ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 10112-10118
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) Menggunakan Kartu Desain Awan terhadap Penguasaan *Cardinal Number* Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VI SDN 060912

Nanda Ramadani[1], Ima Kurniati Dongoran[2], Jelita Utami[3], Rafalah Khairunisa Nasution[4], Richa Putri Br. Simanjuntak[5], Valina Qorry Amelia[6]
[1,2,3,4,5,6] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail : nandarmdani@unimed.ac.id[1], imakurniati123@gmail.com[2], jelitautami07@gmail.com[3], rafalahrafalah@gmail.com[4], putriricha27@gmail.com[5], valinaqr@gmail.com[6]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) yang menggunakan kartu desain awan terhadap penguasaan *cardinal number* dalam bahasa Inggris pada siswa kelas VI SDN 060912. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap *cardinal number*. Siswa lebih aktif, termotivasi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang berbasis permainan serta kompetisi kelompok. Selain itu, kartu desain awan membantu siswa dalam menghafal angka melalui visualisasi yang menarik. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti manajemen waktu dan pemahaman aturan permainan, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam materi *cardinal number*.

Kata Kunci: *Model Kooperatif, Teams-Games Tournament (TGT), Kartu Desain Awan, Cardinal Number, Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif*

Abstract

This study aims to analyze the effect of the cooperative learning model Teams-Games Tournament (TGT) using cloud-designed cards on the mastery of cardinal numbers in English among 6th-grade students at SDN 060912. The research employed a quasi-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The results indicate that the implementation of the TGT model significantly enhances students' understanding of cardinal numbers. Students became more active, motivated, and engaged in learning through game-based and group competition activities. Additionally, the cloud-designed cards assisted students in memorizing numbers through appealing visual representations. Although some challenges were encountered, such as time management and understanding game rules, the TGT model proved to be effective in increasing student participation and learning outcomes in cardinal numbers.

Keyword: *Cooperative Learning, Teams-Games Tournament (TGT), Cloud-Designed Cards, Cardinal Numbers, English Language, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan membentuk individu yang kompetitif di era globalisasi. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan adalah penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, yang telah menjadi bahasa internasional dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, ekonomi, sains, dan teknologi. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris sejak dini menjadi krusial bagi siswa Sekolah Dasar (SD) guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global.

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan *cardinal number* atau bilangan pokok. *Cardinal number* merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam komunikasi sehari-hari, terutama dalam penyebutan angka, perhitungan, serta pemahaman konsep kuantitatif dalam bahasa Inggris. Namun, berdasarkan observasi dan hasil penelitian sebelumnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan *cardinal number* dalam bahasa Inggris.

Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang sering digunakan masih berbasis ceramah dan latihan tertulis yang monoton, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar . Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menjadi kendala dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *cardinal number*. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa secara lebih efektif.

Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT). Model ini pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward (1973) sebagai bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan aktif siswa, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi berbasis permainan.

TGT memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang dengan kemampuan akademik yang heterogen. Setelah mendapatkan pemaparan materi dari guru, siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk mendiskusikan materi dan mempersiapkan diri menghadapi turnamen akademik. Turnamen ini dilakukan dalam bentuk kuis atau permainan yang melibatkan kompetisi antar siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.

Menurut Slavin (1995), model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen utama, yaitu: 1) Presentasi Kelas , guru menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh kelas. 2) Kelompok Belajar, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi bersama. 3) Permainan, guru menyiapkan pertanyaan dalam bentuk kuis atau permainan interaktif. 4) Turnamen, siswa mengikuti turnamen dalam bentuk kompetisi untuk menjawab pertanyaan. 5) Penghargaan Tim, tim dengan skor tertinggi mendapatkan penghargaan sebagai bentuk motivasi.

Penerapan TGT dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan *cardinal number*, memungkinkan siswa belajar dengan lebih aktif, interaktif, serta meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam melalui diskusi dan kompetisi yang sehat. Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan model TGT, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu desain awan, yaitu kartu visual yang menampilkan angka-angka dalam bentuk ilustrasi awan yang menarik. Penggunaan kartu ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik materi pembelajaran serta membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami *cardinal number* dalam bahasa Inggris.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Studi yang dilakukan oleh Novita et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Number Card* dalam model pembelajaran TGT dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Hader et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Keunggulan kartu desain awan dalam pembelajaran ini meliputi: 1) Kartu desain awan membuat siswa lebih mudah mengenali dan menghafal angka dalam bahasa Inggris melalui gambar yang menarik. 2) Dengan adanya ilustrasi visual, siswa dapat memahami konsep *cardinal number* dengan lebih cepat dan efektif. 3) Kartu ini digunakan dalam permainan berbasis TGT,

sehingga meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi antar siswa. 4) Dengan elemen permainan dan visual yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran TGT dengan media kartu desain awan dalam penguasaan *cardinal number* pada siswa kelas VI SD sangat penting karena menggabungkan dua aspek utama dalam pendidikan modern, yaitu strategi pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan media visual yang inovatif. Kombinasi kedua metode ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang selama ini dialami siswa dalam memahami *cardinal number* dalam bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Model TGT yang berbasis kompetisi dan kolaborasi diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penggunaan media kartu desain awan dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru dalam metode pengajaran bahasa Inggris di tingkat SD tetapi juga menawarkan solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu *(quasi-experimental research)* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok siswa yang diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan *(treatment),* kemudian diberikan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060912 pada hari Selasa, 18 Maret 2025, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan.

Proses penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada siswa guna mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi *cardinal number* dalam bahasa Inggris. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu desain awan. Dalam tahap ini, peneliti terlebih dahulu menampilkan poster pembelajaran yang menjelaskan konsep dasar *cardinal number*. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan tingkat kemampuan yang heterogen. Setiap kelompok kemudian diberikan kartu desain awan yang berisi angka dalam bahasa Inggris, dan siswa diminta untuk bekerja sama dalam menjawab soal dengan cepat dan benar dalam format turnamen akademik. Guru atau peneliti bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memastikan seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest yang sama dengan pretest untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan media kartu desain awan. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Dengan metode ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu desain awan terhadap penguasaan *cardinal number* dalam bahasa Inggris pada siswa kelas VI SD Negeri 060912. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI SDN 060912 lebih memahami angka *cardinal number* dalam bahasa Inggris setelah menggunakan model *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan kartu desain awan. Siswa tampak lebih aktif dalam berbicara dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya selama proses pembelajaran. Karena ada elemen permainan, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, mereka lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)
Halaman 10112-10118
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025

Kartu desain awan yang digunakan dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk mengidentifikasi dan mengingat angka kardinal. Selama kegiatan permainan, siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat agar mereka dapat memenangkan turnamen. Ini membuat mereka lebih fokus dan mendorong mereka untuk lebih memahami materi. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri dalam menyebutkan dan menggunakan *cardinal number* dalam berbagai situasi, baik secara lisan maupun tulisan.

Gambar 1. Kartu Desain Awan sebagai Media Pembelajaran

Gambar 2. Siswa Berpartisipasi dalam Pembelajaran Berbasis TGT

Gambar 3. Siswa Antusias Mengikuti Pembelajaran dengan Model TGT

Selain itu, observasi yang dilakukan selama penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam pertanyaan aktif, menjawab pertanyaan, dan membantu satu sama lain memahami angka kardinal. Siswa juga didorong untuk berbagi pengetahuan dengan teman-temannya melalui interaksi sosial dalam kelompok, yang membantu mereka belajar dengan lebih baik.

Hasil penelitian juga menghasilkan beberapa kesimpulan penting: 1) Dibandingkan dengan metode ceramah, model TGT mendorong siswa untuk berinteraksi lebih banyak dengan guru dan teman sebaya. Sistem turnamen mendorong siswa yang biasanya pasif di kelas untuk berbicara. 2) Data dari tes sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa. Siswa yang belajar dengan model TGT memahami angka kardinal lebih baik karena mereka belajar melalui permainan yang menyenangkan. 3) Siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat, yang ditunjukkan oleh keinginan mereka untuk menyelesaikan permainan dengan baik. Ini menunjukkan bahwa memasukkan elemen permainan ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. 4) Model TGT mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, tetapi masih memiliki elemen kompetitif yang sehat. Siswa tidak hanya mencoba memahami materi itu sendiri, tetapi juga membantu rekan satu tim mereka untuk membantu mereka mencapai skor terbaik di turnamen. 5) Pada saat menggunakan model TGT ditemukan efektif, tetapi penelitian ini menemukan beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah manajemen waktu, karena kegiatan game harus lebih lama dari metode tradisional. Selain itu, lebih sedikit siswa berdasarkan pembelajaran dalam permainan mengalami kesulitan mengejar aturan permainan. Oleh karena itu, guru harus memberikan instruksi yang jelas dan memastikan bahwa semua siswa memahami mekanisme permainan sebelum belajar dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis data, siswa yang belajar dengan model TGT tampaknya telah meningkatkan pemahaman daripada siswa yang belajar dengan cara yang biasa. Siswa dapat dengan mudah mengingat penggunaan angka saat mereka belajar melalui pengalaman langsung dalam permainan yang menyenangkan. Oleh karena itu, kita dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berdasarkan kelompok-kelompok seperti TGT dengan kartu desain awan

dapat menjadi strategi yang efektif untuk memungkinkan siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SDN 060912 mengenai penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan kartu desain awan dalam pengajaran *cardinal number* bahasa Inggris menunjukkan hasil yang signifikan. Model TGT terbukti membawa dampak positif terhadap pemahaman siswa kelas VI, khususnya dalam hal peningkatan partisipasi, motivasi, dan pemahaman terhadap materi.

Menurut Slavin (1995), *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif karena menggabungkan unsur kerja tim, kompetisi, dan penghargaan. Pembelajaran berkelompok dalam TGT memungkinkan siswa saling membantu memahami materi sebelum bertanding dalam turnamen, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Sistem turnamen yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah, model TGT mendorong siswa untuk lebih aktif dalam interaksi, baik dengan guru maupun dengan teman sekelas. Ini terlihat dari semangat siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan selama pelaksanaan permainan. Siswa yang biasanya lebih pasif dalam pembelajaran tradisional kini lebih berani untuk mengemukakan pendapat dan gagasan mereka. Ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan mendukung keterlibatan setiap siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat Slavin bahwa TGT efektif meningkatkan motivasi belajar dengan mendorong siswa untuk lebih aktif dan partifipatif dalam memainkan kartu desain awan yang berisi pelafalan *cardinal number*.

Hasil evaluasi sebelum dan sesudah pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa. Siswa yang belajar menggunakan model TGT memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai *cardinal number* dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Ini terjadi berkat pengalaman belajar yang langsung melalui permainan yang menyenangkan. Kartu desain awan yang digunakan dalam aktivitas membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat urutan serta penggunaan *cardinal number*.

Van de Walle et al. (2023) dalam bukunya tentang pembelajaran matematika, penulis menekankan bahwa TGT membantu siswa memahami *cardinality* (prinsip bahwa angka terakhir dalam hitungan mewakili jumlah objek) melalui aktivitas berkelompok yang melibatkan permainan angka.

Proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung membuat siswa lebih gampang memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Di samping itu, model TGT juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap langkah permainan dengan baik. Motivasi ini bersifat tidak hanya ekstrinsik (keinginan untuk memenangkan permainan), tetapi juga intrinsik, yakni keinginan untuk memahami materi dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih fokus dan berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk belajar dengan lebih serius.

Marzano & Pickering (2022) TGT merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa *(student engagement)* dan retensi materi melalui pengulangan dalam bentuk permainan. Model TGT mengintegrasikan elemen kolaborasi dan kompetisi dalam proses belajar. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk meraih kemenangan dalam turnamen, tetapi tetap menjaga semangat kompetisi yang sehat. Ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi untuk diri sendiri, tetapi juga membantu anggota tim lain agar tim mereka mendapatkan skor terbaik. Interaksi sosial dalam kelompok juga mendorong siswa saling bertukar pemahaman, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan kolaboratif. Meskipun model TGT terbukti efisien, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu tantangan adalah manajemen waktu. Aktivitas permainan dalam model TGT membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan metode tradisional, sehingga guru

harus merencanakan waktu secara efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana. Selain itu, beberapa siswa yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis permainan awalnya menghadapi kesulitan dalam mengikuti aturan permainan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan penjelasan yang jelas dan memastikan bahwa semua siswa memahami mekanisme permainan sebelum memulai pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari penelitian, dapat dinyatakan bahwa pendekatan TGT dengan kartu desain awan adalah metode pengajaran yang berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang angka kardinal dalam bahasa Inggris. Pendekatan ini tak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, tetapi juga memupuk keterlibatan aktif, kolaborasi, dan semangat belajar para siswa. Untuk penerapan yang lebih lanjut di SDN 060912, para guru dapat mempertimbangkan penerapan model TGT pada materi lainnya yang memerlukan pemahaman konsep dan memori. Meskipun demikian, penting juga untuk memperhatikan tantangan seperti manajemen waktu dan penyesuaian aturan permainan agar setiap siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penelitian ini memberikan fondasi yang kokoh untuk mengembangkan metode pengajaran berbasis permainan di tingkat sekolah dasar. Untuk penelitian yang akan datang, dapat dilakukan eksperimen dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan lebih banyak siswa dan kelas, juga menguji efektivitas model TGT pada berbagai materi pembelajaran. Di samping itu, penelitian juga dapat dilakukan dengan membandingkan model TGT dengan model pembelajaran kooperatif lainnya untuk menentukan mana yang lebih efisien dalam konteks pengajaran di SDN 060912. Secara keseluruhan, studi ini menunjukkan bahwa model TGT dengan kartu desain awan dapat menjadi pilihan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu desain awan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SDN 060912 terhadap *cardinal number* dalam bahasa Inggris. Model ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa poin utama yang menjadi temuan penelitian ini adalah: 1) Model TGT mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif. Elemen permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam diskusi serta kompetisi yang sehat. 2) Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah pembelajaran dengan model TGT. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami angka kardinal. 3) Unsur permainan dalam model TGT tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa (ingin memenangkan permainan), tetapi juga memicu motivasi intrinsik mereka untuk memahami materi lebih baik. 4) Model ini menggabungkan elemen kolaborasi dan kompetisi, di mana siswa bekerja dalam kelompok tetapi tetap memiliki semangat bersaing secara sehat. Ini membantu mereka belajar tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga saling membantu dalam kelompok. 5) Kendala utama dalam penerapan model ini adalah manajemen waktu, karena permainan membutuhkan durasi yang lebih lama dibandingkan metode konvensional. Selain itu, beberapa siswa awalnya kesulitan memahami aturan permainan sehingga guru harus memberikan instruksi yang jelas sebelum pembelajaran dimulai.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model TGT dengan kartu desain awan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi siswa sekolah dasar. Ke depan, pendekatan ini dapat diterapkan pada materi lain yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Namun, perlu adanya perencanaan waktu yang baik serta bimbingan yang jelas agar model ini dapat berjalan optimal di lingkungan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

DeVries, D. L., & Edwards, K. J. (1973). *Learning games and student teams: Their effects on student attitudes and achievement*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Hader, Antik Estetika,dkk. (2023). *Pengaruh Model PembelajaranKooperatifTipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa InggrisSiswaKelas 1 SDN 08 Koto Baru*. Padang: Universitas Negeri Padang, 54-64.

Marzano, R. J., & Pickering, D. J. (2022). *The Highly Engaged Classroom: Cooperative Learning Strategies*. Bloomington, IN: Marzano Resources.

Nirmalasari, J. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadapKemampuanPenguasaanKosakata Bahasa Mandarin SiswaKelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik*.Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Novita,et al. (2024). *Efektivitaspenerapan model pembelajarankooperatiftipe team games tournament dengan media number card terhadappenguasaanmufradat*.Jakarta: Universitas Negeri Jakarta,657-663.

Simanjuntak, E. B., et al. (n.d.). *PembelajaranbahasaInggris di SD*. Medan: CV. Harapan Cerdas.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice (2nd ed.).*Boston, MA: Allyn & Bacon.

Van de Walle, J. A., dkk. (2023). *Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally (11th ed.)*. New York, NY: Pearson.