is recommended that the implementation of the TGT model be supported by thorough planning, interactive learning media, and enhanced teacher competency in cooperative classroom management.*

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



## Article Info

### Article history:

Received July 14, 2025

Revised July 19, 2025

Accepted July 26, 2025

### Keywords:

Pembelajaran Kooperatif,  
Teams Games Tournament,  
Hasil Belajar

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil studi terkait pengembangan modul berbasis pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kajian dilakukan terhadap sejumlah artikel ilmiah nasional dan internasional yang memuat implementasi TGT pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, khususnya di bidang IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Literatur Review dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa model TGT secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, model ini juga terbukti meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif siswa, serta kemampuan berpikir kritis. Pengembangan modul berbasis TGT dinilai sangat layak dan efektif sebagai inovasi pembelajaran. Namun demikian, beberapa kendala seperti dinamika kerja kelompok dan kurangnya kolaborasi antar siswa menjadi faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, disarankan agar implementasi model TGT didukung dengan perencanaan yang matang, media



pembelajaran yang interaktif, serta peningkatan kompetensi guru dalam manajemen kelas kooperatif.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Silvi Mayfitri Dewi

Universitas Muhammadiyah Riau

E-mail: [silvimayfitri256@gmail.com](mailto:silvimayfitri256@gmail.com)

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan sains berperan krusial dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Melalui proses belajar ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan faktual dan konseptual, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di era modern. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa hasil belajar sains para siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah dominasi metode pengajaran tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga menghalangi potensi pengembangan diri mereka (Ni'am & Widodo, 2023).

Salah satu cara mengatasi masalah tersebut adalah mengembangkan modul interaktif dengan model pembelajaran inovatif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar. TGT memadukan kerja sama tim dan kompetisi sehat melalui permainan edukatif. Pendekatan ini secara aktif mendorong keterlibatan siswa, menumbuhkan tanggung jawab individu dan kelompok, serta meningkatkan minat belajar (Nata et al., 2024).

Dalam praktiknya, implementasi TGT yang dikombinasikan dengan media permainan seperti *Wordwall*, *Educaplay*, hingga *board trail* dan *monopoli IPA*, telah menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dan disiplin ilmu. Sebagai contoh, (Nurjanah et al., 2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan TGT dengan bantuan *board trail* mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP secara signifikan dengan kategori peningkatan sedang berdasarkan analisis N-Gain. Hal senada juga ditunjukkan oleh (Putri et al., 2024) melalui penggunaan media *Educaplay* yang tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan kontekstual.

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan edukatif tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, tetapi juga dapat meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa. Sebuah studi oleh (Mulyana, 2023) mengungkapkan bahwa model TGT dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada materi invertebrata. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan modul berbasis TGT bukan hanya mendukung pemahaman konten, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan dalam Kurikulum Merdeka (Putri et al., 2024).

Dengan mempertimbangkan urgensi dan potensi dari model pembelajaran TGT serta kebutuhan akan pengembangan bahan ajar yang interaktif dan bernilai karakter, maka kajian



ini fokus pada analisis dan sintesis berbagai studi mengenai pengembangan modul atau media pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe TGT. Kajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta sebagai acuan dalam pengembangan e-modul atau media pembelajaran inovatif lainnya di masa depan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literatur Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil studi terkait pengembangan modul berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari 25 artikel ilmiah, yang terdiri atas 15 artikel dari jurnal nasional terakreditasi dan 10 artikel dari jurnal internasional bereputasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelaah secara sistematis setiap artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Proses pengumpulan data meliputi identifikasi masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, hasil temuan utama, dan rekomendasi dari masing-masing artikel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tabel hasil penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Ni'am & Widodo, 2023)	Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP.	Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil pencapaian siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, di mana semua siswa yang sebelumnya tidak tuntas pada <i>pretest</i> berhasil menuntaskan <i>posttest</i> , dengan rata-rata N-Gain 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, model ini juga berhasil meningkatkan hasil belajar pada aspek sikap siswa, mencapai rata-rata 82,22 (kategori sangat bagus), serta keterampilan siswa dengan rata-rata 84,38.
2.	(Nata et al., 2024)	Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Model TGT Untuk Pembelajaran IPA Materi Kemagnetan di SMP/MTs.	Penelitian ini menunjukkan bahwa modul interaktif tentang kemagnetan untuk mata pelajaran IPA, yang dikembangkan dengan pendekatan Teams-Games-Tournament (TGT), sangat layak dijadikan media pembelajaran di sekolah. Modul ini tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar



			siswa, tetapi juga memperoleh persentase kelayakan keseluruhan yang sangat tinggi, yaitu rata-rata 90,7%.
3.	(Mulyana, 2023)	Penggunaan Model <i>Cooperatif Learning Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Sub Konsep Invertebrata	Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam subkonsep Invertebrata.
4.	(Nurjanah et al., 2024)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Board Trail Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media permainan board trail secara nyata memperbaiki hasil belajar siswa SMP dalam materi tata surya. Kenaikan ini dapat dilihat dengan jelas melalui peningkatan pada nilai pretest dan posttest di seluruh siswa kelas VII-B. Di samping itu, terdapat juga peningkatan yang signifikan pada setiap Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP). Meskipun perbaikannya signifikan, nilai N-Gain mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tergolong dalam kategori "sedang."
5.	(Rahmi et al., 2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 20 Cakranegara. Bukti ini didasari oleh hasil uji hipotesis yang mengindikasikan nilai t-hitung (2,440) lebih tinggi dibandingkan t-tabel (1,679), serta nilai signifikansi 0,019 yang berada di bawah 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang menegaskan adanya pengaruh positif dari penerapan model TGT dengan menggunakan media Wordwall.



6.	(Sofyan, 2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi	<p>Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.</p> <p>Pada siklus I, 67,7% siswa berhasil mencapai ketuntasan, dengan peningkatan menjadi 93,5% di siklus II. Rata-rata nilai siswa juga mengalami kenaikan dari 57 sebelum tindakan menjadi 87 pada siklus II.</p>
7.	(Rahmawati et al., 2023)	Pengembangan Media Wordwall Pada Materi Perpindahan Kalor Terintegrasi Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .	<p>Berdasarkan hasil penilaian dari validator mengenai materi dan media, serta pengujian keterbacaan dan kepraktisan oleh subjek pada pengembangan media Wordwall yang berhubungan dengan perpindahan kalor dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, media yang telah dibuat sangat cocok untuk diuji coba secara terbatas di dalam kelas. Validasi media menunjukkan rata-rata skor 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak, validasi tampilan mendapatkan rata-rata 94% yang berada di kategori sangat baik, validasi bahasa mendapat rata-rata 96% yang juga tergolong sangat baik, dan validasi materi memperoleh skor rata-rata 92% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil evaluasi tentang daya tahan keterbacaan menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini mendapatkan skor rata-rata 78% yang tergolong cukup terbaca, sedangkan uji terhadap kepraktisan media dinyatakan sangat praktis dengan persentase 82%.</p>
8.	(Rofiah et al., 2024)	Meningkatkan Minat Belajar IPAS Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe (TGT) pada Siswa Kelas IV	<p>Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) berhasil meningkatkan ketertarikan siswa kelas IV terhadap mata pelajaran IPAS, terutama pada materi tentang tumbuhan. Kenaikan minat siswa ini dapat terlihat secara jelas dari data yang menunjukkan peningkatan persentase minat belajar, yaitu dari 68,52% di siklus I menjadi 85,26% setelah siklus II.</p>



9.	(Putri et al., 2024)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Educaplay. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 29% pada pra siklus, menjadi 61% pada siklus I, dan 86% pada siklus II
10.	(Silalahi et al., 2022)	Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Tim	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong kerja sama tim. Meskipun kemampuan mengajar guru dinilai baik, implementasi model pembelajaran kooperatif ini masih memiliki beberapa kekurangan. Model TGT juga terbukti meningkatkan keaktifan siswa, yang didukung oleh bantuan dari teman sekelompok dan sistem penghargaan yang diterapkan.
11.	(Yati & Amini, 2020) (Putri et al., 2024)	Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Di Kelas IV SD	Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dirancang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tingkat kevalidan dengan rata-rata 4,24, tingkat kepraktisan mencapai 83,5%, dan tingkat efektivitas sebesar 84,3%.
12.	(Marlita et al., 2023)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB	Penelitian ini memperlihatkan adanya kemajuan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Pada siklus pertama, persentase hasil belajar untuk aspek pemahaman IPAS mencapai 66,67%, dan angka ini melonjak menjadi 86,67% pada siklus kedua. Selain itu, aspek keterampilan proses siswa juga menunjukkan peningkatan. Dari 65,60% di siklus pertama, persentasenya meningkat menjadi 76,66% pada siklus kedua.
13.	(Arifah & Widiyanti, 2023)	Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA	Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media Monopoli IPA secara signifikan



		Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya	<p>meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Ngawi.</p> <p>Pada siklus I, meskipun nilai rata-rata <i>pre-test</i> (50,05) dan <i>post-test</i> (62,4) menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 20% menjadi 45%, hasil belajar siswa masih belum mencapai target ketuntasan.</p> <p>Namun, siklus II menunjukkan peningkatan drastis yang berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata nilai <i>pre-test</i> melonjak menjadi 72,75 (75% siswa tuntas), dan rata-rata <i>post-test</i> mencapai 80,05 dengan 95% siswa tuntas. Peningkatan signifikan ini disebabkan oleh perbaikan yang dilakukan guru setelah mengevaluasi kekurangan pada siklus I, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam berpartisipasi.</p>
14.	(Mukminah et al., 2020)	Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi, kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah serupa; nilai rata-rata pretest untuk kelas XI IPS 2 mencapai 29,57, sementara kelas XI IPS 3 adalah 31,64. Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), nilai rata-rata posttest untuk kelompok eksperimen adalah 67,17 yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki nilai rata-rata 63,22.</p> <p>Namun, hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok (<math>t_{hitung} = 1,626 = 2,000</math>). Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi program linear dalam konteks penelitian ini.</p>
15.	(Adiputra & Heryadi, 2021)	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Rata-rata nilai <i>pretest</i></p>



		TGT ( <i>Teams Games Tournamet</i> ) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	siswa sebelum menggunakan model TGT adalah 45%, namun setelah diterapkan, rata-rata tersebut meningkat drastis menjadi 87%, menunjukkan kenaikan sebesar 42%.
16.	(Bores-García et al., 2021)	<i>Research on Cooperative Learning in Physical Education: Systematic Review of the Last Five Years</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan kajian mengenai Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Jasmani lebih menitikberatkan pada tingkat sekolah menengah dengan intervensi yang bersifat sementara, menggunakan pendekatan kualitatif dan/atau kombinasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pembelajaran sosial, dengan fokus khusus pada motivasi, suasana kelompok, dan interaksi antara guru dan siswa. Meskipun terdapat peningkatan penggunaan model ini di berbagai negara, waktu pelaksanaannya sangat singkat, sering kali terbatas hanya pada satu unit pengajaran. Penelitian menunjukkan dampak positif terhadap perilaku siswa, rasa saling menghormati, hubungan sosial, dan refleksi dalam proses belajar, serta peningkatan keterampilan gerak dasar dan kondisi fisik yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
17.	(Rivera-Pérez et al., 2021)	<i>Effects of an 8-Week Cooperative Learning Intervention on Physical Education Students' Task and Self-Approach Goals, and Emotional Intelligence</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerangka pembelajaran kooperatif membantu meningkatkan tujuan pendekatan diri siswa serta kontrol dan regulasi emosional, dan empati mereka. Semua elemen dasar pembelajaran kooperatif meningkat secara signifikan dari pre-test ke post-test, yang menunjukkan bahwa kerangka kerja tersebut berhasil diterapkan. Meskipun tujuan pendekatan tugas siswa hanya menunjukkan kecenderungan positif (bukan perubahan yang signifikan secara statistik), tujuan pendekatan diri siswa meningkat secara signifikan. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa intervensi membantu siswa fokus pada bagian mereka dalam tugas kelompok dan mencapai kompetensi berdasarkan diri



			sendiri untuk berkontribusi pada keberhasilan kelompok.
18.	(Prieto-Saborit et al., 2022)	<i>Validation of a Cooperative Learning Measurement Questionnaire From a Teaching Perspective</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuesioner akhir yang terdiri dari 19 item dalam lima faktor memiliki struktur faktorial yang optimal di semua indikator melalui indeks kesesuaian global atau absolut (Chi-squared, RMSEA, GFI, NFI, dan CFI). Keandalan yang dicapai oleh tes definitif memadai melalui Cronbach's alpha ( $\alpha=0.958$ ) dan McDonald's $\omega$ ( $\omega=0.960$ ). Kuesioner ini disajikan sebagai instrumen yang valid dan dapat diandalkan untuk mengevaluasi penerapan pembelajaran kooperatif dari perspektif pengajaran pada pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah. Analisis CFA orde kedua juga menunjukkan kemungkinan adanya faktor tunggal yang mendasari kelima faktor laten, dengan hasil yang sejalan dengan instrumen serupa yang berorientasi pada siswa.
19.	(Fonseca et al., 2023)	<i>Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan penguatan keterampilan akademik, pribadi, dan sosial dalam ruang-ruang yang menyenangkan yang menumbuhkan emosi dan kreativitas. Beberapa opsi implementasi model ini termasuk aktivitas tatap muka, virtual, dan campuran, permainan peran, dan penugasan untuk meningkatkan motivasi.
20.	(Nzuza & Chitiyo, 2024)	<i>Cooperative Learning as an Approach to Enhance the Implementation of Inclusive Education</i>	Penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki pandangan positif sebagai pendekatan pengajaran bagi siswa dengan hambatan belajar. Pertama, pembelajaran kolaboratif mempromosikan dukungan sebaya dan pemahaman konsep baru, di mana siswa yang lebih cepat membantu yang lebih lambat, menciptakan ikatan dan pemahaman bersama. Kedua, kesabaran dan dedikasi guru sangat penting, karena metode ini membutuhkan waktu tetapi menghasilkan hasil yang baik dan membutuhkan toleransi



			guru terhadap proses belajar siswa. Ketiga, pengelompokan siswa membangun hubungan dan saling menghormati, mendorong kebersamaan dan interaksi positif, bahkan di luar kelas. Terakhir, pembelajaran kooperatif Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan sikap positif siswa dan kepercayaan diri, terutama ketika mereka dapat menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman pribadi mereka.
21.	(Chen & Ruiying, 2021)	<i>A Review of Cooperative Learning in EFL Classroom</i>	Berdasarkan hasil studi literatur sebelumnya, peneliti merekomendasikan agar para guru di Tiongkok dapat mempertimbangkan untuk menerapkan teknik pembelajaran kooperatif di kelas bahasa Inggris. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja akademik dan sikap siswa. Pembelajaran kooperatif tidak hanya menjadi tren tetapi juga arah yang diperlukan untuk pengajaran bahasa Inggris di masa depan. Untuk mengatasi tantangan implementasi, seperti ukuran kelas yang besar, kurikulum standar, tingkat kemahiran bahasa Inggris siswa yang belum memadai, dan dominasi metode pengajaran tradisional, diperlukan perhatian lebih lanjut dalam penelitian dan praktik.
22.	(Fonseca et al., 2023)	<i>Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review</i>	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan progresif dalam produksi ilmiah tentang topik ini, dengan sebagian besar penelitian berasal dari Spanyol (55%). Gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan berkontribusi pada pembelajaran yang bermakna dan pengembangan lingkungan kooperatif. Kerja tim merupakan hasil yang menonjol, mendorong komunikasi, partisipasi, dan motivasi. Alat-alat ini juga berkontribusi pada peningkatan hasil akademik serta keterampilan pribadi dan sosial.
23.	(Berzener & Deneme, 2021)	<i>The Effect of Cooperative Learning on EFL</i>	Penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok pada tes penempatan dan pretest. Namun, ada



		<i>Learners' Success of Reading Comprehension: An Experimental Study Implementing Slavin's STAD Method</i>	perbedaan signifikan pada hasil posttest, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 6,8, jauh lebih tinggi daripada peningkatan 1,8 yang terlihat pada kelompok kontrol. Ini membuktikan bahwa metode pembelajaran kooperatif (STAD) lebih efektif dalam meningkatkan keberhasilan pemahaman membaca siswa EFL Turki dibandingkan metode tradisional, sehingga hipotesis penelitian diterima. Observasi juga menunjukkan siswa di kelas pembelajaran kooperatif lebih terlibat, menunjukkan persaingan positif, lebih nyaman bertanya, dan mengembangkan harga diri, yang mengurangi hambatan afektif terhadap pembelajaran.
24.	(Keramati & Gillies, 2022)	<i>Advantages and Challenges of Cooperative Learning in Two Different Cultures"</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan seperti kurangnya keakraban dengan CL, masalah penilaian, dan kendala waktu, CL menciptakan lingkungan yang interaktif, menyenangkan, dan aman untuk pembelajaran mendalam di kedua negara. Tantangan spesifik di Iran termasuk kecenderungan terhadap pendekatan pengajaran tradisional, pemahaman yang tidak memadai tentang kerja tim, dan kurangnya sumber daya pengajaran yang mutakhir. Sementara itu, di Australia, tantangan meliputi perubahan kursus, bekerja dengan siswa eksternal, mengakomodasi perbedaan individu, dan membangun hubungan positif. Budaya kompetitif menjadi tantangan besar di kedua negara, dan banyak tantangan yang diidentifikasi lebih berkaitan dengan kualitas implementasi CL daripada sifat CL itu sendiri.
25.	(Silva et al., 2022)	<i>The Effects of Cooperative Learning on Creative Writing and Self-Efficacy in</i>	Temuan penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok pada tes penempatan dan pretest. Kelompok eksperimen, yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif STAD, menunjukkan peningkatan skor rata-rata



		<p><i>Portuguese and Mathematics</i></p>	<p>yang jauh lebih tinggi (6,8) dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 1,8. Ini membuktikan bahwa metode pembelajaran kooperatif (STAD) lebih efektif dalam meningkatkan keberhasilan pemahaman membaca siswa EFL Turki dibandingkan metode tradisional, sehingga hipotesis penelitian diterima. Observasi juga menunjukkan siswa di kelas pembelajaran kooperatif lebih terlibat, menunjukkan persaingan positif, lebih nyaman bertanya, dan mengembangkan harga diri, yang mengurangi hambatan afektif terhadap pembelajaran.</p>
--	--	--	---

Hasil analisis terhadap 25 artikel penelitian mengindikasikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang baik dan stabil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dan bidang studi, terutama dalam ilmu pengetahuan alam. Model TGT yang memadukan elemen permainan dan kompetisi dalam lingkungan kerja sama terbukti berhasil meningkatkan prestasi belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Implementasi model TGT dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa tingkat SMP, dengan nilai N-Gain yang termasuk dalam kategori tinggi (Ni'am & Widodo, 2023).

Pengembangan modul pembelajaran berbasis TGT juga terbukti sangat layak digunakan di kelas. Hal ini terlihat dari validasi yang dilakukan dalam beberapa studi, seperti yang dilakukan oleh (Nata et al., 2024) dan (Rahmawati et al., 2023), yang menunjukkan kelayakan media atau modul berada pada kategori "sangat layak" berdasarkan skor validasi isi, tampilan, bahasa, dan keterbacaan. Beberapa modul dikembangkan dengan bantuan media seperti Wordwall, Educaplay, dan board game, yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar siswa.

Lebih jauh, implementasi model TGT juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. Penelitian (Mulyana, 2023) dan (Silalahi et al., 2022) menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, mampu berargumentasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Model ini juga dinilai sangat efektif untuk memfasilitasi penguatan karakter dan nilai sosial, seperti tanggung jawab, toleransi, dan solidaritas, yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Beberapa studi mengidentifikasi bahwa dinamika kerja kelompok yang tidak seimbang dan dominasi siswa tertentu dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Mukminah et al., 2020) melaporkan bahwa ketidakseimbangan kontribusi dalam kelompok menyebabkan hasil belajar tidak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, keberhasilan model TGT sangat bergantung pada kemampuan



guru dalam mengelola kelas, desain aktivitas yang tepat, serta penguatan kolaborasi sejati antar siswa.

Secara keseluruhan, hasil kajian memperkuat bahwa model TGT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang layak dikembangkan secara luas, khususnya melalui modul-modul ajar yang interaktif, kontekstual, dan adaptif. Penerapan model ini bukan hanya sebagai strategi pengajaran inovatif, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai sosial, meningkatkan motivasi, dan membentuk kompetensi abad ke-21 dalam diri siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini mencakup semua aspek pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul pembelajaran yang berbasis TGT adalah layak, praktis, dan dapat mendukung penerapan model ini secara sistematis di dalam kelas. Kombinasi elemen permainan dan kompetisi dalam TGT tidak hanya memperdalam pemahaman konsep siswa, tetapi juga mendorong kerja sama dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Arifah, M. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98.
- Berzener, Ü. A., & Deneme, S. (2021). "The Effect of Cooperative Learning on EFL Learners' Success of Reading Comprehension: An Experimental Study Implementing Slavin's STAD Method." *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 20(4), 90–100.
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). "Research on Cooperative Learning in Physical Education: Systematic Review of the Last Five Years." *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(1), 146–155. <https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276>
- Chen, & Ruiying. (2021). "A Review of Cooperative Learning in EFL Classroom." *Asian Pendidikan*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.53797/aspenn.v1i1.1.2021>
- Fonseca, I., Caviedes, M., Chantré, J., & Bernate, J. (2023). "Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review." *International Journal*



- of Emerging Technologies in Learning (IJET), 18(21), 4–23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>
- Keramati, M. R., & Gillies, R. M. (2022). "Advantages and Challenges of Cooperative Learning in Two Different Cultures." *Education Sciences*, 12(3), 1–14. <https://doi.org/10.3390/educsci12010003>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646–1660. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, & Syaharuddin. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Mulyana, A. (2023). Penggunaan Model Kooperatif Learning Team Games Tournament (TGT) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Sub Konsep Invertebrata. *Jurnal Pedagogi Biologi*, 01(01), 45–51. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bp/>
- Nata, P. R., Sabaruddin, & Annisa, F. (2024). Pengembangan Modul Interaktif Dengan Model TGT Untuk Pembelajaran IPA Materi Kemagnetan di SMP/MTs. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 10(1), 69–78. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v10i1.20642>
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Pendidikan Sains Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Nurjanah, D. S., Sudibyoy, E., & Mursyidah, R. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Board Trail Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 421–427. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1182>
- Nzuza, Z., & Chitiyo, M. (2024). "Cooperative Learning as an Approach to Enhance the Implementation of Inclusive Education." *International Journal Of Whole Schooling*, 20(2), 1–15.
- Prieto-Saborit, J. A., Méndez-Alonso, D., Ordóñez-Fernández, F., & Bahamonde, J. R. (2022). "Validation of a Cooperative Learning Measurement Questionnaire From a Teaching Perspective." *Psicothema*, 34(1), 160–167. <https://doi.org/10.7334/psicothema2021.126>
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331–340. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.839>
- Rahmawati, D. R., Putri, H. V., Wakhidah, L. R., Adam, M. I., Kartika, R. N., Prasetyo, S. W., Hanafi, Y., & Sagitha, F. D. (2023). Pengembangan Media Wordwall Pada Materi



- Perpindahan Kalor Terintegrasi Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 3(12), 2023. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i12.2023.2>
- Rahmi, A., Nurhasanah, & Husniati. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116–1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Rivera-Pérez, S., Fernandez-Rio, J., & Gallego, D. I. (2021). "Effects Of An 8-Week Cooperative Learning Intervention On Physical Education Students' Task and Self-Approach Goals, and Emotional Intelligence." *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph18010061>
- Rofiah, A., Rulviana, V., & Rakini, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar IPAS Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe (TGT) pada Siswa Kelas IV. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 226–235. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.799>
- Silalahi, G. D. A., Dalimunthe, I. P. S., Utami, S., & Malau, Y. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Tim. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 348–364.
- Silva, H., Lopes, J., Dominguez, C., & Morais, E. (2022). "Lecture, Cooperative Learning and Concept Mapping: Any Differences on Critical and Creative Thinking Development." *International Journal of Instruction*, 15(1), 765–780. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15144a>
- Sofyan, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Yati, W., & Amini, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Turnamen Pada Siswa Di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 158–167. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>