

Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas IV SDN 28 Cakranegara

Padilla Yasinta^{1*}, Husniati², Mega Purnami Dewi³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

³ SDN 28 Cakranegara Kota Mataram, Indonesia

Corresponding Author: Padilla Yasinta

Email*: yaasinta940@gmail.com

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY-SA License)



Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan fokus pada peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi, sedangkan analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan belajar siswa pada setiap siklus, yaitu dari 58% pada siklus 1 menjadi 80% pada siklus 2. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa TGT efektif dalam merangsang siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Keberhasilan penelitian ini dapat dikaitkan dengan kemampuan guru dalam membimbing siswa secara efektif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Keywords: Team Game Tournament (TGT), keaktifan siswa.

Pendahuluan

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)”.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuh kembangnya anak-anak, karena, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Pristiwanti, Desi, dkk: 2022)

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. (Palin, Seplin, dkk:2023) Salah satu

aspek penting dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa.

Menurut Anggraini, (2021) pembelajaran tidak hanya sebatas guru menyampaikan materi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa harus berperan sebagai subjek belajar yang aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung (Basri, 2018).

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 28 Cakranegara, didapatkan bahwa, banyak peserta didik yang tidak terlibat aktif ketika proses pembelajaran. Dari keseluruhan jumlah siswa hanya 4-5 orang siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang hanya mendengarkan dan tidak berani bertanya maupun berpendapat sehingga ada yang bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak aktif ketika pembelajaran. Sesuai dengan temuan penelitian

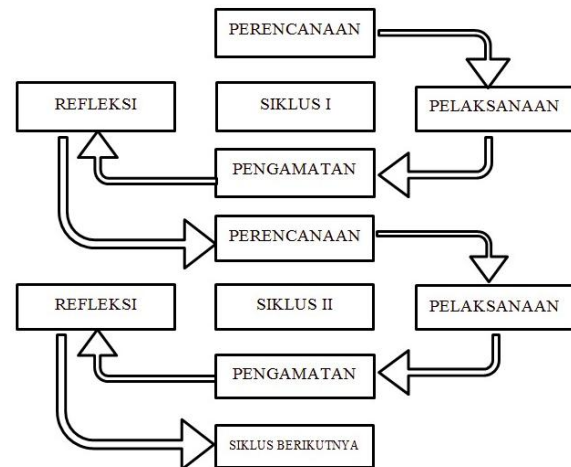
sebelumnya yang menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki motivasi belajar dan keaktifan yang tinggi (Fitriyani et al., 2021). Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik aktif di kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). (Slavin, 2010:13) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu keaktifan dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Slavin, 2010:8) yaitu merupakan suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Sedangkan model pembelajaran TGT menurut (Hermawan, 2020:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut (Pardede, 2019:68) yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi.

Pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menantang akan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan mengembangkan potensi diri. Pada usia 7-11 tahun, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai membangun pemahaman konseptual dan keterampilan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan perkembangan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi indikator penting keberhasilan proses belajar-mengajar (Nisa, 2021).

Mengingat potensi TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa, penelitian ini bertujuan untuk menguji Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di SDN 28 Cakranegara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Metode Penelitian



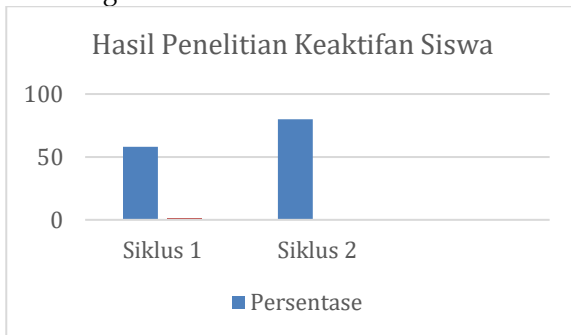
Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Suharsimi Arikunto

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap: 1) perencanaan dengan menyusun modul ajar yang dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan dan Guru Pamong, 2) pelaksanaan pembelajaran di kelas yang mengacu pada modul ajar menggunakan pendekatan TaRL, 3) pengamatan keaktifan siswa, dan 4) refleksi bersama teman sejawat dan Guru Pamong. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing dengan satu kali pertemuan. Pada siklus 1 materi yang diajarkan yakni jenis-jenis benda, sedangkan siklus 2 materinya mengenai komposisi dan dekomposisi bangun datar pada mata pelajaran Matematika. Subjek penelitian ini adalah 22 orang siswa kelas IV SDN 28 Cakranegara. Data dikumpulkan melalui lembar observasi yang dirancang untuk mengamati frekuensi siswa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara individu maupun kelompok. Selain itu, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka tentang kemenarikan pembelajaran, kesulitan yang dialami, dan tingkat keaktifan mereka. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Persentase keaktifan siswa pada setiap siklus, dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan. Selain itu, data kualitatif dari catatan

lapangan, digunakan untuk memperkaya analisis data kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah ditetapkan yakni diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan peningkatan terus-menerus pada keaktifan belajar siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Adapun hasil penelitian dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Penelitian Kreatif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa dari siklus 1 hingga siklus 2, sebagaimana terlihat pada diagram di atas. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aktivitas menonton video dan berdiskusi dalam kelompok yang meningkat dari 58% pada siklus 1 menjadi 80% pada siklus 2. Dari diagram tersebut pada siklus 1 didapatkan hasil persentase keaktifan sebesar 58% yang artinya masih pada kategori kurang. Kemudian pada Siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 80% yang artinya keaktifan belajar siswa sudah baik. Hal ini terlihat jelas dari hasil observasi yang dilakukan.

Meskipun demikian, beberapa siswa masih perlu dukungan tambahan untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Maradona, (2016), terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah: 1) faktor fisiologis (keadaan fisik dan jasmani) 2) faktor psikologis (perhatian, ingatan, dan tanggapan). Faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah: 1) faktor nonsosial (tempat dan fasilitas), 2) faktor sosial (guru dan teman sebaya). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eman, (2023) keaktifan siswa di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Kesehatan mental yang buruk, minat belajar yang rendah, dan kurangnya motivasi dari guru

merupakan contoh faktor-faktor yang dapat menghambat keaktifan siswa.

Peningkatan yang signifikan pada siklus kedua dapat dikaitkan dengan keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis game (*Team Game Tournament*). Kegiatan mengembangkan dan menyajikan hasil karya dalam TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh guru dan teman sebaya selama diskusi kelompok juga mendorong siswa untuk lebih aktif. Sejalan dengan hasil penelitian I Wayan Sugiata., (2018) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa terutama ketika proses berdiskusi dan mengemukakan pendapat secara menyenangkan.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan yakni motivasi dari guru. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran, ketika guru memberikan semangat dan perhatian kepada siswa yang kurang aktif, membuat siswa tersebut mau ikut berdiskusi dan aktif pada proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Harwati, (2021) dalam pembelajaran yang baik, antara guru dan siswa mampu berperan secara kolaboratif berinteraksi dengan baik, sehingga apa yang disebut dengan kegiatan belajar di kelas tidak lagi hanya guru sekedar menyampaikan materi kemudian siswa mendengarkan dan mencatat. Siswa juga mampu mengambil peran dengan aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, mengeksplor pengetahuan yang mereka miliki, dan mencoba membaginya di lingkungan belajar dalam kelas, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan hidup (Setiyoningsih, 2023).

Hasil penelitian dari Eka Marwati, dkk. 2023, upaya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia model pembelajaran cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT) Kleas IV SD Plosoan I, menemukan bahwa penalaran dan keterampilan berpikir kritis siswa meningkat, selain motivasi dan antusiasme siswa itu sendiri terhadap pelajaran yang mereka hadapi bertambah. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya dari Siti Sulhiyati, (2019) yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan keaktifan ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi ketika mereka terlibat dalam kegiatan belajar secara

berkelompok yang menyenangkan serta relevan dan bermakna bagi mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV secara signifikan. Melalui TGT, siswa didorong untuk berpikir kritis, mencari solusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Motivasi yang diberikan guru juga berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa, meskipun demikian, masih perlu dilakukan upaya lebih lanjut untuk melibatkan seluruh siswa secara aktif, terutama siswa yang cenderung pasif.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih peneliti ucapkan kepada orang tua, dosen pembimbing lapangan, guru pamong, rekan-rekan Mahasiswa, serta pihak sekolah yang telah membantu dalam kegiatan penelitian.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Anggraini, P. D. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Fajarwati, I. (2020). Problem Based Learning (PBL) to Improve Critical Thinking Skills. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 2238–2243. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fitriyani, D. M., Eko, S., Widoyoko, P., & Yansaputra, G. (2021). Penerapan Media Audio Visual pada Tema 1 Kelas 4 sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2746–1211.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25.
- Maradona. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17, 621.
- Nisa, M. M., Efi, M. F., & Laela, S. (2021). Penerapan Model PBL Berbantu Media Video Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Hasil PTK PPG FKIP*, 667–673. <https://ppg.ump.ac.id/wp-content/uploads/2022/08/C26marchamatunn.pdf>
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>
- Perdana, S. A. S. (2015). Penggunaan Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 73–78.
- Pristiwanti, D. B. B. S. H. R. S. D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Putri, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Daerah Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Setiyoningsih, N. U. K. W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Gambar Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 TA 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 308–321.