

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PKN SD**

Eni Sundari<sup>1</sup>, Titis Setyabudi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PPG Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

[1ennindr00@gmail.com](mailto:1ennindr00@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to implement the Teams Games Tournament type cooperative learning model to increase students' active learning in class V civics subjects at SD Negeri Ngadirejo 04 for the 2023/2024 academic year. This research is Classroom Action Research which was carried out in two cycles. The instruments used in this research include observation and documentation. The method used is a qualitative description method. The data analysis used is descriptive data analysis using percentages. Based on the research results, it can be concluded that Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning can increase the learning activity of class V students at Ngadirejo 04 State Elementary School for the 2023/2024 academic year in civics subjects. Based on observations, students' learning activeness has increased with the average percentage in the first and second cycles increasing, namely from 51.3% to 74.8%6. Therefore, this average increase is approximately 23.5% compared to the average in the first cycle. It was concluded that the application of the team games tournament type cooperative learning model could increase the learning activity of class V students at SD Negeri Ngadirejo 04.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), Learning Activeness, Cooperative Learning*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pkn kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan dokumentasi. Metode yang digunakan merupakan metode kualitatif deskripsi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan menggunakan presentase. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran pkn. Berdasarkan observasi, keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rerata persentase di siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan, yaitu dari 51,3% menjadi 74,8%6. Oleh karena itu, peningkatan rerata ini kurang lebih 23,5% dibandingkan rerata pada siklus pertama. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament (TGT), Keaktifan Belajar, Pembelajaran Kooperatif*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar memegang peran esensial dalam membangun fondasi sosial dan akademik anak. Fase ini tidak hanya mengenai mendapatkan pengetahuan umum dalam bidang mata pelajaran seperti matematika, ipa, dan bahasa, namun juga mengenai belajar tentang mengembangkan keterampilan belajar dan interaksi sosial yang akan dimiliki sepanjang hidup. Keaktifan belajar pada peserta didik jenjang sekolah dasar menjadi parameter krusial yang menunjukkan selain capaian akademik, akan tetapi juga kemampuan mengolah emosional dan perkembangan sosial peserta didik.

Keaktifan belajar merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran di kelas. Keaktifan belajar peserta didik adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru agar dapat menciptakan peserta didik untuk aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengutarakan gagasan (Dimiyati and Mudjiono 2006). Menurut Mulyasa dalam (Winarti 2013) Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas jika semua peserta didik atau sebagian besar peserta didik mampu terlibat aktif, baik dari jasmani,

rohani, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat menciptakan kondisi yang memberikan kesempatan peserta didik untuk merasakan pembelajaran secara langsung, dimana akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Sholihah and Dwi Arista 2023). Keaktifan belajar mampu membuat peserta didik untuk mewujudkan keterlibatan secara langsung dalam interaksi sosial, hal ini akan membantu peserta didik meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman materi (Anas, Anas, and Fadhilah Umar 2023). Walaupun keaktifan belajar mampu menyediakan banyak manfaat guna peserta didik, namun terdapat banyak sekali peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Luthfi, Huda, dan Susanto bahwa peserta didik pasif saat pembelajaran berlangsung, tidak berani bertanya atau mengemukakan jawaban kepada guru ketika proses pembelajaran berlangsung, serta masih sedikit peserta didik yang bisa memberanikan diri untuk tampil dalam

menjawab atau bertanya kepada guru (Luthfi, Huda, and Susanto 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan kepasifan peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ialah model pembelajaran kooperatif. Hal ini didukung oleh penelitian dari Silva, Farias, dan Mesquita bahwa, *Cooperative Learning is a complex model that needs time to be implemented effectively and to allow students to take advantage of its potential* (Silva, Farias, and Mesquita 2021). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mampu mendorong untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik pada pembelajaran (Colomer and Bubnys 2021). Belajar kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan melakukan aktifitas dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang memiliki 4 - 6 orang anggota dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Jaelani 2015).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau strategi yang berfungsi sebagai pedoman atau landasan dalam merencanakan

pembelajaran di kelas (Farias, Ramos, and da Silva 2009). Model pembelajaran mempunyai sintaks yang mendeskripsikan tahapan keseluruhan yang didalamnya terdapat rangkaian alur kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran yang memanfaatkan model pembelajaran akan lebih tersusun dan sangat memfasilitasi proses pembelajaran. Sunal dan Hans mengemukakan bahwa cooperative learning merupakan rangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memotivasi peserta didik agar dapat bekerja sama dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Isjoni 2013). Menurut Johnson penggunaan model pembelajaran kooperatif memiliki keuntungan seperti, dapat mendorong semangat peserta didik dalam bekerjasama agar mereka saling tolong menolong antar anggota kelompok dalam menguasai pengetahuan yang dipelajari, kemudian *cooperative learning* dapat menimbulkan sebuah kesadaran bahwa belajar merupakan hal yang krusial, menyenangkan, dan bermakna, peserta didik lebih berkomitmen dalam pembelajaran,

serta meningkatnya hasil belajar peserta didik (Sirajuddin 2020).

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif dipengaruhi lima faktor utama yakni, (1) Saling ketergantungan positif, merupakan aspek yang menjadi landasan bagi keberhasilan pembelajaran dalam berkelompok. (2) Akuntabilitas individu, merupakan aspek yang memastikan seluruh anggota kelompok bekerja dan berperan secara efektif dalam mencapai tujuan belajar. (3) Interaksi promotif, yang muncul ketika setiap anggota saling mendukung secara efisien dan efektif. Hal ini dapat dideskripsikan sebagai interaksi yang positif antar anggota, dimana dapat memberikan feedback satu sama lain sehingga akan menumbuhkan peningkatan dalam hasil belajar (Manaf 2021). (4) Keterampilan sosial, digunakan untuk menumbuhkan rasa kolaborasi dan interaksi sosial yang baik antar peserta didik. (5) Pemrosesan kelompok, yang terjadi saat anggota kelompok mengadakan diskusi dan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan agar bisa efektif untuk meraih tujuan.

Keberhasilan dari lima faktor yang disebutkan dapat diwujudkan

melalui teams games tournament (TGT). Dalam teori yang dikemukakan oleh Slavin menyatakan bahwa dalam model TGT, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 anggota. Lestari dan Widyawati (2022) mengemukakan bahwa tahapan dalam model pembelajaran ini ialah, pertama guru menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri 4 – 6 peserta didik. Kedua, guru memaparkan materi pelajaran. Ketiga, guru memberikan LKPD kelompok dan meminta setiap kelompok untuk mengerjakan dengan berdiskusi dan dieksplorasi hingga setiap anggota mencermati materi yang dipelajari dengan jelas. Keempat, guru menciptakan games tournament antar kelompok. Terakhir, guru memberikan penguatan dan refleksi pembelajaran kepada peserta didik.

Penelitian terdahulu banyak yang menyajikan hasil efektivitas penerapan TGT dalam pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan Shalahudin dan Wati (Shalahudin and Wati 2021) dalam materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, Fauzi, Buhun, dan Purwadi (Fauzi, Buhun, and Purwadi 2019). Penelitian

Lestari dan Widyawati (Lestari and Widayati 2022) dan Falah (Falah 2018) yang menunjukkan hasil TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pkn.

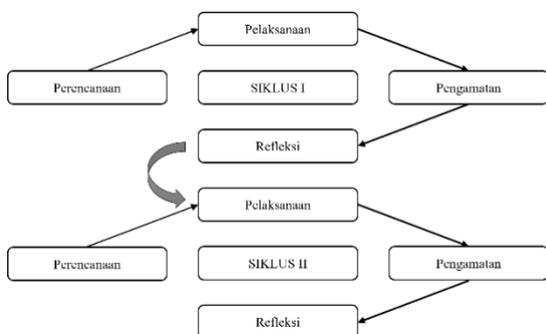
Peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 menjadi subjek dalam penelitian ini yang telah dilakukan observasi sebelumnya. Observasi dilaksanakan saat pembelajaran dengan guru kelas berlangsung dan kegiatan mengajar terbimbing. Hasil dari observasi ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang berhubungan dengan keaktifan belajar. Ditemukan banyak peserta didik yang tidak berani maju untuk menjawab di papan tulis atau mengemukakan pendapat. Alasan kuat yang mendasari hal-hal tersebut adalah merasa ragu akan jawabannya, takut salah, dan malu. Meskipun guru telah memberikan pembenaran jawaban, akan tetapi banyak peserta didik yang tidak berani maju untuk menjawab atau

mengemukakan pendapat. Selain itu, tidak banyak peserta didik yang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sedang diajarkan. Kurangnya pembelajaran secara diskusi dan kelompok juga menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mengadopsi desain dari Kemmis dan Mc. Taggart yang berbentuk spiral dari satu siklus ke siklus lain. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Iskandar and Narsim 2015) PTK adalah suatu bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam keadaan sosial untuk meningkatkan rasionalisme dan keadilan sosial atau penerapan dalam pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsungnya praktik. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat

naskah yang dipublikasikan. Menurut Kemmis dan Taggart dalam model PTK ini mengacu pada proses siklus yang terdiri dari beberapa tahapan meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Model penelitian ini merupakan model PTK yang umum digunakan di Indonesia. Model PTK Kemmis & Taggart dideskripsikan sebagai berikut:



**Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan Taggart**

Tahap perencanaan, kegiatan utama yang harus dilaksanakan yaitu: merancang modul ajar yang digunakan dalam PTK, membuat *slide* presentasi mengenai materi Makna Norma dalam KehidupanKu, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat soal evaluasi diakhir pembelajaran, menyusun media visual guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu kartu soal dan membuat lembar observasi untuk peserta didik.

Adapun tahapan dalam pembelajaran tipe TGT meliputi, presentasi materi, belajar dalam kelompok (*team*), pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) kartu soal dan pemberian penghargaan (*team recognition*). Tahapan ini merupakan hasil adaptasi yang dikemukakan oleh Slavin dalam (Hamdani, Mawardi, and Wardani 2019).

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan tindakan kelas sesuai dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tahapan dalam pembelajaran tipe TGT yaitu presentasi materi, belajar dalam kelompok (*team*), pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) dan pemberian penghargaan (*team recognition*). Guru menerapkan media visual guna membantu pembelajaran, berupa kartu soal yang didalamnya terdapat soal dan beberapa diberikan stimulus berupa gambar atau pernyataan-pernyataan.

Tahapan observasi digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang partisipasi aktif peserta didik selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini melibatkan observer untuk mengamati peserta didik sesuai instrumen yang telah dibuat. Observer

akan menilai aktivitas peserta didik yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Tahap selanjutnya refleksi, dalam tahap ini hasil yang diperoleh dikaji, dilihat, dan dipertimbangkan hasil atau efek dari tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen yang dibuat. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui dan meninjau kekurangan atau pencapaian selama siklus 1 berlangsung. Kekurangan pada siklus 1 akan diperbaiki pada siklus 2 dan pencapaian siklus 1 akan digunakan sebagai bahan pedoman dan pertimbangan dalam perencanaan siklus 2.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajar 2023/2024. Peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 menjadi subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini. Peserta didik berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki-laki.

Data penelitian ini diperoleh dari metode observasi dan dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan berupa modul ajar, daftar hadir peserta didik, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran, serta aktivitas belajar

peserta didik di kelas. Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Data keaktifan diperoleh dari jenis aktivitas peserta didik yang adaptasi oleh Paul B. Diedrich dalam (Yahya, Ningsih, and Yokhebed 2017) meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *emotional activities*, dan *drawing activities*. Setiap jenis aktivitas memiliki indikator guna membantu untuk mempermudah dalam melakukan observasi, hal ini meliputi: (1) *visual activities*: memperhatikan guru, (2) *oral activities*: kesediaan bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat, (3) *listening activities*: mendengarkan penjelasan guru atau pendapat dari peserta didik lainnya, (4) *writing activities*: membuat catatan yang disajikan oleh guru maupun dalam diskusi kelompok, (5) *motor activities*: kehadiran di kelas, (6) *mental activities*: membantu menyelesaikan permasalahan, menemukan dan membagikan sumber belajar dalam diskusi kelompok, (7) *emotional activities*: mengikuti permainan dengan antusias dan semangat untuk memenangkan permainan, (8) *drawing activities*:

membuat *mind mapping* untuk mempermudah pemahaman materi.

Data keaktifan belajar yang diperoleh dari lembar observasi akan dideskripsikan secara kualitatif. Data akan dipaparkan dalam bentuk persentase dan dilakukan perbandingan antara siklus I dan siklus II.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus di kelas V sekolah dasar. Proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT memiliki 4 tahapan pembelajaran yang meliputi, presentasi materi oleh guru, belajar dalam kelompok, pertandingan atau turnamen dalam bentuk permainan, dan pemberian penghargaan.

Siklus I peserta didik mempelajari materi makna norma dalam kehidupanku. Tujuan pembelajaran yang dicapai pada siklus ini adalah (1) melalui penjelasan dari guru, peserta didik dapat memahami norma sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan

tepat; (2) melalui kegiatan berkelompok, peserta didik mampu menganalisis pelaksanaan norma sebagai anggota keluarga dan sekolah dengan tepat; (3) melalui kegiatan berkelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan tepat; (4) melalui kegiatan berkelompok, peserta didik mampu memahami materi norma dengan tepat dan aktif.

Kegiatan pembelajaran siklus I dimulai dengan melakukan *review* materi sebelumnya. Lalu, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelahnya melakukan tahapan pertama TGT yaitu guru mempresentasikan materi tentang makna norma dalam kehidupanku. Kemudian, melakukan tahapan kedua TGT, disini peserta didik telah melakukan pembagian kelompok sejak awal dan sudah duduk sesuai dengan kelompoknya. Guru kemudian memberitahukan bahwa akan ada turnamen agar peserta didik bersiap agar dapat fokus dan optimal dalam mengikuti pembelajaran. Guru kemudian membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk didiskusikan bersama kelompoknya.

Proses pengerjaan LKPD dibimbing oleh guru sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban atas permasalahan yang ada. Setelah itu, peserta didik melakukan permainan secara berkelompok. *Games* yang dilakukan di turnamen ini dibantu dengan media visual berupa kartu soal. Setelah selesai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang. Di akhir pembelajaran, guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi.

Permasalahan yang muncul dalam siklus I adalah peserta didik yang terlibat dalam diskusi kelompok hanya sedikit, hampir seluruh peserta didik tidak percaya diri saat melakukan presentasi LKPD, peserta didik terlalu bersemangat saat permainan hingga guru sulit mengkondisikan. Solusi yang digunakan pada permasalahan di siklus I, untuk keaktifan, guru bisa mempertegas tujuan diadakannya diskusi kelompok dan mengamati proses diskusi di semua kelompok. Untuk percaya diri, guru dan peserta didik saling memberikan motivasi. Untuk pengolahan kelas, di siklus selanjutnya diperlukan manajemen kelas yang baik.

Siklus II peserta didik mempelajari materi menjadi anak

hebat dengan menerapkan norma. Tujuan pembelajaran yang dicapai di siklus II adalah (1) melalui penjelasan dari guru, peserta didik dapat memahami norma sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan tepat; (2) melalui kegiatan berkelompok, peserta didik mampu menganalisis pelaksanaan norma sebagai anggota keluarga dan sekolah dengan tepat; (3) melalui kegiatan berkeompok, peserta didik mampu menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dengan tepat; (4) melalui kegiatan berkelompok, peserta didik mampu memahami materi norma dengan tepat dan aktif.

Kegiatan pembelajaran siklus II memiliki tahapan yang sama dengan siklus I. Secara keseluruhan pembelajaran di siklus II berjalan dengan baik. Refleksi siklus pertama sangat membantu di siklus II. Pembelajaran lebih kondusif dan peserta didik lebih tertib saat permainan berlangsung.

Setelah kedua siklus dilaksanakan, dibawah ini merupakan tabel hasil observasi terhadap peningkatan keaktifan peserta didik pada setiap jenis aktivitasnya.

**Tabel 1 Persentase Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik**

<b>Jenis Aktivitas</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan</b>
<i>Visual Activities</i>	48,3%	70%	21,7%
<i>Oral Activities</i>	43,3%	71,7%	28,3%
<i>Listening Activities</i>	53,3%	83,3%	30%
<i>Writing Activities</i>	41,7%	66,7%	25%
<i>Motor Activities</i>	75%	95%	20%
<i>Mental Activities</i>	48,3%	60%	11,7%
<i>Emotional Activities</i>	61,7%	88,3%	26,7%
<i>Drawing Activities</i>	38,3%	63,3%	25%
Rerata	51,3%	74,8%	23,5%

Tabel 1 menyajikan persentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik di setiap aktivitasnya di siklus pertama dan kedua. Berdasarkan tabel tersebut, keaktifan belajar peserta didik meningkat paling besar di jenis *oral activities*, dan *listening activities* serta peningkatan paling rendah di aktivitas *mental activities*. Secara ringkas, rerata persentase di siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan, yaitu dari 51,3% menjadi 74,8%<sup>6</sup>. Oleh karena itu, peningkatan rerata ini kurang lebih 23,5% dibandingkan rerata pada siklus pertama.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yakni untuk meningkatkan keaktifan belajar

peserta didik. peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibuktikan oleh hasil analisis terhadap data observasi peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang di implementasikan dalam penelitian ini memiliki 4 tahapan, yakni presentasi materi oleh guru, belajar dalam kelompok, pertandingan atau turnamen dalam bentuk permainan, dan pemberian penghargaan.

Hasil positif dari PTK ini yang perlu ditafsirkan secara hati-hati. Keterbatasan penelitian ini merupakan antusiasme guru akan meningkat selalu cenderung memiliki efek positif pada pembelajaran, terlepas dari pendekatan yang diterapkan (Panhwar and Bell 2023). Hasil akhir yang menunjukkan peningkatan persentase memberikan cukup bukti adanya peningkatan keaktifan belajar.

Jenis aktivitas *mental activities* yang menunjukkan indikator membantu menyelesaikan permasalahan, menemukan dan membagikan sumber belajar dalam diskusi kelompok memiliki persentase yang sedikit dari aktivitas lain. Dengan demikian, implementasi TGT bertujuan agar dapat melaksanakan kebutuhan peserta didik saat

melakukan pemecahan permasalahan (Sholicha et al. 2021). TGT ini akan merangsang keaktifan peserta didik melalui kelompok belajar peserta didik akan bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada saat proses pembelajaran (Nuswantara, Rachman, and Kartiko 2021). Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah memberdayakan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam belajar. Diskusi kelompok membutuhkan sumber belajar sebagai bantuan, sedikit peserta didik yang dapat menemukan dan membagikan sumber belajar dalam diskusi kelompok, akan tetapi tetap mengalami peningkatan. Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dalam membiasakan peserta didik agar berpartisipasi aktif dan juga komunikatif, sehingga peserta didik memperoleh kesadaran untuk saling membantu dengan membagikan materi pembelajaran dalam diskusi kelompok (Putri, Wahyuni, and Kuning 2019).

*Listening activities* yang menunjukkan indikator mendengarkan penjelasan guru atau pendapat dari peserta didik lainnya, memiliki peningkatan persentase yang

signifikan. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan (Panggayuh 2018) bahwa penerapan pembelajaran kooperatif menjadikan peserta didik meningkatkan keaktifan dan lebih fokus memperhatikan pembelajaran.

Salah satu aktifitas yang paling besar mengalami peningkatan adalah *emotional activities*. Aktivitas tersebut menunjukkan indikator peserta didik mengikuti permainan dengan antusias dan semangat untuk memenangkan permainan. Mayoritas peserta didik fase sekolah dasar sangat senang jika pembelajaran dirancang dengan suasana yang menyenangkan. Adanya permainan dalam pembelajaran membuat kelas menjadi menyenangkan. Hal ini didukung oleh penelitian dari (Otomotif, Teknik, and Malang 2023) bahwa pembelajaran yang menggunakan TGT membuat kondisi belajar dalam kelas lebih menyenangkan. Selain permainan, penghargaan juga menciptakan peserta didik antusias untuk memenangkan turnamen.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Peserta didik di dalam kelas kerap

menghadapi krisis kepercayaan diri, namun dengan adanya pembelajaran berkelompok, menciptakan rasa percaya diri dan mengurangi ketakutan akan kesalahan karena menjadi tanggung jawab bersama. Shoimin (2014) mengemukakan pendapat bahwa tipe TGT mempunyai keunggulan yang membuat peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah mampu muncul di dalam kelas. Model ini dapat mendukung peserta didik untuk menjaga tanggung jawab dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah, mempermudah peserta didik dalam melaksanakan intruksi guru, meningkatkan kemampuan bertanya kepada guru atau teman lainnya, dan mampu meningkatkan kemampuan menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok. PTK yang dilaksanakan dua siklus dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilaksanakan dengan baik. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, memperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04. Keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 pada mata pelajaran pkn mengalami peningkatan sebesar 23,5%. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik memiliki semangat tinggi dan antusias dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas, Muh Ishak, Muhammad Anas, and Nur Fadhilah Umar. 2023. "Pengaruh Antara Peran Orang Tua Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Sinjai." *Pinisi Journal of Education* 3(5):268–77.
- Colomer, Jordi, and Remigijus Bubnys. 2021. "Formulating Modes of Cooperative Learning for Education for Sustainable Development."
- Dimiyati, and Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falah, Anisak Nur. 2018. "Peningkatan Keaktifan Belajar

- Pkn Siswa Kelas V Sd Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt.” *Basic Education* 7(28):2-733-2.742.
- Farias, R. L. S., Rudnei O. Ramos, and L. A. da Silva. 2009. *Numerical Solutions for Non-Markovian Stochastic Equations of Motion*. Vol. 180.
- Fauzi, Moh. Fery, Miftahul Fadliyah Buhun, and Agus Purwadi. 2019. “The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students’ Interest in Arabic Language Learning.” *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2.
- Hamdani, Muhamad Surya, Mawardi, and Krisma Widi Wardani. 2019. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4):440. doi: 10.23887/jisd.v3i4.21778.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Iskandar, Dadang, and Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Jaelani, Aceng. 2015. “Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi).” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2(1):1–16. doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189.
- Lestari, Wahyu, and Ani Widayati. 2022. “Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student’s Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research.” *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14(4):5587–98. doi: 10.35445/alishlah.v14i4.1329.
- Luthfi, Muhamad Rizqi Amridzal, Choirul Huda, and Joko Susanto. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 Di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah.” *Jurnal Paedagogy* 8(3):422. doi: 10.33394/jp.v8i3.3902.
- Manaf, Abdul. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Interaksi Promotif (Face to Face Promotive Interaction) Pada Materi Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan RumahKu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 11 PIDIE.” *Jurnal Eksperimental* 10:10–18.
- Nuswantara, Angger Wahyu, Adi Rachman, and Dwi Cahyo Kartiko. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket.” *Jpok* 9(1):193–203.
- Otomotif, Pendidikan Teknik, Fakultas Teknik, and Universitas Negeri Malang. 2023. “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ) DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TKRO 1 PADA MATA PELAJARAN PKKR Pendidikan Adalah Hal Yang Krusial Bagi Tiap Bangsa . Pendidikan Adalah Suatu Upaya Untuk Merubah Kualitas.” 7(2):101–8.
- Panggayuh, P. B. 2018. “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo.” *IAIN Ponorogo* 76.

- Panhwar, Abdul Hameed, and Melanie J. Bell. 2023. "Enhancing Student Engagement in Large ESL Classes at a Pakistani University." *Educational Action Research* 31(5):964–80. doi: 10.1080/09650792.2022.2089191.
- Putri, Anita Eviana, Ayu Wahyuni, and Dewi Sri Kuning. 2019. "Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa Sma Pada Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif." *Semnasfip* 140–47.
- Shalahudin, and Widiya Wati. 2021. "Penggunaan Metode Team Games Tournament Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *Journal of Integrated Elementary Education* 1:108–18.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sholicha, Masriatus, Veni Indrawati, Lucia Pangesthi, and Asrul Bahar. 2021. "Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk." 10(2):234–45.
- Sholihah, Anifatus, and Heni Dwi Arista. 2023. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Teks Artikel." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 12(1):95–105. doi: 10.31571/bahasa.v12i1.5057.
- Silva, Rita, Cláudio Farias, and Isabel Mesquita. 2021. "Cooperative Learning Contribution to Student Social Learning and Active Role in the Class." *Sustainability (Switzerland)* 13(15). doi: 10.3390/su13158644.
- Sirajuddin. 2020. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH." *Jurnal Ekonomi Efektif* 2(3):496–504.
- Winarti. 2013. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* VIII(2):123–32.
- Yahya, M., Kurnia Ningsih, and Yokhebed. 2017. "Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Menggunakan Model Picture and Picture Berbantuan Handout Materi Organisasi Kehidupan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 6(2):1–12.