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

JURNAL

OLVIN JAFAR
NIM : F01420021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2024

PENGESAHAN JURNAL

Judul Penelitian	: Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo
Nama	: Olvin Jafar
NIM	: F01420021
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Abd. Hamid Isa., M.Pd	Yusraningsih H. Pongoliu, S.Pd, M.Pd
N B M : 1150864	NIDN. 0901068503

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0916078502

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

Olvin jafar [1], Abd. Hamid Isa[2], Yusraningsih Pongoliu[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : olvinjr04@gmail.com hamid_isa@ung.ac.id, yusraningsihpongoliu@umgo.ac.id,

ABSTRACT

OLVIN JAFAR. Analysis of the Application of the Time Game Tournament (TGT) Learning Model in Science Subjects at SDN 1 Limboto, Gorontalo Regency. Supervised by ABD. HAMID ISA as chairman and YUSRANINGSIH H. PONGOLIU as member.

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

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Time Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi dari sumber data primer dan data sekunder. Data di analisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT di SDN 1 Limboto sudah terlaksana dengan baik, walaupun masih ada kelemahan dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat dilihat dari indikator penelitian yakni Presentasi di kelas, Tim, *Game, Tournament,* dan Penghargaan tim. Dari kelima indikator tersebut terdapat dua indikator yang lemah pelaksanaannya yakni Presentasi kelas dan *Game,* sedangkan indikator Tim, *Tournament,* dan Penghargaan tim, sudah efektif pelaksanaannya. Namun secara keseluruhan penerapan model TGT di SDN 1 Limboto telah dilaksanakan dalam memfasilitasi proses dan hasil dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian ini, direkomendasikan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak partisipan dan variasi dalam penerapan model pembelajaran.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Model *Time Game Tournament* (TGT), Mata Pelajaran IPA

1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.(Suardi 2018:7) Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan daripembelajaran itu sendiri. Istilah pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang.Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses pengubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. (Farista 2018:1)

Pembelajaran yang baik dan efektif akan memberikan ruang dan peluang agar peserta didik dapat belajar lebih aktif serta dapat mengeksplorasi keingintahuan melalui kemampuan atau potensi yang dimilikinya, dan hal ini memerlukan bantuan atau bimbingan yang baik dan tepat dari pendidik. Aktivitas proses pemebelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi anatara pendidik dan peserta didik, namun yang biasa kita saksikan dilapangan adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kurang bervariasi dan proses pembelajaran lebih befokus pada aktivitas pendidik. Oleh karena itu sangat penting bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran.

Menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. (Octavia 2020:12-13)

Pentingnya penerapan Model pembelajaran di kelas karena mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang ingin dicapai, termasuk didalamnya apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penerapan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter peserta didik, komponen materi pembelajaran,lingkungan, serta sumber daya yang ada di sekolah atau lingkungan yang saling berkaitan.

Menurut Yunita (2018:99) Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Taniredja kelebihan TGT adalah Pendidik dapat membangun semangat peserta didik untuk belajar berkompetisi melalui tournament kecil untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan yang dia miliki. (Nabila 2022:6) Dalam penerapan model *Time Game Tournament* (TGT) pendidik menyajikan pelajaran atau menyampaikan materi dan memastikan peserta didik menguasai materi yang telah disampaikan, kemudian pendidik membagi tim belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda sehingga tim itu seimbang, selanjutnya diadakan tournament dimana peserta didik dalam masing-masing tim memainkan game akademik melawan tiim lain untuk menyumbangkan poin untuk timnya. Selanjutnya setelah game selesai pendidik mengumumkan hasil tournamentnya dan hanya ada 1 tim yang menang. pendidik bisa memberikan reward dalam bentuk apapun

dengan catatan bisa bermanfaat untuk peserta didik.

Gunarta (2018:118) Menyatakan bahwa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bekerja sama saling bahu-membahu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan meningkatkan kemampuan sosialisasinya dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari baik antar anggota kelompok maupun dengan kelompok lain

Menurut Slavin Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah Menurut Slavin Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*Class Precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), pertandingan (t*ournament*), dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*). (Widya 2020:215-216)

Menurut Shoimin Mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademis tinggi yang lebih menonjol dalam pem belajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. (Nurhayati 2022:3)

Menurut Andi (2022:38) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian *model Time Game Tournament* (TGT) peneliti menyimpulkan bahwa model TGT adalah model membelajaran yang mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran melalui turnement kecil dan membutuhkan kekompakan dalam tim, model pembelajaran ini juga dapat meranngsang siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran dapat menjadi aktif karena model pembelajaran ini dalam bentuk game yang disukai oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Limboto ditemukan bahwa pendidik sudah jarang menggunakan model pembelajaran, proses pembelajarannya sangat monoton dan terkesan tidak menyenangkan karena pendidik mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan hanya mengandalkan pembelajaran 1 arah atau hanya pendidik saja yang dominan dalam proses pembelajaran tanpa melibatkan peserta didik, peserta hanya duduk diam dan mendengar penjelasan materi dari pendidik, setelah pendidik menjelaskan materi selanjutnya memberikan tugas tanpa memastikan peserta didik sudah paham materi atau belum, kadang peserta didik jika ditanya sudah paham, mereka akan menjawab sudah paham tapi kenyataannya mereka belum paham, penyebabnya adalah mereka malas bertanya karena kegiatan pembelajaran yang tidak menarik perhatian mereka. Lebih khusus pada mata pelajaran IPA, peserta didk lebih banyak mendengarkan teori. Fenomena seperti ini merupakan masalah besar bagi pendidikan indonesia, jika masalah ini terus berlanjut maka mutu pendidikan di negara ini hanya akan berjalan ditempat atau tidak ada perkembangan bahkan bisa tertinggal jauh dari negara-negara lain.

Penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) ini tentunya bisa mencapai hasil yang baik karena model ini sangat cocok dengan usia peserta didik yang maunya ingin terus bermain, dengan penerapan model ini peserta didik dapat belajar sambIl bermain. Model ini juga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA karena peserta didik bisa bermain suatu permainan yang berhubungan dengan alam.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. Penelitian ini digunakan untuk menngetahui penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Limboto.

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

maka data diperoleh dari informasi baik melalui observasi, wawancara, dan study dokumen dengan mudah diperoleh dan dikembangkan sedetail dan subjektif sebelum dipublikasikan.

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

3. Hasil Penelitian.

Penelitian ini telah memaparkan data tentang penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. Peneliti terlebih dahulu membahas temuan tentang penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT). Penelitian ini menemukan 5 langkah-langkah penerpan model pembelajaran TGT di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo, yakni Persentasi di kelas, Tim, *Game*, dan *tournament.*

1. Presentasi Di Kelas

Persentasi di kelas adalah hal yang wajib dilakukan oleh pendidik. Sebelum melakukan persentasi di kelas, pastinya pendidik sudah mengusai materi yang akan diajarkan, pendidik membuat RPP terlebih dahulu, kemudian pendidk belajar dulu dari rumah terkait materi yang akan diajarkan, pada saat mengajar peserta didik paham materi yang disampaiakan oleh pendidik, dan pada saat peserta didik bertanya, pendidik bisa menjawab. Pada saat penyajian materi pendidik juga memperhatikan kondisi peserta didik, contohnya peserta didik yang memiliki pendengaran yang kurang, maka duduk didepan agar bisa mendengar penyampaian materi dari pendidik. Serta dalam penyajian materi pendidik memperhatikan kemutakhiran materi yakni mmenghubungkan materi dengan hal-hal yang baru. Dengan cara menyesuaikan dengan lingkungan belajar peserta didik, dan menyesuaikan dengan zaman.

Pada indikator ini peneliti menemukan bahwa pendidik kelas IV, dan VI dalam persentasi di kelas hanya menggunakan buku guru saja sehingga menyebabkan kondisi peserta didik kurang memperhatikan dan ada beberapa peserta didik hanya bercerita. Walaupun pendidik menguasai materi tapi hanya bermodalkan buku guru saja tanpa ada media pendukung maka peserta didik kurang memperhatikan, hal ini disebabkan peserta didik jenuh karena tidak menarik perhatian mereka. Solusi dari permasalahan ini adalah pendidik seharusnya disamping menguasai materi, pendidik juga harus mempersiapkan sesuatu yang dapat menarik perhatian peserta didik salah satunya seperti media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat memperhatikan saat penyajian materi. Berbeda dengan pendidik kelas V, pendidik menggunakan media LCD untuk menyajikan materi kemudian pendidik juga menampilkan video untuk diamati oleh peserta didik sehingga peserta didik memperhatikan. Hal ini perlu dipertahankan oleh pendidik bahkan bisa ditingkatkan lagi sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. terkait pemutakhiran materi pendidik kelas IV, V, dan VI belum melaksanakan, karena pendidik hanya berfokus kemateri yang ada tanpa mengaitkan materi dengan hal-hal yang baru. Solusi dari permasalahan ini kiranya pendidik bisa mencari referensi hal-hal baru atau fenomena baru sesuai dengan perkembangan zaman terkait materi yang akan diajarkan sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan zamannya. Temuan penyajian materi ini sesuai dengan teori Slavin (Talce 2018:15-16) terkait Presentasi di kelas.

Berdasarkan temuan penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam Persentasi di kelas ini pendidik lebih dulu membuat RPP dan paham materi yang akan diajarkan, dalam penyajian materi ini pendidik juga memperhatikan kondisi peserta didik, serta memperhatikan kemutakhiran materi, jika 3 kriteria diatas tidak dilaksanakan maka persentasi di kelas tidak akan berjalan dengan baik dan siswa tidak bisa memahami materi yang disajikan.

2. Tim

Tim (kelompok) dibentuk setelah persentasi di kelas. pada pembentukan tim Ini, hal yang pertama diperhatikan oleh pendidik yakni kemampuan masing-masing peserta didik karena peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dikelompokan dengan peserta didik yang memiliki kemampuan yang masih kurang, agar pendidik yang memiliki kemampuan lebih dapat membimbing peserta didik yang memiliki kemampuan yang masih kurang di

dalam kelompok. Kemudian yang kedua yakni kelompok yang heterogen, pendidik membagi kelompok dengan mencampurkan jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda dalam satu kelompok, agar perbedaan diantara peserta didik tersebut dapat menjadi kekuatan untuk mereka bisa belajar bersama dalam kelompok. Kemudian yang terakhir yakni karakteristik peserta didik, pendidik sudah tau peserta didik yang memiliki karakteristik yang unik, maka pendidik mengelompokkan peserta didik ini dikelompok yang bisa paham dengan karakteristiknya.

Berdasarkan temuan peneliti bahwa pembentukan tim (kelompok) yang dilakukan oleh pendidik kelas IV, V, dan VI sudah baik, karena pendidik sudah mengetahui kemampuan dan karakter masing-masing peserta didiknya, jadi beberapa peserta didik yang kemampuannya lebih baik dibagi pada masing-masing tim begitu juga sebaliknya, kemudian peserta didik yang karakter beragam juga dibagi pada masing-masing tim sehingga mereka bisa berkolaborasi dengan baik, serta pendidik juga melakukan pembentuan tim secara heterogen yakni dengan membagi peserta didik dengan jenis kelamin dan ras yang berbeda pada masing-masing kelompok. Hal ini perlu dipertahankan oleh pendidik agar terciptanya kelompok yang adil yaitu dengan cara mengetahui dan memahami kemampuan dan karakter peserta didik karena pendidik merupakan orang yang terdekat dan sebagai orang tua mereka disekolah. Temuan pembagian kelompok ini sudah sejalan dengan teori Slavin (Talce 2018:15-16) terkait pembentukan tim.

Berdasarkan temuan penelitian maka peneliti menyimpulkan pembentukan tim (kelompok) ini pendidik harus memperhatikan atau mempertimbangkan kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras, serta karakteristik peserta didik guna untuk menciptakan tim yang adil dan seimbang.

3. *Game*

Dalam pelaksanaan *game* ini peserta didik saling membantu dalam tim masing-masing dengan bimbingan pendidik, dan peserta didik bisa menjawab semua pertanyaan dari pendidik yang tertera pada media pembelajaran, masing-masing peserta didik dalam kelompok berperan aktif dalam kerja sama kelompok ini walaupun masih ada satu atau dua orang yang kurang aktif. Dalam kerja sama kelompok ini pendidik memberikan waktu menjawab pertanyaan 3-5 menit.

Pada indikator ini peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan permainan (*Game*) oleh peserta didik kelas IV, V, VI sudah baik dan kompak, walaupun masih ada beberapa peserta didik pada masing-masing kelompok belum bisa bisa berperan aktif dan belum bisa menjawab pertanyaan dalam permainan dengan waktu yang sudah ditentukan oleh pendidik. Penyebab beberapa peserta didik kurang berperan aktif dan belum bisa menjawab pertanyaan karena belum paham materi yang disajikan. Solusi dari permasalahan ini yakni pendidik harus memastikan peserta didik paham dan mengerti materi yang disajikan. Temuan kerja sama kelompok ini sejalan dengan teori Slavin (Talce 2018 15-16) terkait pelaksanaan *game.*

Berdasarkan temuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan *game* merupakan suatu kegiatan dimana peserta didik masing-masing tim saling membantu dan berperan aktif menjawab pertanyaan dari pendidik dengan memperhatikan batas waktu yang diberikan oleh pendidik.

4. *Tournament*

Dalam pelaksanaan *tournament*, pendidik memberikan skor atau nilai sesuai dengan apa yang dijawab oleh peserta didik yang tertera dimedia pembelajaran. Ada dua tim yang mendapatkan nilai atau skor yang sama maka pendidik menentukan pemenangnya dari waktu kedua tim menjawab pertanyaan, tim yang memiliki waktu tercepat makatim itulah juaranya, pada saat turnamen berlangsung kondisi kelas kondusif karena peserta didik fokus menunggu nilai walaupun masih ada yang ribut karena tegang menunggu nilai.

Pada indikator ini peneliti menemukan bahwa pendidik sudah memberikan skor atau nilai dengan adil sesuai sesuai dengan perolehan masing-masing tim. Hal ini perlu dipertahankan bahkan bisa ditingkatkan, pemberian skor atau nilai yang adil dapat mengajarkan peserta didik bagamana cara berlaku adil pada sesama. Temuan ini mendukung teori Slavin (Talce 2018 15-16) yakni pelaksanaan *tournament.*

Berdasarkan temuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa *tournament* dalam model pembelajaran TGT merupakan langkah menghitung skor atau nilai yang

diperoleh masing-masing kelompok dengan memperhatikan kondisi kelas.

5. Penghargaan Tim

Penghargaan tim atau pemberian *reward* merupakan langkah akhir dalam pelaksanaan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT). pendidik memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan skor atau niilai tertinggi dari tim lainnya, walaupun hanya berupa tepuk tangan. Hal ini perlu dipertahankan bahkan bisa ditingkatkan lagi dengan pemberian penghargaan berupa benda yang bisa berguna bagi peserta didik itu sendiri.

Pada indikator ini peneliti menemukan bahwa pendidik sudah memberikan penghargaan kepada tim yang mendapatkan nilai tertinggi dari tim lainnya. Walaupun hanya dengan tepukkan tangan dari pendidik dan tim laiinnya. Temuan ini mendukung teori Slavin (Talce 2018 15-16) yakni penghargaan tim.

Berdasarkan temuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa penghargaan tim dalam model pembelajaran TGT merupakan langkah akhir dalam proses pembelajaran yakni pendidik memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh nilai atau skor tinggi.

Dari hasil pembahasan masing-masing indikator di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembalajaran *Time Game Tournament* (TGT) di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo sudah efektif dilaksanakan walaupun masih ada indikator yang lemah pelaksanannya. Indikator Tim, *tournament, dan* penghargaan tim sudah efektif dilaksanakan tanpa ada kelemahan karena pendidik membentuk tim dengan adil sesuai dengan kemampuan dan karakter peserta didik, pada tahap *tournament* pendidik memberikan skor atau nilai kepada masing-masing tim dengan adil. Pada tahap penghargaan tim, pendidik memberikan penghargaan berupa tepukkan tangan bersama tim lainnya, walaupun hanya tepukkan tangan itu sudah cukup untuk menghargai kinerja peserta didik dalam mengikuti permainan (*Game)*. Hal ini perlu dipertahankan bahkan bisa ditingkatkan lagi agar pelaksanaan model pembelajaran TGT ini dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Sedangkan indikator persentasi di kelas masih ada kelemahan terletak pada pemutakhiran materi dan perhatian peserta didik pada saat persentasi di kelas. Serta indikator tim masih ada kelemahan terletak pada beberapa peserta didik yang belum berperan aktif dan belum bisa menjawab pertanyaan dalam tim. Penyebab dari permasalahan ini yakni pendidik belum maksimal dalam menerapkan kedua langkah tersebut, Solusi dari permasalahan ini yakni terletak pada pendidik itu sendiri, pendidik harus belajar lagi bagaimana cara menarik perhatian peserta didik agar peserta didik bisa memperhatikan pendidik pada persentasi di kelas, pendidik juga harus melakukan pemutakhiran materi agar peserta didik bisa paham materi yang dijelaskan pendidik. Pendidik juga harus memastikan peserta didik paham materi yang diajarkan agar peserta didik bisa menjawab pertanyaan dari pendidik terkait materi yang diajarkan sebelumnya. Dengan demikian, dari lima langkah pelaksanaan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) yang menjadi indikator penelitian ini, tiga diantaranya efektif dilaksanakan sedangkan dua diantaranya belum sepenuhnya efektif dilaksanakan walaupun masih ditemukan kelemahan dalam penerapannya.

Penerapan model Pembelajaran TGT di kelas IV secara keseluruhan sudah maksimal dilaksanakan walaupun masih ada indikator yang lemah pelaksanaannya yakni indikator Persentasi kelas, karena pendidik hanya berpatokan pada buku guru dalam menyampaikan materi, Di kelas V keselurahan pelaksanaanya sudah maksimal tanpa ada kelemahan dalam indikator, hal ini perlu dipertahankan, sedangkan dikelas VI pelaksanaanya belum maksimal, semua indikator sudah dilaksanakan tapi belum maksimal, hal ini disebabkan pendidik belum maksimal menerapakan model pembelajaran TGT.

Menurut Prasetyaningrum (Abas 2019:28) Cara mengefektifkan penerapan model TGT yakni: Siswa pada minggu sebelumnya untuk membaca materi pelajaran berikutnya sehingga siswa telah mengetahui dasar-dasar materi yang akan mereka pelajari. Guru memusatkan perhatian siswa agar lebih menyimak informasi yang telah disampaikan, kemudian mengarahkan siswa untuk mencatat informasi tersebut dan akan menilai catatan siswa disetiap minggunya. Guru juga harus membimbing kelompok untuk saling bekerjasama dan membantu temannya yang kurang mengerti agar kelompok mereka dapat

menjadi pemenang pada saat turnamen. Hal ini memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas dan tiap kelompok akan berlomba menjadi yang terbaik yang kemudian akan mendapat penghargaan.

Hal-hal unik yang terjadi pada pada penerapan TGT di kelas IV yakni pada indikator *Game,* pada indikator ini peserta didk masing-masing tim rebutan untuk maju kedepan kelas, menjawab pertanyaan yang tertera pada media pembelajaran yang membuat intensitas *game* semakin seru, pemberian waktu juga menambah keseruan dalam pelaksanaan *game*, seluruh tim bergerak cepat untuk menjawab pertanyaan di depan kelas. Pada indikatotor *tournament* peserta didik masing-masing tim saling menyoraki pada saat pendidik mengakumulasikan skor/nilai perolehan masing-masing tim, tim yang mendapat skor tinggi mendapat sorakan dari tim lain begitu juga sebaliknya. Di kelas V, hal unik juga terjadi pada pelaksanaan *game*, peserta didik masing-masing tim teratur saat maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan, jiwa kompetisi mereka sudah terbentuk, mereka memikirkaan dengan matang jawaban dari pertanyaan yang tertera pada media pembelajaran, hal ini terbukti saat penghitungan skor oleh pendidik dalam indikator tournament, masing-masing tim mendapatkan skor tinggi, skor masing-masing tim hanya tipis perbedaanya. Namun berbeda dengan kelas VI, pelaksanaan *game* lebih pasif dan bisa dikatakan tidak seru, bahkan beberapa peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan yang tertera pada media pembelajaran di depan kelas, bahkan pada indikator *tournament*, saat pendidik menghitung skor masing-masing tim, peserta didik hanya diam tanpa respon. Hal ini disebabkan oleh pendidik kurang maksimal dalam penerapan langkah-langkah model TGT mulai dari persentasi kelas saampai dengan Penghargaan tim, karena setiap langkah dalam TGT itu saling berkesinambungan, jika salah satu indikator tidak maksimal maka akan mempengaruhi indikator lainnya.

Menurut peneliti penerapan model pembelajaran TGT ini idealnya, pendidik harus menguasai kelima langkah model pembelajaran tersebut karena kunci efektifnya pelaksanaan model pembelajaran TGT ini, ada pada pendidik itu sendiri. Jika pendidik menguasai kelima langkah model pembelajaran tersebut, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT diawali dengan presentasi di kelas oleh pendidik, dalam presentasi di kelas, pendidik menguasai materi yang diajarkan tetapi tidak melakukan pemutakhiran materi, kemudian pendidik membentuk Tim dengan kemampuan dan karakter yang berbeda-beda di masing-masing tim, peserta didik masing-masing tim kemudian melaksanakan *Game* yakni dengan menjawab pertanyaan yang tertera pada media pembelajaran di depan kelas dengan memperhatikan waktu yang ditetapkan oleh pendidik pada tahap ini dibutuhkan peran aktif masing-masing anggota tim. Langkah selanjutnya penghitungan point atau nilai (*Turnament*), tim yang memperoleh poin tertinggi mendapatkan penghargaan (*Reward*) berupa tepukkan tangan dari pendidik dan tim laiinnya. Penerapan model pembelajaran TGT di SDN 1 Limboto telah sesuai dengan indikator penelitian, walaupun dari setiap indikator masih ada yang lemah dalam pelaksanaannya. Secara keseluruhan penerapan model TGT di SDN 1 Limboto telah dilaksanakan dalam memfasilitasi proses dan hasil pada mata pelajaran IPA.

5. Daftar Pustaka

Ariani, Tri, and Duwi Agustini. "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika." SPEJ (Science and Physic Education Journal) 1.2 (2018): 65-77.

Farista, Rizal, and Ilham Ali. "Pengembangan video pembelajaran." Pengembangan Video Pembelajaran (2018): 1-6.

Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 1(2), 112-120.

Hisbullah, S. Pd, and Nurhayati Selvi. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Penerbit Aksara TIMUR, 2018.

Nasution, Widi Harawi Rizqi. "Pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar di era revolusi 4.0." (2019): 894-898.

Nurhayati, Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah Aswarliansyah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 6.5 (2022): 9118-9126.

Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(5), 9118-9126.

Octavia, Shilphy A. Model-model pembelajaran. Deepublish, 2020.

Suardi, Indah Permatasari, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. "Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3.1 (2019): 265-273.

Suardi, Moh. Belajar & pembelajaran. Deepublish, 2018

Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish, 2019.

Yunita, Ni Komang Devi, and Ni Ketut Desia Tristiantari. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1.2 (2018): 96-107.