

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA ANAK USIA 4 SAMPAI 5 TAHUN PADA PESERTA DIDIK PAUD PUTRA MAJU BALEKAMBANG JAKARTA TIMUR

NURLAILA

4012231085

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini. Penggunaan gadget menjadi fenomena yang tidak terhindarkan, tetapi di sisi lain menimbulkan tantangan dalam perkembangan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini serta mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menstimulasi interaksi sosial anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan model *Miles & Huberman*, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan di PAUD PUTRA MAJU Balekambang, Jakarta Timur sebagai lokasi penelitian. Data dianalisis secara sistematis untuk melihat pola interaksi sosial sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat kemampuan anak dalam bersosialisasi, menyebabkan minimnya interaksi dengan teman sebaya. Namun, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan keterlibatan sosial anak, membangun sikap kerja sama, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan pengendalian emosi. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa intervensi melalui model TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis kelompok dan permainan edukatif perlu lebih dioptimalkan dalam sistem pendidikan anak usia dini guna mendukung perkembangan sosial mereka secara holistik.

Kata Kunci: Gadget, Sosialisasi Anak, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament (TGT), Pendidikan Anak Usia Dini

**IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE
COOPERATIVE LEARNING MODEL IN CHILDREN AGED 4 TO 5 YEARS IN PAUD
PUTRA MAJU BALEKAMBANG EAST JAKARTA STUDENTS**

NURLAILA

4012231085

ABSTRACT

Technological advances have brought significant changes to human life, including in early childhood education. Gadget use has become an unavoidable phenomenon, but on the other hand, it poses challenges to children's social development. This study aims to analyze the influence of gadget use on early childhood social skills and explore the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in stimulating children's social interactions. The method used in this study was a qualitative approach using the Miles & Huberman model, which consists of data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. Observations, interviews, and documentation were conducted at the PAUD PUTRA MAJU Balekambang, East Jakarta, as the research location. Data were systematically analyzed to examine social interaction patterns before and after the implementation of the TGT model. The results showed that uncontrolled gadget use can hinder children's social skills, resulting in minimal interaction with peers. However, the implementation of the TGT cooperative learning model successfully increased children's social engagement, fostered cooperative attitudes, and developed communication skills and emotional management. This model not only created a more interactive and enjoyable learning environment but also reduced children's dependence on gadgets. The conclusion of this study confirms that intervention using the TGT model can be an effective alternative in addressing the negative impacts of gadget use on young children. Therefore, group-based learning approaches and educational games need to be further optimized in early childhood education systems to support their holistic social development.

Keywords : Gadgets, Children's Socialization, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Early Childhood Education