

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI
BANGUN RUANG DI KELAS V SDN 55/I SRIDADI**

Niki Azura^{1*}, Muhammad Sofwan², Akhmad Faisal Hidayat³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹nikiazura13@gmail.com, ²muhammad.sofwan@unja.ac.id,

³akhmadfaisalhidayat@unja.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

Abstrak This research is a Classroom Action Research (CAR) that aims to improve the learning activity of fifth grade students of SDN 55/I Sridadi through the Team Games Tournament (TGT) learning model. Data collection methods used observation, interviews, and documentation, analyzed quantitatively and qualitatively. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed that the implementation of the TGT model has increased student activity. In cycle I, meeting 1, student activity was 52.13% (low category), increasing in meeting 2 to 59.37% (low category) with an increase of 7.24%. In cycle II, meeting 1 reached 63.15% (sufficient category) with an increase of 3.78% from the previous meeting, and in meeting 2 it increased to 78.28% (high category) with an increase of 15.13%. The implementation of the TGT model makes students more active, brave, and independent in exploring knowledge through observation, asking teachers and friends, discussing, and presenting in front of the class. The conclusion of this study is that the TGT model is effective in increasing the activeness of fifth grade students in spatial geometry material, as evidenced by the increase in the percentage of activeness at each meeting in both cycles.

Keywords: *Team Games Tournament learning model, student activeness*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 55/I Sridadi melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT telah meningkatkan keaktifan siswa. Pada siklus I pertemuan 1 keaktifan siswa sebesar 52,13% (kategori rendah), meningkat pada pertemuan 2 menjadi 59,37% (kategori rendah) dengan kenaikan 7,24%. Pada siklus II pertemuan 1 mencapai 63,15% (kategori cukup) dengan peningkatan 3,78% dari pertemuan sebelumnya, dan pada pertemuan 2 naik menjadi 78,28% (kategori tinggi) dengan peningkatan 15,13%. Pelaksanaan model TGT membuat siswa lebih aktif, berani, dan mandiri dalam menggali pengetahuan melalui pengamatan, bertanya kepada guru maupun teman, berdiskusi, dan presentasi di depan kelas. Kesimpulan penelitian ini adalah model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V pada materi

bangun ruang, dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan pada setiap pertemuan di kedua siklus.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Team Games Tournament*, keaktifan peserta didik

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah bagian penting dalam kehidupan karena memberikan peluang bagi individu dan masyarakat sekitarnya untuk tumbuh dan berkembang di masa depan. Proses pendidikan sebagai usaha dalam menjadikan kehidupan lebih baik bagi semua orang, memberikan pengalaman bermakna yang memungkinkan pengemangan potensi dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Pemerintah telah menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional secara khusus lewat Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.

“Pendidikan yakni 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”.

Secara umum, pendidikan dipahami sebagai proses yang

berlangsung seumur hidup. Maksudnya, pendidikan mencakup segala bentuk pengetahuan yang diperoleh sepanjang kehidupan, di berbagai situasi dan tempat, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap individu. Pendidikan ini berlangsung sepanjang hayat (mengajarkan sepanjang hayat). Pendidikan dalam arti luas juga ialah suatu proses pendidikan, dan pengenalan pembelajaran dapat berlangsung setiap saat AMIN:2013:4 (Desi Prestiwanti dkk). Secara harfiah, pengertian pendidikan yakni pendidikan yang dilangsungkan oleh seorang guru kepada peserta didik, dengan harapan peserta didik dapat memberikan contoh teladan, pembelajaran, pengelolaan dan peningkatan etika dan moralitas, serta eksplorasi pengetahuan secara individual.

Standar proses ialah kriteria minimal pelaksanaan pembelajaran pada setiap jenjang dan jenis pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar ini

mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Guru menjadi diantara unsur penting dalam proses tersebut. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh fungsi dan tanggung jawab guru. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022.

Berdasarkan Perpres Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang menjamin pengalaman belajar berkualitas dan mendorong partisipasi aktif siswa guna menggapai tujuan pendidikan. Hal ini dapat diartikan bahwa guru ialah sasaran dan tujuan utama pendidikan, yaitu pembinaan karakter dan kedewasaan peserta didik. Selain sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai pembimbing dan pembimbing. Akibatnya peserta didik kurang terlibat dalam proses pendidikan tetapi ikut berperan dalam memecahkan masalah, menjawab, dan menyelesaikannya.

Program yang dibuat seharusnya memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan memenuhi tuntutan zaman. Program belajar mandiri yakni kebijakan yang dibuat untuk meningkatkan sistem pendidikan

nasional dan memberikan kebebasan kepada sekolah untuk menerapkan kemampuan penting dari program tersebut (Nasution, 2021: 139). Pembelajaran mandiri, yang dapat dilangsungkan di luar kelas, dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan nyaman bagi siswa karena mereka memiliki kesempatan untuk berbicara dengan teman dan sesama siswa. Di sisi lain, pembelajaran mandiri dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, berani, berbakat, dan mampu bekerja sama. Oleh karena itu, model pembelajaran yang tepat diberikan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Sesuai dengan jurusan , diberikan suatu jenis model pendidikan yang sesuai. Pemanfaatan model pembelajaran di sekolah dapat membantu mengarahkan proses pendidikan untuk menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan . Sebagai pendidik, seharusnya dapat memanfaatkan alat pembelajaran untuk menyesuaikan penggunaan model pembelajaran agar proses belajar lebih optimal. Model pembelajaran dapat menyajikan

informasi yang bermanfaat bagi siswa mengenai belajar mereka. Penggunaan beberapa mode pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menghindari kebosanan.

Setelah melakukan observasi pertama pada tanggal Juli sampai dengan 7 Agustus 2024 di SDN 55 /I Sridadi ditemukan beberapa permasalahan di kelas VC pada saat pembelajaran matematika pada konsep bangun ruang. Permasalahan yang utama yakni kurangnya keterlibatan siswa pada saat pembelajaran. Kelas VC terdiri dari 19 siswa, dengan 9 laki-laki dan 10 perempuan. Peneliti menemukan bahwa sepuluh siswa tetap dikategorikan sebagai kurang aktif selama pembelajaran matematika materi bangun ruang. Para siswa memproyeksikan rendahnya partisipasi dalam belajar, seperti kurang aktif mengerjakan tugas, jarang bertanya saat tidak paham, minim berdiskusi, kurang inisiatif mencari informasi, dan belum mampu menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah.. Siswa hanya merespon pelajaran secara minimal, yaitu hanya menjawab pertanyaan guru tanpa memberikan

lebih banyak penjelasan. Keengganan siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat memproyeksikan rasa ingin tahu yang rendah. Hasil dari wawancara yang dilangsungkan dengan guru BK yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran memproyeksikan bahwa Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan kerja kelompok tanpa memanfaatkan variasi model pembelajaran. Pembelajaran kelompok yakni pendekatan yang sering dipergunakan guru. Setelah guru memberikan penjelasan tentang topik pelajaran, siswa diminta untuk menyelesaikan masalah lewat diskusi kelompok.

Penerapan model Team Game Tournament (TGT) berbantu media spasial dipilih sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dinilai efektif mengatasi berbagai kendala yang dihadapi. Selain itu, model ini berbasis kerja sama kelompok, sehingga pembelajaran dengan pendekatan TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan dinamis. Penerapan pembelajaran kelompok berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Terdapat lima

langkah dalam pembelajaran TGT, yaitu penjelasan guru tentang tahap penyajian kelas atau alat peraga, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, perlombaan atau turnamen, penghargaan kelompok, atau pembagian hadiah.

Penelitian di bidang pendidikan memproyeksikan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT mampu membangun kolaborasi, mempromosikan persaingan yang sehat, dan menciptakan interaksi yang positif. Semua ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika dan sekaligus mengurangi kecemasan mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Anica, L-Ai. 2018 (seperti dikutip dalam Ida Wati 2022), ditemukan bahwa nilai rerata pada kelas yang mengimplementasikan Model Pembelajaran Kooperatif TGT turnamen permainan tim mencapai 85,18, jauh melampaui rerata kelas dengan pembelajaran langsung yang hanya 64,03.

Jika setiap konsep atau prinsip matematika dalam permainan disajikan, pembelajaran berlangsung saat memanipulasi objek dalam permainan, sehingga metode

permainan dipilih untuk ciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran.

Menanggapi kondisi tersebut, peneliti mencari solusi agar tujuan pembelajaran tercapai, diantaranya dengan mendorong guru menciptakan suasana kelas yang kreatif dan nyaman, serta menumbuhkan keinginan (motivasi) untuk belajar sebagai diantara sumber daya pendidikannya.

Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang efektif dalam lingkungan alami yang bebas dari tekanan dan dalam situasi yang memicu proses belajar. Mereka memerlukan bimbingan untuk membantu mereka menguasai materi pendidikan dalam berbagai kegiatan pendidikan. Pengaturan, atau manajemen yang tepat, begitu vital agar tercipta suasana yang mendorong minat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan guru dalam membimbing mereka selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan pra-observasi untuk mengamati kondisi sekolah, termasuk lokasi, media, dan model pembelajaran. Hasil pengamatan memproyeksikan bahwa

pembelajaran cenderung membosankan dan berpusat pada guru. Untuk itu, peneliti mengkaji solusi dengan menerapkan model Team Game Tournament.

Gagasan inti dari pembelajaran kooperatif menekankan bahwa siswa memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan belajar mereka sendiri secara berkelompok dan saling mengajar antar teman sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif serta menggarisbawahi pentingnya tujuan bersama dan keberhasilan tim. Pencapaian ini hanya dapat terwujud jika semua anggota kelompok berhasil menggapai tujuan atau menguasai materi yang dipelajari. Dengan demikian, siswa akan berlomba untuk mendapatkan nilai terbaik, selain memahami materi, siswa juga secara tidak langsung belajar menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan membangun kebersamaan

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti ingin mengajukan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu ide-ide yang berupa penggunaan Model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi diantara pilihan yang efisien dalam

mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran matematika khususnya keaktifan bangun ruang di SDN 55 Sridadi di katagorikan rendah karena dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Materi ini menuntut pemahaman konseptual yang kuat, kemampuan visualisasi bentuk tiga dimensi, serta keterampilan dalam menghitung luas dan volume. Namun pada praktiknya, menjawab, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sering kali dipicu oleh pendekatan mengajar yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis, menyenangkan, serta memperkuat interaksi dan kerja sama antar peserta didik.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi bangun ruang, sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Materi ini memerlukan pemahaman konsep spasial dan visualisasi bentuk tiga

dimensi, yang dapat menjadi abstrak bagi siswa jika tidak disampaikan dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Sabella Indah Sari dan Wulan Sutriyani (2023).

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan terlibat dalam aktivitas belajar lewat diskusi kelompok, permainan edukatif, turnamen yang menstimulasi semangat kompetitif yang salah. Jovita bunga kurnia putri sutaryo dkk (2023)

Penelitian oleh Siregar dkk. (2022) memproyeksikan bahwa penerapan model *TGT* secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat. Meskipun penelitian ini dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, prinsip-prinsip interaktif dan kolaboratif dalam model *TGT* dapat diadaptasi untuk pembelajaran bangun ruang si tingkat SD. Lebih lanjut, penelitian oleh Ula dan Jamilah (2023) di SDN 201 Sukaluyu memproyeksikan bahwa penerapan model *TGT* meningkatkan keaktifan

belajar siswa kelas V dari 40,3% pada pra-siklus menjadi 75,10% pada siklus II. Hal ini memproyeksikan bahwa model *TGT* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran bangun ruang, pendekatan yang menggabungkan permainan dan diskusi kelompok dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geometris secara lebih konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model *TGT* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi bangun ruang di sekolah dasar.

Pada pembelajaran matematika dengan metode *TGT* sifat grafik spasial, siswa dapat mengamati dan mempelajari berbagai grafik spasial nyata, grafik ruang dekat, dan grafik ruang sekitar. Benda-benda nyata tersebut dapat dijadikan sebagai sumber atau media untuk berlatih. Dengan pendekatan *TGT*, siswa tidak sekedar terbiasa menghafal materi tentang sifat-sifat bangun ruang yang tertulis di buku teks maupun yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, mereka diajak untuk memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai sifat-sifat dan ciri-ciri bangun ruang. Lewat

pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami, menghayati, dan memanfaatkan dengan tepat berbagai bentuk bangun ruang yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 55 Sridadi, ditemukan bahwa kurangnya keaktifan dalam pembelajaran materi bangun ruang. Kondisi ini memproyeksikan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih sebagai pendekatan yang tepat karena memungkinkan guru untuk secara langsung melakukan perbaikan lewat tindakan-tindakan yang sistematis, refleksi, dan berkelanjutan. PTK tidak sekedar berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memberdayakan guru untuk menjadi peneliti di kelasnya sendiri guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa

pada Materi Bangunan Luar Angkasa di Kelas V SDN 55/I Sridadi."

permasalahan yang ada, peneliti tertarik mengkaji penerapan model kooperatif TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 55/I Sridadi

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana penerapan model kooperatif TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 55/I Sridadi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 55/I Sridadi, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Provinsi Jambi, penelitian ini dilakukan antara bulan juli hingga September. pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tujuannya yakni untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran materi Bangun Ruang di kelas V.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini meliputi guru wali kelas VC dan seluruh murid kelas VC di SD

Negeri 55/I Sridadi, dengan total 18 siswa yang terdiri dari komposisi seimbang yaitu 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini difokuskan pada kelas V berdasarkan observasi bahwa tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran materi bangun ruang tabung masih berada pada kategori rendah. Dengan kondisi tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan strategi guna meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran materi tersebut.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup dua jenis, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh lewat hasil wawancara dengan para guru, observasi, dokumentasi video, serta rekaman audio. Selain itu, data kualitatif juga meliputi data keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Data kuantitatif berasal dari hasil observasi proses pembelajaran sebelum tindakan dilangsungkan atau setelah tindakan yang didasarkan pada kemampuan keaktifan dengan indikator:

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, guru, dan

observasi langsung di lapangan. Pihak-pihak yang berpartisipasi meliputi tenaga pengajar dan keseluruhan siswa kelas V C SDN 55/I Sridadi, dengan maksud untuk mengevaluasi peningkatan aktivitas belajar siswa lewat implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Informasi yang dikumpulkan dari para siswa mencakup aspek keterampilan dan capaian pembelajaran mereka pada tahap sebelum dan sesudah intervensi, setelah penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika khususnya pada topik bangun ruang di kelas V C, serta mengukur tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, data dari pendidik difokuskan pada keberhasilan guru dalam mempergunakan model TGT pada pembelajaran matematika yang sama, yang juga didukung oleh dokumentasi tertulis yang diperoleh dari modul ajar.

Teknik pengumpulan data. Observasi dipergunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tujuannya yakni mengidentifikasi dan mengevaluasi tingkat keaktifan serta berbagai peristiwa yang muncul saat

penerapan model pembelajaran berbasis proyek. Lembar observasi yang telah disiapkan dipergunakan untuk mendukung upaya peningkatan partisipasi siswa.

Pada tanggal 15 Juli 2024, peneliti melakukan wawancara langsung kepada guru kelas V C serta siswa kelas V C untuk peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di kelas yang tidak terlihat lewat observasi atau metode pengumpulan data lainnya. Wawancara dilangsungkan setelah penelitian guna peneliti, guru, dan siswa untuk merefleksikan keseluruhan proses pembelajaran. peneliti akan mengevaluasi apa yang berjalan baik, apa yang kurang efektif, dan bagaimana tindakan atau intervensi yang diterapkan berdampak pada siswa. Wawancara tersebut dirancang untuk mengarahkan pertanyaan yang sesuai dengan tujuan meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa lewat implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Setiap sesi wawancara siswa siswa berlangsung selama 1-2 menit, wawancara dilangsungkan sebanyak dua kali dengan setiap peserta didik.

Dokumentasi ialah diantara informasi penting dalam penelitian. Dokumentasi setelah dilaksanakan penelitian yakni langkah penting dalam memastikan bahwa seluruh proses penelitian, temuan dan kesimpulan dicatat dengan baik. Dokumentasi dipergunakan sebagai peninjauan data-data yang diperlukan baik bersumber tulisan, video, gambar, dan rekaman suara untuk dipergunakan sebagai catatan atau bukti. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa pengumpulan data yang ada di sekolah seperti modul ajar, daftar absensi peserta didik, serta sumber lainnya yang berkorelasi pada penelitian.

Evaluasi peserta didik didasarkan pada indikator berkolaborasi yang diperoleh dengan melihat identifikasi menarik setiap siswa. Oleh karena itu, penulis mengamati setiap siswa ditinjau berdasarkan keterampilan berkolaborasi yang akan dipandu oleh indikator-indikator tertentu.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dilangsungkan dengan menghitung skor dari setiap aspek yang terdapat pada lembar observasi. Langkah-langkah perhitungan skor meliputi:

1. Memberikan skor pada masing-masing aspek sesuai dengan hasil pengamatan.
2. Menjumlahkan seluruh skor dari setiap aspek yang diamati.
3. Menghitung persentase dengan mempergunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Djamarah (Prasetya)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilangsungkan di kelas V SD Negeri 55/I Sridadi, dimulai pada Senin, 19 Mei 2025. Sebelum pelaksanaan, peneliti mengajukan izin kepada kepala sekolah, Ibu Kartika Dewi, dan berkoordinasi dengan guru kelas V, Ibu Hastuti, untuk menyusun jadwal serta menjelaskan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan keaktifan belajar siswa lewat model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan selama bulan Mei 2025, dengan penerapan model TGT pada pembelajaran Matematika, khususnya materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Bab ini menyajikan hasil

penelitian dan pembahasannya dari siklus I hingga siklus II.

Pelaksanaan siklus I terdiri atas dua pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada 22 Mei 2025 dengan topik Bangun Ruang Sisi Lengkung: Tabung dalam pembelajaran Matematika kelas V. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 23 Mei 2025 dengan materi lanjutan, yaitu Bangun Ruang Sisi Lengkung: Kerucut.

Observasi dilangsungkan untuk memantau pelaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas agar sesuai dengan model pembelajaran yang telah direncanakan. Aspek-aspek yang diamati meliputi aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilangsungkan sejak awal hingga akhir pembelajaran dengan mempergunakan lembar observasi yang disusun khusus untuk mengamati peran guru dan keterlibatan peserta didik.

1. Data hasil aktivitas guru
Hasil pengamatan aktivitas pendidik pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:
yang akan terjadi ini menunjukkan bahwa di daur I rendezvous 1 kegiatan pengajar telah

sinkron dengan planning yang sudah ditetapkan, tetapi masih ada beberapa yang belum terlaksana seperti; pengajar belum memotivasi siswa serta pengajar belum memfasilitasi peserta didik buat menjawab pertanyaan dalam games. Katagori “Sangat Baik” ialah nilai sebesar 80%. Sedangkan di daur I rendezvous 2 katagori “Sangat Baik” mencakup nilai yg diperoleh berasal kegiatan penelitian rendezvous ke 2 sebanyak 90%. Masih terdapat beberapa hal yang belum dilakukan, mirip; pengajar beserta siswa belum menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari.

Hasil pengamatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

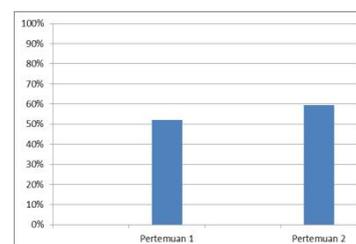
Pertemuan pertama pada siklus I bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan keaktifan siswa lewat penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh skor sebesar 317, yang memproyeksikan bahwa tingkat keaktifan peserta didik masih berada pada kategori “Rendah” dengan rerata capaian hanya 52,13% atau ≤ 55 . Dengan demikian, pelaksanaan

pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Hasil observasi pada siklus I pertemuan kedua memproyeksikan bahwa skor keaktifan peserta didik mencapai 361. Skor ini menempatkan keaktifan siswa dalam kategori “Relatif Aktif” dengan rerata 59,37%, namun masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 70%. Artinya, target keaktifan siswa pada pertemuan ini belum tercapai. Perbandingan antara tingkat keaktifan pada pertemuan pertama dan kedua siklus I disajikan lebih jelas dalam tabel berikut.

Tabel 1. Siklus I

Siklus I	%	Katagori Keaktifan
Pertemuan 1	52,13%	Rendah
Pertemuan 2	59,37%	Cukup



Grafik 1. Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus II dilangsungkan pada tanggal 27 Mei 2025

a. Penyajian kelas

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa untuk berdoa bersama, serta bernyanyi bersama guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran, guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih siap dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar.

Pada bagian kegiatan inti, guru mengawali dengan menyampaikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan topik pembelajaran. Kemudian, guru memberikan penjelasan materi guna memperluas wawasan dan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I, baik dari segi penerapan metode pembelajaran maupun respons belajar siswa serta aktivitas guru selama proses pembelajaran, maka pada siklus II guru kembali melaksanakan pembelajaran, sementara peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan atau penurunan aktivitas

belajar siswa dan guru setelah dilaksanakannya tindakan perbaikan dari siklus I ke siklus II.

Sesuai akibat pengamatan tadi, terlihat bahwa dengan rencana yang telah dibuat di daur II baik rendezvous 1 juga rendezvous dua. Skor yg diperoleh berasal penerapan model TGT tersebut 100% termasuk katagori "sangat baik" yg mana penerapan model pembelajaran ini telah tepat.

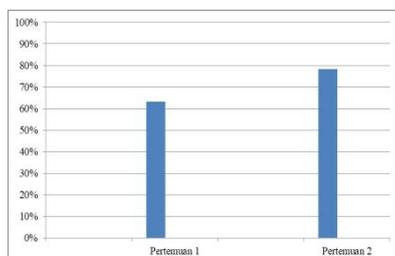
hasil pengamatan keaktifan belajar siswa di siklus II bisa dipandang pada tabel berikut: Pengamatan pada siklus II dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik lewat penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pengamatan ini mencakup observasi terhadap indikator keaktifan siswa serta aktivitas guru dalam melaksanakan modul ajar dengan mempergunakan model TGT.

Adapun hasil pengamatan terhadap indikator keaktifan peserta didik pada siklus II yakni sebagai berikut: sesuai akibat observasi/ pengamatan pembelajaran siswa di daur II pertemuan 1 jumlah skor yg diperoleh yakni 384, dimana mendapatkan rerata 63,15% taraf

keaktifan peserta didik tidak selaras di klarifikasi “relatif” karena tidak sama di skor antar 53-69% peneliti tindakan ini belum memenuhi kriteria keberhasilan. Berdasarkan observasi pada siklus II pertemuan kedua, keaktifan belajar siswa memperoleh skor 476 dengan rerata 78,28%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori “Tinggi” karena hampir mencapai standar keberhasilan $\geq 79\%$. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian ini dinyatakan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Tabel 2. Siklus II

Siklus II	%	Kategori keaktifan
Pertemuan 1	63,15%	Cukup
Pertemuan 2	78,28%	Tinggi



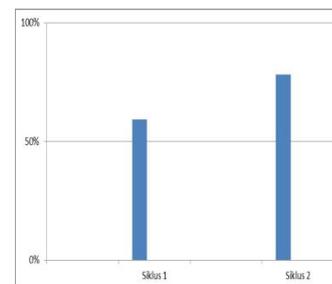
Grafik 2. Siklus II

Hasil observasi sebelum penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memproyeksikan bahwa capaian peserta didik masih berada di bawah batas indikator keberhasilan, yaitu kurang dari 70%. Namun, setelah

tindakan dilakukan, terjadi peningkatan keaktifan siswa dari awal siklus I ke siklus II. Pada siklus I, tingkat keaktifan siswa mencapai 59,37%, dan meningkat menjadi 78,28% pada siklus II. Informasi lengkap dari hasil observasi ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Presentase Capaian

Aspek	Presentase	
	Siklus I	Siklus II
Persentase secara klasikal	59,37%	78,28%



Grafik 3. Presentase Capaian

Pada siklus I pertemuan pertama, terdapat dua aspek pembelajaran yang belum terlaksana optimal, yaitu kurangnya motivasi dari guru dan belum maksimalnya fasilitasi guru saat siswa menjawab pertanyaan pada sesi permainan, dengan persentase keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 80%. Pada pertemuan kedua, hanya satu aspek yang belum terpenuhi, yakni guru dan siswa belum membuat kesimpulan bersama, meskipun terjadi

peningkatan aktivitas guru menjadi 90%. Kekurangan ini dijadikan dasar perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, seluruh indikator kegiatan guru terlaksana dengan baik, dan keterlaksanaan mencapai 100%. Keaktifan siswa juga memproyeksikan peningkatan signifikan: dari 52,13% (kategori "Rendah") di siklus I pertemuan pertama, naik menjadi 59,37% ("Relatif Aktif") di pertemuan kedua, lalu 63,15% ("Cukup Aktif") di siklus II pertemuan pertama, dan mencapai 78,28% ("Sangat Aktif") pada pertemuan kedua. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 55/I Sridadi pada materi bangun ruang. Dengan hasil yang optimal pada siklus II, penelitian dihentikan dan disimpulkan bahwa model TGT layak dipergunakan sebagai metode pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong keaktifan siswa secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan setiap siklus dalam penelitian ini terbukti berpengaruh besar terhadap

peningkatan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Setelah diterapkannya model Team Games Tournament (TGT), aktivitas guru dan siswa di kelas V SDN 55/I Sridadi memproyeksikan perubahan yang signifikan. Hal ini terlihat pada hasil pelaksanaan siklus I yang baru mencapai persentase keterlaksanaan 80% pada pertemuan pertama dan 90% pada pertemuan kedua, di mana masih terdapat beberapa poin yang belum terlaksana dengan baik. Sementara itu, pada siklus II, seluruh aspek yang direncanakan berhasil direalisasikan dengan sempurna hingga mencapai 100%, menandakan bahwa perbaikan yang dilangsungkan telah berjalan optimal.

Pada keaktifan siswa di daur I diterapkan dengan secara berkelompok mempergunakan melakukan game serta sesudah itu turnamen, siklus II meneruskan kelompok pertemuan sebelumnya melakukan game serta turnamen. Setiap siklus, baik I maupun II, terdiri dari dua pertemuan dengan hasil keaktifan yang mengalami peningkatan secara bertahap. Pada siklus I pertemuan pertama, keaktifan siswa berada pada kategori "kurang aktif" dengan persentase 52,13%, lalu

meningkat menjadi 59,37% di pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama, keaktifan siswa naik ke kategori “relatif aktif” dengan persentase 63,15%, dan terus meningkat menjadi 78,28% pada pertemuan kedua dengan kategori “sangat aktif”. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan indikator keaktifan peserta didik di setiap pertemuan pada masing-masing siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariga, M. S., & Wahab, W. (2023). Penerapan Desain Rpp Pada Mata Pelajaran Pai Menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Di Madrasah Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(1), 70-81.
- Fadhli, S. Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dimensi Tiga Di Kelas Xii Sma Negeri 9 Banda Aceh (Doctoral Dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Fauziyah, H., & Amalia, K. (2024). Evaluasi Efektivitas Program Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Kreatif Sd Muhammadiyah 20 Surabaya. *Cendekia Pendidikan*, 3(2), 54-66.
- Indonesia, P. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 1, 16.
- Kintana, K., Harmi, H., & Ningtyas, A. R. (2024). Implementasi Pendekatan Tpack Di Sdn 72 Rejang Lebong Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Tahun 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Rizky, A. F. (2024). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Santri Dengan Kreativitas Belajar Pp. Miftahul Khair Sukarame, Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Uljanah, L. Evaluasi Pembelajaran Daring Kelas 1 Sdn Wlahar Wetan Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.