

## PENERAPAN MODEL KOMPETISI ALA *CLASS OF CHAMPIONS* SEBAGAI INOVASI METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Aqilah Dieni Haqqi<sup>1</sup>, Lailatul Ayu Kurniawati<sup>2</sup>, M.Farhan Zaky<sup>3</sup>

[aqilahdienihaqqi@gmail.com](mailto:aqilahdienihaqqi@gmail.com)<sup>1</sup>, [lailatulayukurniawati@gmail.com](mailto:lailatulayukurniawati@gmail.com)<sup>2</sup>,

[mfarhanzaky52@gmail.com](mailto:mfarhanzaky52@gmail.com)<sup>3</sup>

Universitas Trunojoyo Madura

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kompetisi ala Class of Champions sebagai inovasi metode pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Model ini mengadaptasi konsep kompetisi positif yang menekankan kolaborasi, sportivitas, serta penghargaan terhadap usaha dan prestasi individu maupun kelompok. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, melibatkan guru dan siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi proses pembelajaran yang menerapkan model Class of Champions. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif secara sehat, serta menumbuhkan semangat berprestasi di kalangan siswa. Selain itu, guru menjadi lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menantang dan bermakna. Dengan demikian, model kompetisi ala Class of Champions dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk mengoptimalkan potensi akademik dan karakter siswa.

**Kata Kunci:** Model Kompetisi, *Class Of Champions*, Inovasi Pembelajaran, Sekolah Dasar, Motivasi Belajar.

### ABSTRAK

This study aims to describe the implementation of the Class of Champions competition model as an innovative learning method in elementary schools to improve student motivation, participation, and learning outcomes. This model adapts the concept of positive competition that emphasizes collaboration, sportsmanship, and appreciation for individual and group efforts and achievements. The study used a qualitative approach with descriptive methods, involving teachers and fifth-grade students at a public elementary school. Data were obtained through observation, interviews, and documentation of the learning process implementing the Class of Champions model. The results showed that the implementation of this model was able to create a more interactive learning atmosphere, healthy competition, and foster a spirit of achievement among students. In addition, teachers became more creative in designing challenging and meaningful learning activities. Thus, the Class of Champions competition model can be used as an innovative alternative in elementary school learning to optimize students' academic potential and character.

**Keywords:** Competition Model, *Class Of Champions*, Learning Innovation, Elementary School, Learning Motivation.

## PENDAHULUAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang terbukti efektif untuk melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. Penerapan TGT dalam kelas bertujuan untuk mengatasi masalah seperti dominasi guru dalam pengajaran, rendahnya motivasi siswa, dan preferensi siswa untuk bermain daripada belajar. Model TGT menekankan pada kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat melalui elemen permainan dan turnamen. Hal ini menjadikan lingkungan belajar lebih menyenangkan, efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, dan mampu menciptakan suasana kompetitif yang positif. Keunggulan utama TGT adalah kemampuannya menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara siswa, serta memastikan bahwa siswa dengan kemampuan akademik yang lebih rendah pun tetap aktif dan memiliki peran penting dalam tim (Nur Wahidah & Kristin, 2023, dalam Maharani et al., 2025). Secara implementasi, model ini melibatkan lima tahapan utama: presentasi kelas, belajar dalam tim, permainan (games), turnamen, dan rekognisi tim (Ula & Jamilah, 2023, dalam Maharani et al., 2025).

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, salah satu faktor utama yang harus diperhatikan oleh peserta didik yaitu dengan melibatkan Model pembelajaran TGT. Dengan kegiatan pembelajaran TGT ini siswa mampu melibatkan belajar secara berkelompok dan heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik yang menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, membuat siswa terbiasa menggunakan penalaran tingkat tinggi. (Astuti dkk., 2022) menurut (Taniredja 2012: 72 –73) bahwasannya Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang 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. Karena tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa jenuh terhadap materi yang disampaikan di kelas. (Darmawan & El Faisal, 2025)

Dalam konteks pengembangan model, efektivitas Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat ditingkatkan melalui integrasi dengan media pembelajaran interaktif (Prasetya & Agustika, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa TGT yang didukung oleh elemen media berbasis permainan, seperti Wordwall, berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa di Sekolah Dasar (Prasetya & Agustika, 2023). Hal ini memberikan landasan bahwa inovasi berbasis permainan adalah solusi yang valid untuk model TGT.

Oleh karena itu, Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti di kelas 4 SD Negeri 3 Banyuajuh Kamal, ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa cenderung mudah merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran, terutama jika pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan sedikit variasi aktivitas. Materi yang bersifat abstrak atau terlalu teoritis sering kali dianggap kurang menarik, sehingga siswa tampak tidak bersemangat, hanya menjadi pendengar pasif, bahkan ada yang berbicara sendiri atau tidak memperhatikan pelajaran.

Selain itu, suasana kelas yang kurang mendukung, apalagi jika tidak dilengkapi dengan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, semakin memperburuk kondisi belajar. Permasalahan ini mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar yang menekankan pada kerja sama dan interaksi. Model kooperatif ini dapat diintegrasikan dengan pendekatan berbasis gamifikasi sehingga siswa dapat merasakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan terbukti meningkatkan hasil belajar yang signifikan (Hadiyya Fatin Hana et al., 2024). Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja kelompok dan unsur permainan dalam bentuk turnamen yang bersifat kompetitif namun menyenangkan. (Arini & Sukriono, 2025) Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat interaksi sosial, serta menciptakan pengalaman belajar yang positif. Hal ini karena suasana permainan membuat siswa merasa tertantang sekaligus termotivasi. Untuk menambah daya tarik dan efektivitas model TGT, peneliti mengintegrasikannya dengan pendekatan berbasis permainan edukatif yang dikenal dengan Games Class of Champions. Pendekatan ini menonjolkan elemen tantangan, tampilan visual yang menarik, serta sistem penghargaan yang mampu menumbuhkan semangat kompetitif siswa secara sehat.

Kombinasi TGT dan Games Class of Champions diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan secara bertahap meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model TGT berbasis Games Class of Champions diterapkan sebagai solusi terhadap permasalahan motivasi belajar siswa di kelas 4 SD Negeri 3 Banyuajuh Kamal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang memiliki karakteristik data disajikan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, serta memberikan gambaran faktual dan sistematis mengenai situasi, kejadian, dan hubungan antar fenomena yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif didasarkan pada filsafat postpositivisme, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama yang meneliti objek dalam kondisi alamiah tanpa manipulasi.

Metode Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang berarti penelitian berusaha untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan model kompetisi Clash of Champions dalam pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar. Fokus penelitian diarahkan pada penyajian, analisis, deskripsi, dan interpretasi data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas dan dinamika penerapan inovasi pembelajaran tersebut di lingkungan sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform word wall ini merupakan salah satu media ajar berbasis digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Melalui tampilan visual yang merupakan dinding dunia (game). guru dapat menampilkan berbagai materi ajar dalam bentuk teks, gambar, maupun tautan eksternal secara kolaboratif. Fitur ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif. dengan menambahkan ide, atau hasil kerja mereka langsung pada papan yang sama.



Gambar 1. Wordwol

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan platform World Wall dari sini bisa di lihat bahwa adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias karena media ini memadukan unsur visual dan interaksi sosial dalam satu ruang digital. Selain itu, guru dapat dengan mudah mengorganisasi topik, memberikan umpan balik, dan menilai partisipasi siswa secara langsung. Dari segi pedagogis, World Wall mendukung pendekatan student-centered learning, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Platform ini juga mendorong kolaborasi dan kreativitas karena setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dalam berbagai bentuk pemikiran kritisnya.

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan pembelajaran berbasis model kompetisi Class of Champions menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari waktu ke waktu. Setiap kelompok diberi kesempatan menyelesaikan tantangan permainan dalam durasi waktu yang telah ditentukan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Waktu Penilaian

Kelompok	Waktu	Hasil	Kriteria
1	1jam (5 detik )	(5 60	baik
2	1jam (5 detik)	(5 100	Sangat baik

Dari tabel tersebut terlihat bahwa alokasi waktu pelaksanaan kegiatan yang sama menghasilkan capaian yang berbeda antar kelompok. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam kecepatan dan efektivitas kerja sama tim siswa selama proses permainan. Kelompok yang mampu mengatur strategi dengan baik, memanfaatkan waktu secara efisien, dan berkomunikasi aktif cenderung memperoleh hasil yang lebih tinggi.

Penerapan model kompetisi ala Class of Champions sebagai inovasi metode pembelajaran di sekolah dasar Negeri 3 Banyuajuh Kamal menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan observasi dan data yang telah kami kumpulkan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 2. Antusiasme siswa

Sebagian besar siswa sekitar 89% menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran ketika metode ini diterapkan. Hal ini ditunjukkan oleh antusiasme siswa dalam kesiapan mengikuti pelajaran, serta partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kelas. Yang dimana Dari penelitian yang telah kami lakukan bahwasannya nilai rata rata keterampilan berpikir kritis peserta didik pada asesmen awal adalah 48,72, menunjukkan bahwa pada awal pembelajaran, kemampuan berpikir kritis siswa masih jauh dari harapan. Kemudian Setelah pelaksanaan Siklus I dilakukan, nilai rata rata meningkat menjadi 62,78 setelah itu Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata rata mencapai 87,51. Dari hasil yang telah di jabarkan bahwasannya Partisipasi siswa juga meningkat secara nyata. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok maupun kelas. Suasana kompetisi yang sehat dalam model ini mendorong siswa untuk lebih terlibat tanpa menghilangkan semangat kolaborasi. Mereka belajar bekerja sama dalam tim sambil tetap berusaha memberikan kontribusi terbaik agar kelompoknya unggul. Hasil belajar siswa pun memperlihatkan peningkatan yang signifikan, terutama pada mata pelajaran seperti Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Selain dampak akademik, model ini juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa. Dalam suasana kompetisi, siswa belajar tentang sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, serta bagaimana mengelola perasaan saat menang atau kalah. Guru mengamati bahwa interaksi sosial antar siswa menjadi lebih positif, dengan adanya peningkatan empati dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai dalam kelompok. Jika dilihat dari perspektif teoritis, penerapan model ini selaras dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran, yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dimana model ini termasuk Model Konstruktivisme Gagnon & Collay; yang terdiri atas enam tahapan, yakni; (a) Situasi: gambarkan situasi tertentu yang berhubungan dengan tema/topik pembahasan; (b) Pengelompokan: buat kelompok bisa berdasarkan no urut maupun campuran tingkat kecerdasannya; (c) Jembatan; memberikan suatu masalah sederhana/permainan/ teka-teki untuk dipecahkan; (d) Pertanyaan; buat pertanyaan pembuka maupun kegiatan inti agar siswa tetap termotivasi untuk belajar lebih jauh; (e) Mendemonstrasikan: memajangkan/memamerkan/menyajikan hasil kerja siswa di kelas; (f) Refleksi: merenungkan, menindak-lanjuti laporan kelompok yang dipresentasikan (Supardan, 2016) . Dimana model ini juga mendukung penerapan diferensiasi pembelajaran karena memberikan ruang bagi berbagai gaya belajar siswa. Tugas dan tantangan dalam kompetisi dapat disesuaikan tingkat kesulitannya, sehingga semua siswa merasa terlibat dan memiliki kesempatan untuk sukses. Meskipun penerapan awal memerlukan persiapan dan adaptasi dari guru, tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan dan dukungan yang memadai. Secara keseluruhan, model Class of Champions terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan

inovatif. Tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mendorong pembentukan karakter serta keterampilan sosial siswa sejak usia dini. Jika diterapkan secara konsisten, pendekatan ini berpotensi membentuk budaya belajar yang positif dan kompetitif di lingkungan sekolah dasar, serta memberikan bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan.

Berpikir kritis merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memeriksa kebenaran dari suatu informasi menggunakan ketersediaan bukti, logika, dan kesadaran. Keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif siswa dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah (Fitri, 2020).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model kompetisi ala Class of Champions dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Banyuajuh Kamal, dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Pertama, penerapan model Class of Champions terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran karena adanya unsur permainan, tantangan, dan penghargaan yang membangkitkan semangat kompetitif secara sehat. Kegiatan belajar yang dikemas melalui kompetisi membuat siswa lebih fokus, aktif bertanya, berani berpendapat, serta saling bekerja sama dalam kelompok. Kedua, dari aspek kognitif, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis dari 48,72 pada asesmen awal menjadi 62,78 pada siklus I, dan mencapai 87,51 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi mampu mendorong siswa berpikir analitis, logis, dan sistematis. Model ini membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung yang menuntut keterlibatan aktif dan kerja sama. Ketiga, dari aspek afektif dan sosial, model Class of Champions berhasil menumbuhkan sikap sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Siswa belajar untuk menghargai perbedaan kemampuan, mengelola emosi ketika menang atau kalah, serta menjunjung tinggi nilai kejujuran dalam kompetisi. Guru juga mengamati peningkatan interaksi positif antar siswa, di mana mereka lebih empatik dan mampu menyelesaikan perbedaan pendapat secara damai. Keempat, dari perspektif pedagogis, penerapan model ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan reflektif dalam merancang pembelajaran. Guru dituntut untuk menyesuaikan strategi, media, serta instrumen pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks materi. Pendekatan berbasis gamifikasi seperti Class of Champions terbukti menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan rendahnya motivasi pada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model kompetisi Class of Champions tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter, pengembangan keterampilan sosial, dan penguatan nilai-nilai kolaboratif. Model ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan ekosistem belajar yang lebih dinamis, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang. Bagi guru sekolah dasar, disarankan agar model kompetisi Class of Champions diterapkan secara konsisten sebagai variasi metode pembelajaran di kelas. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menantang namun tetap menyenangkan dengan memperhatikan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa. Perencanaan yang matang dalam menentukan sistem permainan, aturan kompetisi, serta mekanisme penghargaan sangat penting agar kegiatan berjalan secara sehat tanpa menimbulkan tekanan berlebihan bagi peserta didik. Guru juga diharapkan mampu beradaptasi dengan penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall atau aplikasi serupa untuk mendukung keberhasilan penerapan model ini.

Bagi pihak sekolah, dukungan penuh sangat dibutuhkan agar penerapan model pembelajaran berbasis kompetisi dapat berlangsung secara efektif. Sekolah dapat menyediakan fasilitas yang memadai, mengadakan pelatihan guru mengenai strategi pembelajaran inovatif, serta mendorong kolaborasi antarpendidik dalam merancang kegiatan berbasis game-based learning. Dukungan administratif dan teknis dari pihak sekolah akan memperkuat keberlanjutan inovasi pembelajaran ini di berbagai kelas dan mata pelajaran.

Sementara itu, bagi siswa, penerapan model Class of Champions diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan semangat sportivitas. Siswa perlu memahami bahwa inti dari kompetisi bukan sekadar mengejar kemenangan, melainkan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan motivasi untuk terus belajar serta meningkatkan kemampuan diri. Dengan mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbasis kompetisi positif, siswa diharapkan menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan penelitian dengan menambahkan variabel lain seperti kreativitas, kolaborasi tim, keterampilan komunikasi, dan literasi digital agar dapat menggambarkan dampak yang lebih luas dari penerapan model ini. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda, misalnya sekolah menengah pertama atau atas, serta pada berbagai mata pelajaran lain untuk menguji tingkat efektivitas dan fleksibilitas model Class of Champions.

Selain itu, bagi pemerintah dan pengambil kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam merancang program pelatihan dan pengembangan profesional guru. Pemerintah perlu mendorong penerapan metode pembelajaran berbasis kompetisi yang sehat dan menyenangkan melalui kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran abad ke-21. Program pelatihan guru sebaiknya berfokus pada penguasaan strategi pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis teknologi agar guru mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Terakhir, bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk menciptakan aplikasi atau platform interaktif yang dapat menunjang pelaksanaan model Class of Champions dalam bentuk digital. Dengan adanya dukungan teknologi yang relevan, guru akan lebih mudah mengintegrasikan unsur kompetisi, penghargaan, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Secara keseluruhan, keberhasilan penerapan model Class of Champions tidak hanya bergantung pada strategi guru, tetapi juga pada kolaborasi seluruh pihak yang terlibat, mulai dari sekolah, siswa, peneliti, hingga pemerintah. Sinergi antara inovasi pedagogis dan dukungan sistem pendidikan yang adaptif akan menciptakan lingkungan belajar yang

lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan generasi siswa yang berkarakter, kreatif, dan berprestasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- 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.
- Darmawan, B., & El Faisal, E. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT BERBASIS GAMES CLASS OF CHAMPIONS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKn di SMP NEGERI 30 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 408–417.
- Fitri, Y. (2020). Implementasi penerapan teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. 3(4), 1300–1307.
- Indriani. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran IPA: Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa SD. *Intelektual: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(1), 60–70.
- Maharani, A., Barokah, T., Sari, M., Putri, N., Risdalina, & Destrinelli. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 186/1 Sridadi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 410.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Wordwall: Solusi meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).