

**PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA  
KELAS IV SD NEGERI PENGKOL 01**

Ibnu Fajri Nurhuda<sup>1</sup>, Veronika Unun Pratiwi<sup>2</sup>, Agus Sri Antana<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>3</sup>SDN Pengkol 01

<sup>1</sup>[ppg.ibnunurhuda01630@program.belajar.id](mailto:ppg.ibnunurhuda01630@program.belajar.id), <sup>2</sup>[veronikaup@gmail.com](mailto:veronikaup@gmail.com),

<sup>3</sup>[agussriyuli@gmail.com](mailto:agussriyuli@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the learning engagement of fourth-grade students at SD Negeri Pengkol 01 through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, involving planning, implementation, observation, and reflection phases. The results showed an increase in student engagement, with an average of 78.58% in cycle I and 84.83% in cycle II. The improvement was seen in oral engagement and students' participation in learning activities. In conclusion, the implementation of the TGT model effectively increased student engagement in science lessons in fourth-grade at SD Negeri Pengkol 01.*

**Keywords:** *Student Engagement, Teams Games Tournament Learning Model*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pengkol 01 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar, dengan rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 78,58% pada siklus I dan 84,83% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi pada aspek keaktifan lisan dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulannya, penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Pengkol 01.

**Kata kunci:** Keaktifan Peserta Didik, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

---

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Salah satu permasalahan yang sering ditemui di lingkungan sekolah dasar adalah rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik, baik dalam hal berpartisipasi, bertanya, maupun menjawab pertanyaan, mempengaruhi pemahaman materi serta hasil belajar. Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Pengkol 01, ditemukan bahwa pada kelas IV, beberapa peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari minimnya interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, kurangnya minat dalam menyelesaikan tugas, serta rendahnya antusiasme dalam kegiatan diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan perlunya mengadopsi model pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan keaktifan peserta didik. Rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran telah diidentifikasi sebagai faktor yang menghambat prestasi belajar peserta didik, terutama dalam lingkungan belajar yang pasif dan kurang dinamis.

(Fadilah & Purwanto, 2019)

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini merupakan salah satu varian dari metode pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan permainan dan kompetisi antar kelompok sebagai sarana untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Menurut Suryani (2021), pembelajaran kooperatif seperti TGT secara signifikan meningkatkan interaksi peserta didik dan memperbaiki dinamika kelompok, sehingga setiap peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Teori yang mendasari model TGT ini mengacu pada prinsip pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan yang dilakukan dalam bentuk turnamen mendorong pesertadidik untuk lebih aktif terlibat, baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian yang dilakukan

oleh Maulida dan Handayani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam kelas, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV di SD Negeri Pengkol 01. Keaktifan yang mencakup keterlibatan peserta didik dalam kelompok diskusi, kemampuan bertanya, serta kontribusi dalam permainan yang diterapkan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan model TGT terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik. Menurut penelitian Dewi dan Nugroho (2020), penggunaan metode TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan wawasan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar, sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* yang diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan di kelas IV SD Negeri Pengkol 01. Hal ini sejalan dengan kesimpulan Rahayu dan Setiawan (2022), yang menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif dapat memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam berpartisipasi aktif di kelas.

Data yang mendukung penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan langsung di kelas serta dari dokumen hasil belajar peserta didik. Berdasarkan fakta-fakta

tersebut, penelitian ini akan fokus pada peningkatan keaktifan peserta didik melalui implementasi model TGT, dengan harapan dapat memberikan solusi atas rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV.

### **Metode Penelitian**

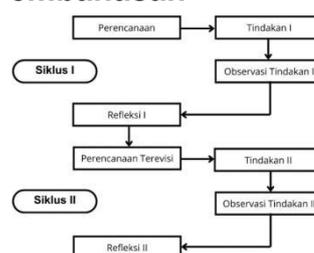
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN Bendo 01. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan secara langsung terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang berlangsung dalam siklus-siklus yang berulang hingga permasalahan teratasi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model TGT, mempersiapkan alat dan media pembelajaran, serta menyusun instrumen pengukuran keaktifan peserta didik. Selanjutnya, pada tahap

pelaksanaan, peneliti menerapkan model TGT dalam pembelajaran IPAS, di mana peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan mengikuti permainan dalam bentuk turnamen. Pada tahap observasi, peneliti mengamati keaktifan peserta didik, mencatat interaksi antar peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, serta partisipasi dalam kegiatan turnamen. Data keaktifan dikumpulkan melalui lembar observasi dan catatan lapangan.

Setelah pelaksanaan, dilakukan refleksi untuk menganalisis data yang diperoleh guna menentukan efektivitas penerapan model TGT dan melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan keberhasilan penelitian diukur berdasarkan peningkatan keaktifan peserta didik yang terlihat dari partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### **B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri Pengkol 01. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan hasil sebagai berikut:

### Siklus I

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS diamati menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPAS pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

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

Aspek	No Butir	Uraian Indikator	Persentase	Rat
Keaktifan visual	1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar	82%	79
	2	Peserta didik membaca buku/ materi dari guru	77%	
Keaktifan lisan	3	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar	68%	7
	4	Peserta didik memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar	76%	
	5	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru saat KBM	78%	
Keaktifan mendengar-kan	6	Peserta didik mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok	80%	
Keaktifan menulis	7	Peserta didik mencatat inti materi pembelajaran yang diberikan guru	78%	78,5
	8	Peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kelompok belajar dan turnamen antar kelompok	79%	
Keaktifan mental	9	Peserta didik melatih diri untuk memecahkan permasalahan yang disajikan	75%	76,5
	10	Peserta didik menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang disajikan	78%	
Keaktifan emosional	11	Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran	88%	86
	12	Peserta didik saling bekerja sama untuk tujuan bersama	84%	
Rata-rata				78,5

Data dari tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar klasikal di kelas IV pada siklus I mencapai 78,58%. Namun, terdapat satu aspek keaktifan, yaitu keaktifan lisan, yang belum optimal dibandingkan dengan indikator keaktifan lainnya. Keaktifan lisan hanya mencapai 72%, sehingga belum memenuhi kriteria keberhasilan keaktifan belajar yang ditetapkan sebesar 75%.

### Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan di siklus II agartujuan pembelajaran dan indikator keaktifan belajar peserta didik dapat tercapai. Hasil observasi keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPAS pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik**

Aspek	No Butir	Uraian Indikator	Persentase	Rata-rata
Keaktifan visual	1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar	93%	88%
	2	Peserta didik membaca buku/ materi dari guru	83%	
Keaktifan lisan	3	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar	82%	81%
	4	Peserta didik memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar	80%	
	5	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru saat KBM	84%	
Keaktifan mendengar-kan	6	Peserta didik mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok	85%	84,5%

Keaktifan menulis	7	Peserta didik mencatat inti materi pembelajaran yang diberikan guru	83%	8
	8	Peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kelompok belajar dan turnamen antar kelompok	84%	
Keaktifan mental	9	Peserta didik melatih diri untuk memecahkan permasalahan yang disajikan	80%	8
	10	Peserta didik menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang disajikan	81%	
Keaktifan emosional	11	Peserta didik antusias mengikuti pembelajaran	92%	9
	12	Peserta didik saling bekerja sama untuk tujuan bersama	91%	
Rata-rata			84%	

Data dari tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar klasikal di kelas IV pada siklus II meningkat dengan persentase rata-rata sebesar 84,83%. Keaktifan lisan pada siklus II juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata persentase mencapai 81%, yang telah memenuhi kriteria keberhasilan keaktifan belajar.

Hasil capaian keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran IPAS pada siklus I dan II ditampilkan pada tabel 3.

**Tabel 3. Capaian Keaktifan Belajar Peserta Didik**

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Keaktifan visual	79,5%	88%	8,5%
Keaktifan lisan	72%	81%	9%
Keaktifan mendengarkan	79%	84,5%	5,5%
Keaktifan menulis	78,5%	83,5%	5%
Keaktifan mental	76,5%	80,5%	4%
Keaktifan emosional	86%	91,5%	5,5%
Rata-rata	78,58%	84,83%	6,25%

Tabel tersebut menunjukkan perbandingan serta peningkatan keaktifan belajar peserta didik antara kedua siklus tersebut. Pada siklus II, keenam aspek keaktifan belajar mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Peningkatan keaktifan visual mencapai 8,5%, sementara keaktifan lisan naik

sebesar 9%. Aspek keaktifan mendengarkan meningkat 5,5%, dan aspek keaktifan menulis bertambah 5%. Peningkatan keaktifan mental sebesar 4%, serta aspek keaktifan emosional juga naik sebesar 5,5%. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai 6,25%.

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pengkol 01 bekerja sama dengan guru pamong bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya keaktifan belajar, di mana peserta didik tampak kurang berinteraksi dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan penerapan model TGT, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam interaksi antar teman maupun dengan guru

Model TGT mencakup beberapa tahap, yaitu kegiatan pra pembelajaran, pembelajaran inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pra pembelajaran, peneliti bersama guru pamong merencanakan langkah-langkah, seperti menelaah materi, menyusun modul ajar, serta menyiapkan media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), alat evaluasi, dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Pada kegiatan inti, pembelajaran dimulai dengan apersepsi, penjelasan materi oleh guru, pembentukan kelompok, dan pelaksanaan turnamen. Turnamen ini dirancang untuk menciptakan suasana yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik menjadi lebih aktif. Pada kegiatan penutup, guru melakukan sesi tanya jawab, refleksi, dan evaluasi pembelajaran.

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa penerapan model TGT telah meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara keseluruhan, dengan rata-rata keaktifan mencapai 78,58%. Namun, aspek keaktifan lisan belum mencapai target, dengan rata-rata hanya 72%. Hal ini disebabkan oleh masih rendahnya keberanian peserta didik

untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dan guru pamong memutuskan untuk melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, seperti mengurangi durasi penjelasan guru, menambah aktivitas kompetitif, serta melakukan ice breaking untuk menyegarkan suasana kelas.

Pada siklus II, pembaruan strategi turnamen memberikan dampak yang signifikan. Peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan, terutama pada aspek keaktifan lisan, yang meningkat menjadi 81%. Aspek keaktifan visual, mendengarkan, menulis, serta aspek mental dan emosional juga mengalami peningkatan. Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus II berhasil meningkatkan rata-rata keaktifan peserta didik menjadi 84,83%, meningkat sebesar 6,25% dibandingkan dengan siklus I. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya di kelas IV SD Negeri Pengkol 01.

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di SD Negeri Pengkol 01, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Keaktifan belajar meningkat dari 78,58% pada siklus I menjadi 84,83% pada siklus II, dengan keaktifan lisan meningkat dari 72% menjadi 81%.

Saran ditujukan kepada guru untuk terus memanfaatkan model TGT, memperhatikan peserta didik yang kurang aktif, dan mengembangkan variasi icebreaking. Penelitian lanjutan bisa mengeksplorasi penggunaan teknologi untuk memperkuat interaksi dalam pembelajaran kooperatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Jurnal:**

- Dewi, A., & Nugroho, T. 2020. *Penerapan Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadilah, R., & Purwanto, A. 2019. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keaktifan Belajar Peserta Didik

di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2): 45-58.

Handayani, M., & Maulida, D. 2020. Pengaruh Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(3): 87-96.

Kansil, C.L. 2018. Peningkatan Dinamika Kelompok dalam Pembelajaran Kooperatif melalui Model TGT. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4): 54-61.

Maulida, D., & Handayani, M. 2020. *Penerapan TGT untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Purwanto, A. 2019. *Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Rahayu, E., & Setiawan, W. 2022. Pengaruh Lingkungan Belajar Interaktif terhadap Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1): 25-34.

Suryani, L. 2021. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. Surabaya: Universitas Airlangga.

Waseso, M.G. 2020. Peningkatan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Teams Games Tournament. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2): 67-74

---

