

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD

Endang Pebrianti¹⁾, Eva Mustika Utami²⁾, Elvidio Gracia MF³⁾, Fikriyah⁴⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.22920

¹²³⁴ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tukmudal pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data keaktifan belajar dikumpulkan melalui lembar observasi yang mengukur enam aspek keaktifan, yaitu visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata keaktifan meningkat dari 78,9% menjadi 90,3%. Peningkatan signifikan juga terlihat pada aspek keaktifan lisan dan mental, yang mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan menyeluruh selama pembelajaran. Penyesuaian strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pengurangan durasi ceramah guru, variasi permainan, dan kegiatan *ice breaking*, terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, model TGT dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Keaktifan belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran kooperatif, matematika, sekolah dasar

Abstract

This study aims to improve the learning activeness of fourth-grade students at SD Negeri 2 Tukmudal in Mathematics through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This classroom action research was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data on student activeness were collected using observation sheets measuring six aspects of activeness: visual, verbal, listening, writing, mental, and emotional. The results showed an increase in student learning activeness from cycle I to cycle II, with the average activeness rising from 78.9% to 90.3%. Significant improvements were also observed in verbal and mental activeness, which encouraged more active and comprehensive student participation during learning. Adjustments made in cycle II, such as reducing teacher lecture time, varying games, and implementing ice-breaking activities, effectively created a more enjoyable and healthy competitive learning environment. Therefore, the TGT model is recommended as an effective learning strategy to enhance student activeness at the elementary school level.

Keywords: Learning activeness, *Teams Games Tournament* (TGT), cooperative learning, mathematics, elementary school

History Article

Received 8 Mei 2025

Approved 16 Mei 2025

Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Pebrianti, E., Utami, M, E., MF, G, E., & Fikriyah, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 658-670



Coressponding Author:

Jl. Fatahilah Watubelah Kecamatan. Sumber, Cirebon, Indonesia.

E-mail: endangpebrianti36@gmail.com ² hj.fikriyah@umc.ac.id

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan kritis siswa. Di tingkat sekolah dasar, penguasaan terhadap konsep-konsep dasar matematika menjadi fondasi penting bagi jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Riswandha & Sumardi (2020) pembelajaran matematika memiliki urgensi yang tinggi dalam pendidikan karena keterkaitannya dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Matematika berperan sebagai sarana komunikasi ilmiah yang efektif lintas disiplin ilmu, serta memungkinkan penyajian informasi dalam beragam bentuk representasi. Selain itu, matematika berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, kesadaran spasial, dan keterampilan pemecahan masalah.. Keberhasilan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan pencapaian akademik. Dalam praktiknya, pelajaran ini sering kali dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar mereka di kelas. Keaktifan belajar yang rendah dapat menghambat proses pembelajaran yang efektif, karena siswa menjadi pasif, kurang berpartisipasi, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna (Riadi, 2022).

Peserta didik dapat dikatakan terlibat dalam aktivitas pembelajaran apabila mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui berbagai tindakan, seperti mengemukakan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas, merespons pertanyaan dari guru, bekerja sama dengan rekan sekelas, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Ada banyak keuntungan dari pembelajaran aktif bagi peserta didik antara lain terciptanya pengalaman belajar secara langsung, adanya kerja sama antarsiswa yang kuat, kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan potensi diri, serta pengembangan aspek kepribadian dan kemampuan individu. Selain itu, pembelajaran aktif juga mendorong terbentuknya interaksi sosial yang positif, memberikan ruang bagi pengembangan berpikir kritis melalui akuisisi pengetahuan yang kontekstual dan aplikatif, serta menghadirkan proses belajar yang dinamis dan relevan dengan kehidupan sosial masyarakat (Parhusip, 2023). Penting bagi setiap pendidik untuk memahami gaya belajar individu siswa agar waktu

pembelajaran di kelas dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemahaman yang mendalam mengenai preferensi belajar siswa akan sangat mendukung guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran secara tepat, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Tukmudal, peneliti menemukan bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika masih rendah. Banyak siswa yang terlihat kurang fokus ketika guru menyampaikan materi, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran dan enggan berpartisipasi aktif. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok, hanya beberapa siswa yang benar-benar aktif berdiskusi, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif atau justru terlibat dalam aktivitas di luar pembelajaran.

Permasalahan tersebut muncul karena model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya siswa di kelas yang menjadi subjek observasi peneliti. Siswa pada jenjang ini umumnya memiliki kecenderungan untuk belajar melalui bermain, mengalami secara langsung, bekerja dalam kelompok, dan menyukai aktivitas yang mengandung unsur kompetisi. Meskipun pendekatan pembelajaran kelompok telah diterapkan, implementasinya belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan kurangnya stimulus berupa aktivitas yang menantang, sehingga dalam praktiknya, siswa dengan kemampuan akademik tinggi cenderung mendominasi proses penyelesaian tugas, sementara siswa lainnya hanya menjadi pengamat pasif atau bahkan terlibat dalam percakapan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Untuk mendorong peningkatan keaktifan belajar siswa, diperlukan pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang sesuai, yang mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kondisi siswa di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Model ini mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar secara berkelompok, sehingga tercipta interaksi sosial dan kolaborasi dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif dirancang agar setiap anggota kelompok dapat saling berbagi pendapat dan informasi, sehingga seluruh siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi secara menyeluruh dan mendalam. Dari berbagai jenis model pembelajaran kooperatif yang tersedia, peneliti memilih untuk menerapkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena dinilai sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Menurut Suryani (2021), pembelajaran kooperatif seperti model TGT mampu secara signifikan meningkatkan interaksi antar peserta didik serta memperbaiki dinamika kerja kelompok, sehingga mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT membuat siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil melalui permainan kompetitif (Nurhakim, 2023). Permainan yang dilakukan dalam bentuk turnamen mendorong pesertadidik untuk lebih aktif terlibat, baik secara kelompok hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulida dan Handayani (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam kelas, sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Slavin (2015, hlm.170), langkah-langkah dalam siklus reguler TGT meliputi:

1. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi pelajaran melalui metode pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Selain itu, penyajian kelas juga digunakan untuk menjelaskan teknik pembelajaran yang akan diterapkan, sehingga siswa dapat mengikuti setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

2. Kelompok (Team)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang memiliki keragaman dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, dan etnis. Tujuan utama tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar.

3. Games

Games berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari, baik dari penyajian kelas maupun belajar kelompok.

4. Turnamen

Turnamen dilakukan setelah setiap satuan materi pelajaran selesai diajarkan. Siswa akan berkompetisi dalam permainan akademik, dengan cara bersaing dengan anggota tim lainnya.

5. Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja terbaik akan diberikan penghargaan. Seperti dalam sebuah lomba, tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan dinobatkan sebagai juara umum, dan tim lainnya akan ditempatkan sesuai dengan jumlah poin yang mereka peroleh.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Menurut penelitian Dewi dan Nugroho (2020), penerapan metode TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Tukmudal pada mata pelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 2 Tukmudal pada mata pelajaran matematika. Metode PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi guru untuk langsung memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang dijalankan secara berulang dalam beberapa siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart.

Penelitian ini melibatkan partisipan sebanyak 27 siswa kelas IV, yang terdiri atas 14 siswi dan 13 siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kabupaten Cirebon, Jawa Barat, dan dilakukan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lembar observasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan non-tes, yaitu teknik pengumpulan data yang tidak menggunakan instrumen tes tertulis, tetapi lebih menekankan

pada proses observasi, dan dokumentasi terhadap aktivitas, keterlibatan, serta interaksi siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa diukur melalui enam aspek utama, yaitu keaktifan visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Masing-masing aspek terdiri dari indikator spesifik. Setiap indikator dihitung dan dianalisis secara komparatif antara siklus I dan siklus II untuk menilai perubahan signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, peningkatan keaktifan ini digunakan sebagai indikator valid untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model TGT, menyiapkan alat, media pembelajaran, serta instrumen untuk mengukur keaktifan siswa. Dalam tahap pelaksanaan, model TGT diterapkan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan melibatkan mereka dalam permainan berbentuk turnamen. Pada tahap observasi, peneliti memantau keaktifan siswa, mencatat interaksi antar siswa, keterlibatan dalam diskusi, dan partisipasi dalam kegiatan turnamen. Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi untuk menganalisis data yang diperoleh guna menentukan efektivitas penerapan model TGT dan melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa menggunakan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \left(\frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \right) \times 100\%$$

Jumlah skor yang diperoleh merupakan total nilai observasi dari seluruh indikator, sedangkan skor maksimum adalah hasil perkalian antara jumlah indikator, jumlah siswa, dan skor tertinggi pada skala pengamatan. Hasil perhitungan persentase keaktifan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria dari Guttman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 139), sebagai berikut:

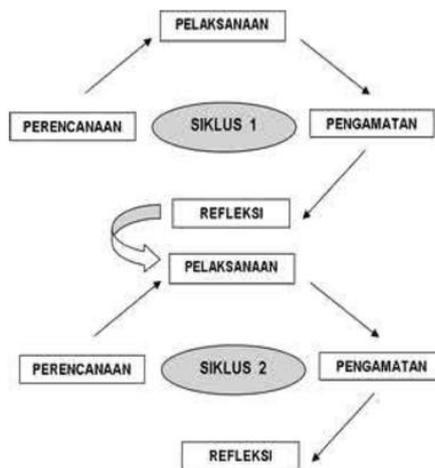
Tabel 1. Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No	Kategori Keaktifan	Rentang Presentase Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x < 80$
3	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4	Kurang Aktif	$20 \leq x < 40$
5	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x < 20$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Tukmudal bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas IV melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT). Penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa, yang terlihat dari minimnya interaksi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan model TGT, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar, baik dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan guru. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Slavin, 2020). Model TGT diterapkan melalui lima langkah utama yaitu .. Masing-masing tahap memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Setiap langkah yang telah dilakukan dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah interaktif yang dilengkapi media konkret seperti kue atau gambar potongan lingkaran untuk memperjelas konsep pecahan. Guru juga menjelaskan alur TGT secara rinci agar siswa memahami bahwa mereka akan belajar sambil bermain dan berkompetisi sehat. Antusiasme mulai terlihat ketika siswa menyimak penjelasan guru sambil menjawab pertanyaan lisan secara spontan. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi yang interaktif mampu memancing partisipasi aktif sejak awal pembelajaran. Ini sejalan dengan temuan Apriyani & Suprpto (2020) yang menyatakan bahwa media konkret dan interaksi langsung dapat mendorong keterlibatan siswa dalam memahami konsep matematika dasar.

Tahap selanjutnya adalah pembentukan tim heterogen, dimana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan belajar bekerja sama dalam kelompok kecil. Dalam diskusi kelompok, siswa tampak aktif saling menjelaskan dan membandingkan pecahan yang diberikan guru, seperti menentukan pecahan mana yang lebih besar antara $\frac{1}{5}$ dan $\frac{1}{5}$ atau membandingkan $\frac{1}{7}$ dan $\frac{1}{9}$. Aktivitas ini mendorong siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bertanya dan menjawab. Guru mencatat bahwa siswa dengan kemampuan rendah menjadi lebih percaya diri ketika mendapat dukungan dari anggota timnya. Yulia & Ismail (2021) menjelaskan bahwa

pembelajaran kooperatif seperti TGT efektif dalam membangun kepercayaan diri dan mendorong interaksi positif antar siswa, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan belajar mereka.

Tahap games menjadi titik penting dalam peningkatan keaktifan siswa. Saat permainan dimulai, siswa terlihat sangat bersemangat mengikuti kuis pecahan dalam bentuk kartu dan papan skor. Masing-masing kelompok saling berlomba menjawab dengan cepat dan tepat, memicu suasana kompetisi yang sehat. Bahkan siswa yang biasanya enggan berpartisipasi, kali ini tampak terlibat aktif, baik dalam menyusun strategi kelompok maupun menjawab pertanyaan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Menurut Tanjung & Haryati (2020), aktivitas bermain yang terstruktur seperti dalam TGT mampu meningkatkan partisipasi siswa karena mereka merasa belajar sambil bermain, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Pada tahap turnamen, keaktifan siswa makin terlihat jelas. Mereka tampak serius dan fokus menjawab pertanyaan secara individu, karena merasa bertanggung jawab membawa nama baik timnya. Turnamen ini tidak hanya menumbuhkan semangat bersaing secara positif, tetapi juga memperkuat rasa tanggung jawab akademik. Guru mencatat peningkatan jumlah siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab, bahkan pada sesi diskusi di luar turnamen. Menurut Fatmawati (2019), kegiatan turnamen dalam model TGT dapat menstimulasi keaktifan belajar karena siswa merasa memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok.

Akhir pembelajaran ditutup dengan rekognisi tim, yaitu pemberian penghargaan kepada tim dengan perolehan poin bintang tertinggi. Siswa sangat antusias ketika nama tim mereka disebut, dan ini menambah motivasi untuk aktif di pertemuan selanjutnya. Papan skor bintang yang dipajang di kelas menjadi motivasi visual bagi siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam setiap sesi. Utami & Rohani (2021) menyebutkan bahwa penghargaan dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keaktifan dan komitmen belajar siswa karena mereka merasa usaha mereka diakui.

Dari tahapan pembelajaran seperti ini diharapkan model TGT secara nyata dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dalam diskusi kelompok, sesi permainan, hingga turnamen individu. Pendekatan ini sangat cocok digunakan untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep dasar seperti pecahan, karena mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna. Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, didapatkan hasil sebagai berikut:

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika dilakukan dengan pemantauan melalui instrumen lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat dan mengevaluasi tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, diperoleh data mengenai partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Matematika. Data tersebut kemudian disajikan secara sistematis dalam Tabel 2 sebagai gambaran kuantitatif atas keaktifan belajar peserta didik selama penerapan model TGT.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek	No Butir	Indikator Aktivitas	Presentase	Rata-rata
Keaktifan visual	1	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru atau teman selama proses pembelajaran	83%	80,5%
	2	Siswa terlihat membaca buku atau materi dari guru	78%	
Keaktifan lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dalam kegiatan belajar mengajar	72%	72,3%
	4	Siswa menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, atau memberi komentar saat pembelajaran	73%	
	5	Siswa memberikan penjelasan kepada teman atau guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung	73%	
Keaktifan mendengarkan	6	Siswa menyimak saat teman menyampaikan materi dalam kelompok	82%	82%
Keaktifan menulis	7	Siswa mencatat informasi dari materi pembelajaran yang disampaikan guru	83%	82,5%
	8	Siswa menulis hasil diskusi kelompok dalam bentuk laporan atau catatan lainnya	82%	
Keaktifan mental	9	Siswa aktif berpikir dalam memahami materi pelajaran yang diberikan	70%	70,5%
	10	Siswa menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas yang disajikan	71%	
Keaktifan emosional	11	Siswa antusias mengikuti pembelajaran	84%	85,5%
	12	Siswa bekerja sama dan mendukung teman untuk mencapai tujuan bersama	87%	
			Rata-rata	78,9%

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan belajar peserta didik kelas IV pada siklus I mencapai angka 78,9%. Persentase ini secara umum menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, jika dilihat lebih lanjut berdasarkan masing-masing indikator keaktifan, ditemukan bahwa terdapat dua aspek yang masih tergolong rendah, yaitu keaktifan lisan dan keaktifan mental. Aspek keaktifan lisan menunjukkan capaian sebesar 72,3 % dan aspek keaktifan mental menunjukkan capaian sebesar 70,5%, yang berarti belum mencapai batas minimal kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu sebesar 75%. Keaktifan lisan dan keaktifan mental yang belum optimal ini menjadi perhatian khusus karena merupakan salah indikator penting dalam menilai keterlibatan siswa secara aktif, terutama dalam hal menyampaikan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, berpikir dalam memahami pelajaran, dan menerapkan apa yang telah diperoleh dalam pembelajaran dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya pencapaian pada indikator keaktifan lisan disebabkan karena kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat maupun mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa aspek komunikasi verbal siswa masih memerlukan penguatan. Rendahnya pencapaian pada indikator keaktifan mental disebabkan karena masih ada siswa yang belum memahami materi secara menyeluruh. Akibatnya, mereka kesulitan dalam menerapkan

pengetahuan saat mengerjakan tugas. Faktor lain yang memengaruhi adalah kurangnya latihan, bimbingan, dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pamong, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT), khususnya pada tahap penyajian kelas yang berlangsung terlalu lama sehingga mengurangi waktu siswa untuk aktif dalam diskusi kelompok dan turnamen. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang antusias saat sesi permainan, dan interaksi verbal masih didominasi oleh siswa yang aktif saja.

Refleksi ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan strategi perbaikan untuk diterapkan pada siklus II, dengan fokus utama pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Tahapan TGT yang dilaksanakan dalam siklus I mencakup: (1) Penyajian kelas, di mana guru menyampaikan materi pecahan menggunakan media visual dan konkret; (2) Pembentukan tim heterogen, yang memungkinkan siswa bekerja sama lintas kemampuan; (3) Games, berupa kuis interaktif menggunakan kartu soal pecahan; (4) Turnamen, tempat siswa bersaing menjawab soal secara individu namun mewakili tim; dan (5) Rekognisi tim, yakni pemberian penghargaan bagi tim dengan skor tertinggi.

Namun, efektivitas beberapa tahapan tersebut belum optimal, khususnya pada durasi penyampaian materi dan dinamika interaksi kelompok. Oleh karena itu, strategi perbaikan pada siklus II meliputi pengurangan durasi penyampaian materi langsung oleh guru, sehingga waktu untuk diskusi kelompok dan aktivitas turnamen bisa ditingkatkan. Aktivitas kompetitif yang lebih bervariasi juga ditambahkan, misalnya dalam bentuk permainan papan edukatif dan kuis cepat tepat, untuk merangsang semangat dan keterlibatan semua siswa. Selain itu, disisipkan kegiatan ice breaking sederhana di awal pertemuan untuk mencairkan suasana, mengurangi ketegangan, dan mendorong keberanian siswa dalam berkomunikasi, baik dengan teman maupun guru.

Langkah-langkah ini dirancang dengan mempertimbangkan hasil temuan sebelumnya bahwa lingkungan belajar yang positif dan partisipatif berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Yulia & Ismail, 2021). Selain itu, menurut Tanjung & Haryati (2020), permainan akademik yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa, sementara Fatmawati (2019) menekankan pentingnya pengaturan waktu yang efektif dalam pembelajaran TGT. Oleh karena itu, ke depan disarankan agar guru melakukan pengelolaan waktu yang lebih proporsional antara penyampaian materi dan aktivitas siswa, serta menyesuaikan bentuk permainan dengan tingkat usia dan minat siswa. Hal ini bertujuan agar TGT tidak hanya menjadi model pembelajaran yang menarik, tetapi juga benar-benar efektif dalam mendorong keaktifan belajar siswa secara merata dan berkelanjutan.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada pelaksanaan siklus I, peneliti bersama guru pamong melakukan sejumlah perbaikan dalam siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran serta indikator keaktifan belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal. Langkah-langkah perbaikan dirancang agar proses pembelajaran

menjadi lebih efektif dan mendorong partisipasi aktif siswa secara menyeluruh. Data mengenai keaktifan belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran Matematika pada siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek	No Butir	Indikator Aktivitas	Presentase	Rata-rata
Keaktifan visual	1	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru atau teman selama proses pembelajaran	92%	90,5%
	2	Siswa terlihat membaca buku atau materi dari guru	89%	
Keaktifan lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dalam kegiatan belajar mengajar	92%	89,3%
	4	Siswa menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, atau memberi komentar saat pembelajaran	89%	
	5	Siswa memberikan penjelasan kepada teman atau guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung	87%	
Keaktifan mendengarkan	6	Siswa menyimak saat teman menyampaikan materi dalam kelompok	92%	92%
Keaktifan menulis	7	Siswa mencatat informasi dari materi pembelajaran yang disampaikan guru	90%	90,5%
	8	Siswa menulis hasil diskusi kelompok dalam bentuk laporan atau catatan lainnya	91%	
Keaktifan mental	9	Siswa aktif berpikir dalam memahami materi pelajaran yang diberikan	87%	88,5%
	10	Siswa menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas yang disajikan	90%	
Keaktifan emosional	11	Siswa antusias mengikuti pembelajaran	90%	91%
	12	Siswa bekerja sama dan mendukung teman untuk mencapai tujuan bersama	92%	
			Rata-rata	90,3%

Implementasi strategi turnamen yang telah disempurnakan pada siklus II memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang nyata, terutama pada aspek keaktifan lisan, yang mengalami kenaikan menjadi 89,3%, serta keaktifan mental yang meningkat menjadi 88,5%. Selain itu, keaktifan visual, auditori (mendengarkan), kinestetik (menulis), dan emosional juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus II mencapai 90,3%, atau mengalami peningkatan sebesar 11,4% dibandingkan rata-rata pada siklus I.

Peningkatan ini merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran (TGT) yang telah disesuaikan berdasarkan refleksi pada siklus I. Pada siklus II, tahapan TGT tetap mencakup: (1) Penyajian kelas, namun durasinya dipersingkat agar tidak mengurangi waktu interaksi siswa; (2) Pembentukan kelompok heterogen tetap dipertahankan dengan penyesuaian dinamika antar siswa agar lebih seimbang; (3) *Games* didesain lebih variatif dan kontekstual sesuai materi pecahan dengan pembilang satu dan penyebut sama; (4) Turnamen diperkuat dengan sistem

rotasi lawan dan penilaian yang transparan agar kompetisi terasa adil dan menyenangkan; serta (5) Rekognisi tim ditingkatkan dengan penghargaan simbolik (misalnya bintang prestasi dan yel-yel kemenangan) guna menumbuhkan semangat dan solidaritas.

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa keterbatasan waktu dan minimnya stimulus untuk komunikasi verbal menjadi penghambat utama keaktifan belajar. Oleh karena itu, pada siklus II juga ditambahkan *ice breaking* dan apersepsi kontekstual pada awal pembelajaran untuk mencairkan suasana dan meningkatkan keberanian berbicara. Selain itu, guru lebih aktif memfasilitasi tanya jawab dan memberi ruang diskusi terbuka selama games maupun turnamen.

Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT, jika diterapkan dengan penyesuaian berbasis refleksi, mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan suportif. Peningkatan berbagai aspek keaktifan menunjukkan bahwa model ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam membangun partisipasi aktif, motivasi, dan semangat belajar peserta didik, terutama pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar (Puspitasari & Hartati, 2022). Maka dari itu, model TGT layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran kooperatif yang berdampak positif terhadap keterlibatan siswa secara menyeluruh (Wardani & Sari, 2023; Maulida & Nurhadi, 2021).

Hasil capaian keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran Matematika pada siklus I dan II ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Capaian Keaktifan Belajar Peserta Didik

Indikator Aktivitas	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Keaktifan Visual	80,5%	90,5%	10%
Keaktifan Lisan	72,3%	89,3%	17%
Keaktifan Mendengarkan	82%	92%	10%
Keaktifan Menulis	82,5%	90,5%	8%
Keaktifan Mental	70,5%	88,5%	18%
Keaktifan Emosional	85,5%	91%	5,5%
Rata-rata	78,9%	90,3%	11,4%

Tabel yang disajikan menggambarkan perbandingan serta peningkatan tingkat keaktifan belajar peserta didik antara siklus I dan siklus II. Berdasarkan data tersebut, keenam aspek keaktifan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus II. Aspek keaktifan visual mengalami kenaikan sebesar 10%, sedangkan keaktifan lisan meningkat sebesar 17%. Keaktifan dalam mendengarkan bertambah 10%, dan keaktifan menulis meningkat sebesar 8%. Sementara itu, aspek keaktifan mental menunjukkan peningkatan sebesar 18%, dan keaktifan emosional juga mengalami kenaikan sebesar 5,5%. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II mencapai 11,4%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa secara umum, tetapi juga mampu mendorong perkembangan keaktifan siswa pada berbagai aspek, seperti keaktifan menjawab, bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Model pembelajaran TGT ini mendorong siswa untuk lebih terlibat secara mental, sosial, dan emosional karena suasana pembelajaran yang kompetitif tetapi tetap kooperatif.

Kelebihan dari model TGT terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dan memperkuat interaksi sosial antar siswa. Selain itu, struktur kegiatan yang melibatkan penyajian, kerja kelompok, permainan, dan turnamen, memberikan kesempatan belajar yang beragam sesuai gaya belajar siswa (Tanjung & Haryati, 2020; Fatmawati, 2019).

Namun demikian, model ini juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih lama untuk pelaksanaan setiap tahap, terutama pada saat turnamen dan pemberian rekognisi. Selain itu, guru dituntut memiliki kemampuan manajerial kelas yang baik agar pelaksanaan TGT berjalan efektif dan tidak berubah menjadi kegiatan yang hanya bersifat bermain tanpa kontrol akademik. Dalam beberapa kasus, siswa dengan kemampuan rendah bisa saja merasa tertekan jika tidak mendapat dukungan yang cukup dari timnya (Utami & Rohani, 2021). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang serta pembentukan tim yang benar-benar heterogen dan seimbang dalam hal kemampuan akademik serta karakter sosial.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya, model TGT tetap dapat direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang berdampak positif terhadap keterlibatan belajar siswa secara menyeluruh. Guru dapat menyesuaikan pelaksanaannya dengan konteks kelas dan karakteristik siswa, serta memberikan penguatan khusus bagi siswa yang kurang aktif agar tetap merasa termotivasi. Ketika diterapkan secara tepat, TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga membangun karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam belajar (Yulia & Ismail, 2021; Apriyani & Suprpto, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Tukmudal, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Terbukti dari peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 78,9% pada siklus I menjadi 90,3% pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat terutama pada aspek keaktifan lisan dan mental, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam berbicara, berpikir, dan berpartisipasi secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Penyesuaian strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pengurangan durasi penyampaian materi oleh guru, penambahan variasi permainan, serta kegiatan ice breaking, memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Model TGT yang menerapkan tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, games, turnamen, dan rekognisi tim berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Lingkungan pembelajaran yang kooperatif dan penuh tantangan ini membuat siswa merasa termotivasi untuk berkontribusi aktif dan mendukung teman sekelompoknya. Keberhasilan ini menegaskan bahwa model TGT sangat sesuai untuk meningkatkan keaktifan belajar di tingkat sekolah dasar, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep matematika secara mendalam.

Sebagai saran, guru disarankan untuk terus menggunakan model TGT dalam pembelajaran dengan tetap melakukan penyesuaian sesuai kondisi dan karakteristik siswa di kelas. Penggunaan variasi permainan yang menarik dan penambahan kegiatan pemecah kebekuan dapat membantu siswa yang kurang aktif untuk lebih berani berpartisipasi. Selain itu, manajemen waktu yang tepat sangat penting agar semua tahapan pembelajaran berjalan efektif dan memberikan kesempatan yang cukup bagi setiap siswa untuk terlibat secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R., & Suprpto, N. (2020). Pembelajaran Visual Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–52.
- Dewi, A., & Nugroho, T. 2020. *Penerapan Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatmawati, E. (2019). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika*, 10(1), 25–32.
- Handayani, M., & Maulida, D. 2020. Pengaruh Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(3): 87-96.
- Maulida, F., & Nurhadi, D. (2021). Pengaruh Model TGT terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 103–110.
- Nurhakim, A. (2023). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Prinsip, Tujuan, Proses dan Contohnya. *Quipper Blog*.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293.
- Puspitasari, A., & Hartati, R. (2022). Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 55–64.
- Ramadhani, N., & Susanti, D. (2020). Implementasi Model TGT dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 5(1), 44–52.
- Riadi, M. (2022). Keaktifan belajar (pengertian, bentuk, indikator dan faktor yang mempengaruhi). *Kajian Pustaka.Com*
- Riswandha, S. H., & Sumardi, S. (2020). Komunikasi Matematika, Persepsi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika, dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 84–93.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, L. 2021. *Pembelajaran Penerapan Kooperatif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Tanjung, L., & Haryati, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Permainan Akademik terhadap Aktivitas Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 78–85.
- Utami, S., & Rohani, R. (2021). Pemberian Penghargaan dalam Pembelajaran Kooperatif dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 7(2), 133–140.
- Wardani, I. K., & Sari, M. K. (2023). Efektivitas Pembelajaran TGT terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 9(1), 77–85.
- Yulia, R., & Ismail, H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Empati dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 112–120.
- Zulfiani, R., & Prasetyo, H. (2021). Kooperatif TGT sebagai Strategi Meningkatkan Keterlibatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains SD*, 6(2), 92–100.