



MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPAS

Indah Mulyasari^{1*}, Roely Ardiansyah², Misrani³

¹Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³SDN Gunungsari III Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Correspondent Email: indahmulya085@gmail.com

ABSTRACT. *This classroom action research is based on the poor performance of fourth grade students in Natural and Social Sciences lessons. This research aims to increase the activity of class IV students at SDN Gunungsari III by using a cooperative model similar to TGT (Teams Games Tournaments). This research uses a PTK model with a Kemmis and Mc Taggart design consisting of preparation, action, observation and reflection. Participants in this research were twenty-two fourth grade students from SDN Gunungsari III in Surabaya. Data is taken through observation activities to assess student activity. Researchers found that in Cycle 1, learning activities in Social Sciences and Natural Sciences subjects were in the range of 65% to 70%, which means that the success indicators were not met and the next cycle needed to be improved. Success indicators were met in cycle 2 because the level of student participation increased with completion percentages ranging from 79% to 80%. The results of the research showed that fourth grade students at SDN Gunungsari III Surabaya were more involved in learning seed dispersal material for the science subject when the TGT (Teams Games Tournaments) cooperative learning model was applied.*

Keywords: *Active Learning, Natural and Social Sciences Subjects, Cooperative Learning model, Teams Games Tournaments*

ABSTRAK. Penelitian tindakan kelas ini berlandaskan pada kinerja siswa kelas empat yang buruk dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SDN Gunungsari III dengan menggunakan model kooperatif yang mirip dengan TGT (Teams Games Tournaments). Penelitian ini menggunakan model PTK dengan desain Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Partisipan dalam penelitian ini adalah dua puluh dua siswa kelas empat dari SDN Gunungsari III di Surabaya. Data di ambil melalui kegiatan observasi dalam menilai keaktifan dari peserta didik. Peneliti menemukan bahwa pada Siklus 1, aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam berada pada kisaran 65% hingga 70%, yang berarti bahwa indikator keberhasilan tidak terpenuhi dan siklus berikutnya perlu ditingkatkan. Indikator keberhasilan terpenuhi pada siklus 2 karena tingkat partisipasi siswa meningkat dengan persentase penyelesaian berkisar antara 79% hingga 80%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Gunungsari III Surabaya lebih terlibat aktif dalam pembelajaran materi penyebaran biji untuk mata pelajaran IPAS ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments).

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Model Kooperatif, Teams Games Tournament

Article History:

Received : 31 Januari 2025

Accepted : 27 Februari 2025

Revision : 21 Februari 2025

Published : 28 Februari 2025

How to cite: Mulyasari, I., et al. (2025) Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPAS. *JITERA – Journal in Teaching and Education Area*, 2 (1), 1-14. <https://doi.org/10.69673/rjbwv756>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya dan sebagai anggota masyarakat yang produktif di masa depan



(Ekstrand, 2015; Hynd & Stahl, 2013; Lucas-Oliva et al., 2022). Untuk mencapainya, pendidikan dasar harus tidak hanya mengutamakan pemberian pengetahuan akademik, tetapi juga pengembangan karakter yang baik serta keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas dasar adalah bagaimana menciptakan atmosfer yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini sangat penting, karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran berhubungan erat dengan pencapaian hasil belajar yang optimal (Evoh & Mafu, 2007; Martínez-Borreguero et al., 2020; Mngomezulu & Mngomezulu, 2020; Reyes, 2024; Sangh, 2019).

Namun, salah satu masalah yang sering terjadi adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terlihat di SDN Gunungsari III Surabaya, khususnya pada kelas IV, di mana tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sering kali rendah. Kondisi ini memengaruhi kualitas hasil belajar siswa dan menghambat pengembangan keterampilan sosial yang mereka perlukan. Siswa cenderung lebih pasif dan kurang berinteraksi baik dengan materi pelajaran maupun teman sebaya mereka. Salah satu penyebab utama masalah ini adalah penggunaan metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah yang tidak dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpikir, bertanya, atau berdiskusi. Pada akhirnya, siswa menjadi kehilangan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran.

Fenomena rendahnya tingkat keterlibatan siswa ini bukanlah hal yang baru, karena masalah yang sama juga terjadi di berbagai sekolah lainnya. Faktor-faktor internal dan eksternal berperan dalam mengurangi aktivitas belajar siswa, mulai dari kurangnya motivasi intrinsik siswa, kelelahan fisik dan mental, hingga pengaruh lingkungan belajar yang tidak mendukung. Keadaan ini tentunya perlu diperbaiki agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan keterampilan sosial dan karakter mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar (Azis & Pertiwi, 2021; Nainggolan et al., 2020; Pebriana & Setiaji, 2023). Model TGT mengkombinasikan unsur kompetisi dengan kerjasama dalam kelompok, sehingga siswa tidak hanya berfokus pada pencapaian individu, tetapi juga pada pencapaian kelompok. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar untuk saling mendukung, berkolaborasi, dan bekerja sama



untuk menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan bersama (Bolhassan & Taha, 2017; Imawan et al., 2023).

Manfaat utama dari penerapan model TGT adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam. Setiap anggota kelompok memiliki peran yang penting untuk keberhasilan tim, yang mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Kompetisi antar kelompok memberikan elemen tantangan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat. Selain itu, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerjasama, dan kemampuan untuk menghargai perbedaan dalam kelompok (Azizah et al., 2021; Kholidah & Qohar, 2021). TGT juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, di mana siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk terus belajar tanpa merasa tertekan atau bosan (Oktariantanto & Handayanto, 2021; Patil et al., 2022).

Selain itu, TGT berfokus pada kolaborasi antara siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam dalam satu tim. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling belajar dan mendukung satu sama lain. Keberhasilan tim tidak hanya bergantung pada satu individu, tetapi pada kerja sama yang efektif antar anggota kelompok. Inilah yang menjadi kelebihan dari model TGT dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional lainnya, yang cenderung lebih mengutamakan hasil individu tanpa memperhatikan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Namun, meskipun TGT menawarkan banyak manfaat, penerapannya di kelas IV SDN Gunungsari III Surabaya tentunya tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif ini. Guru perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai cara mengelola kelompok-kelompok kecil secara efektif, memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif, dan mengatur turnamen dengan cara yang adil dan menyenangkan. Selain itu, dibutuhkan pula keterampilan dalam merancang kegiatan yang dapat memicu interaksi dan kolaborasi antara siswa, sehingga mereka dapat belajar secara efektif dalam kelompok.

Selain itu, fasilitas yang memadai juga sangat penting untuk mendukung pelaksanaan model ini. Misalnya, ruang kelas yang cukup luas agar siswa dapat bekerja dalam kelompok dengan nyaman, serta peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan turnamen atau kompetisi. Dukungan



dari orang tua juga sangat diperlukan, agar siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memahami pentingnya kolaborasi dalam kelompok.

Secara keseluruhan, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran di kelas IV SDN Gunungsari III Surabaya dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama, TGT tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, dengan persiapan yang baik dari guru dan dukungan yang tepat, model TGT dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang sukses dan bermanfaat bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan model ini dapat diimplementasikan lebih luas di sekolah-sekolah dasar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, dan bermakna bagi siswa.

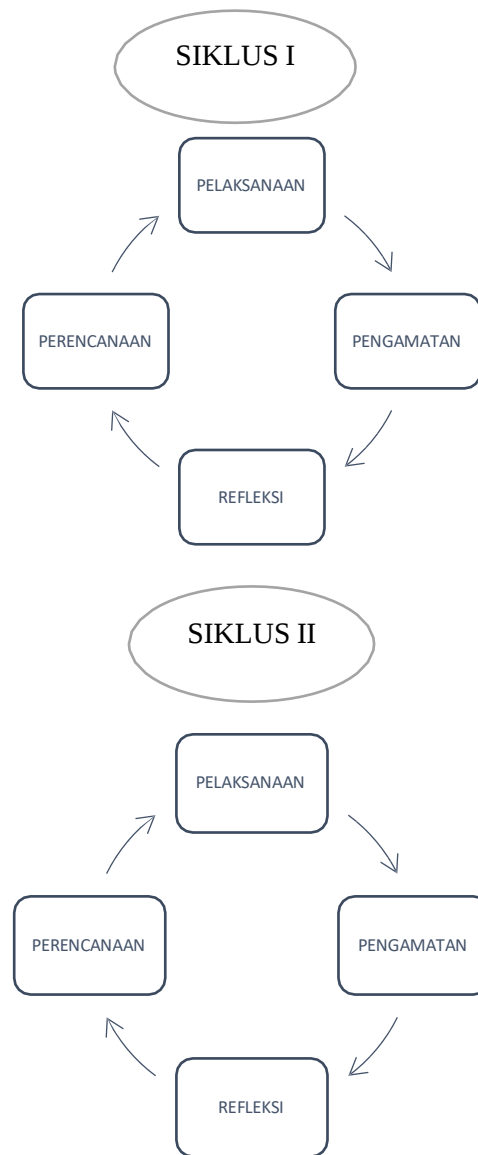
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam konsep distribusi benih yang diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (Check & Schutt, 2012; Louis et al., 2018; Rukminingsih et al., 2020). Fokus utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SDN Gunungsari III Surabaya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai dinamika kelas dan partisipasi siswa melalui pengamatan langsung. Penelitian kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk menggali persepsi dan sikap siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas IV, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, termasuk observasi langsung, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Proses observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, di mana setiap siswa mencatat fitur atau indikator yang terlihat saat mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Setelah menyelesaikan tugas penilaian, siswa juga diberi ujian tertulis untuk mengukur tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Data hasil observasi ini sangat penting untuk menarik kesimpulan terkait efektivitas pembelajaran menggunakan model TGT, serta untuk mengevaluasi peningkatan



partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Adapun alur siklus yang digunakan sesuai dengan gambar 1.



Gambar 1. Model Spiral Dari Kemmis Dan Mc. Taggart

Metode penelitian ini berfokus pada pengumpulan data kualitatif yang menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai dinamika pembelajaran dari sudut pandang siswa, serta mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat partisipasi mereka. Dalam konteks ini, penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan situasi yang sedang dianalisis dan memberikan penjelasan menyeluruh mengenai fenomena yang diamati.



Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan pengamatan siswa, di mana nilai observasi sebesar 70% dianggap sebagai tanda keberhasilan dalam hal peningkatan keterlibatan siswa. Dalam mengimplementasikan PTK, peneliti mengikuti empat langkah yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dalam penelitian ini membangun dan menyempurnakan siklus sebelumnya, dengan siklus kedua berfungsi untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas siklus pertama. Data yang diperoleh dari hasil observasi, serta dokumentasi lainnya memberikan gambaran jelas mengenai proses belajar siswa dalam penerapan model TGT, serta membantu peneliti dalam merumuskan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.

Tabel 1. Indikator Observasi Keaktifan belajar

No	Indikator	Sub Indikator
1	Perasaan senang	Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran penyebaran biji menggunakan TGT
2	Keterlibatan dalam belajar	Keaktifan selama belajar
3	Ketertarikan untuk belajar	Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan dengan mode TGT Rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari
4	Perhatian saat belajar	Perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung

Berikut persentase hasil observasi, peneliti menginterpretasikannya sesuai kriteria pada Tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Interpretasi Hasil Observasi

Persentase	Kriteria
85 – 100	Sangat Tinggi
69 – 84	Tinggi
53 – 68	Cukup
37 – 52	Rendah
<36	Sangat Rendah

HASIL

Deskripsi Penelitian

Siklus I

Siklus pertama dari penelitian ini dilaksanakan dalam dua jam pelajaran (2x35 menit) dengan topik pembelajaran C2 mengenai distribusi benih dalam kerangka Ilmu Pengetahuan Alam dan



Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) yang berbasis pada kerangka kerja TPACK. Pada tahap perencanaan, kegiatan pembelajaran disusun dengan mempersiapkan asesmen evaluasi, modul pembelajaran, media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta sumber belajar lainnya yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan persiapan kelas, di mana peneliti (guru) memulai hari dengan doa bersama dan melakukan absensi. Setelah itu, peneliti mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari tersebut. Kegiatan inti dimulai dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok besar yang terdiri dari tujuh atau delapan orang. Setiap kelompok diminta untuk memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk PowerPoint atau penjelasan dari guru dan mencatat poin-poin penting dalam buku catatan mereka. Kemudian, peneliti memberikan tugas LKPD kepada masing-masing kelompok dan memandu mereka melalui proses diskusi dan penyelesaian tugas tersebut. Siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk mencari jawaban, dan kemudian melaporkan temuan mereka di depan kelas. Selama presentasi, siswa lainnya mendengarkan dengan seksama dan mencocokkan kebenaran jawaban yang diberikan oleh setiap kelompok. Setelah itu, peneliti mengajak siswa untuk bermain permainan edukasi "Katak Lompat," yang dirancang untuk memperkenalkan konsep distribusi benih. Dalam permainan ini, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan terkait distribusi benih, yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Kelas yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik mendapatkan apresiasi berupa tepuk tangan dari instruktur.

Pada kegiatan penutup, untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan penilaian yang diberikan oleh peneliti. Setelah itu, dilakukan refleksi kolaboratif, di mana peneliti dan siswa bersama-sama menganalisis hasil pembelajaran hari itu. Siswa dipuji atas perhatian dan perilaku baik mereka selama pembelajaran, dan pelajaran ditutup dengan doa bersama.

Namun, dalam pengamatan yang dilakukan selama siklus I, peneliti mencatat bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang optimal. Meskipun diskusi kelompok telah dilakukan, tidak semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Hal ini terjadi karena dalam permainan edukasi TGT, hanya perwakilan dari setiap kelompok yang terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, sementara siswa lainnya hanya membantu dalam diskusi. Kondisi ini mengakibatkan ketidakefektifan pembelajaran, karena beberapa siswa tidak turut serta



dalam diskusi kelompok maupun dalam permainan, yang mengurangi tingkat partisipasi mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengamatan ini, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil memaksimalkan minat dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya, peneliti perlu melakukan perbaikan dengan merancang skenario pembelajaran yang lebih menarik dan memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan, terutama dalam permainan edukasi TGT, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih baik.

Hasil observasi pada penelitian pada siklus I tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase Hasil Observasi Keaktifan belajar Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Perasaan senang	70%
2.	Keterlibatan dalam belajar	65%
3.	Ketertarikan untuk belajar	65%
4.	Perhatian saat belajar	65%

Berdasarkan data pada tabel di atas, tampak bahwa penelitian ini menemukan bahwa aktivitas belajar siswa masih dalam kisaran 65% sampai 70%. Metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri dapat memberikan dampak yang berbeda. Untuk memenuhi syarat keberhasilan 70% aktivitas belajar pada setiap indikator, peneliti perlu melakukan kegiatan tindak lanjut pada siklus pembelajaran berikutnya.

Siklus II

Siklus kedua dari penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama. Durasi pembelajaran pada siklus II adalah dua jam pelajaran (2x35 menit), dengan topik C2 mengenai distribusi benih dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Seperti pada siklus pertama, kerangka kerja TPACK dan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) digunakan untuk mendukung pembelajaran kooperatif.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan menyusun bahan



ajar yang meliputi modul ajar, media pembelajaran, TGT, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penilaian. Semua bahan ajar ini disiapkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Peneliti, yang berperan sebagai guru, menyiapkan suasana kelas dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, melakukan absensi untuk memastikan kehadiran semua siswa, serta meninjau materi yang telah dibahas sebelumnya. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.

Pada kegiatan inti, peneliti meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan materi yang disajikan melalui slide PowerPoint. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari tujuh atau delapan siswa. Setiap kelompok diberikan benih dan diminta untuk mengerjakan LKPD. Dalam LKPD, setiap kelompok diberi teka-teki silang yang berisi pertanyaan seputar distribusi benih. Peneliti memandu siswa dalam penyelesaian tugas tersebut dan memberikan instruksi yang jelas. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa game kartu kuartet, di mana setiap kelompok diberi set kartu kuartet. Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain kartu kuartet, dan siswa dengan antusias mengikuti permainan tersebut. Selama permainan, setiap kelompok berusaha mengumpulkan kartu sebanyak mungkin, dan kelompok yang berhasil mengumpulkan kartu terbanyak diberikan apresiasi oleh guru. Aktivitas ini membuat siswa semakin antusias dan fokus pada materi pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mengingat informasi yang telah dipelajari, peneliti memberikan alat penilaian dan penguatan. Setelah itu, siswa diminta untuk menulis komentar tentang pelajaran hari itu, mencakup pemikiran dan perasaan mereka mengenai pembelajaran yang baru saja dilaksanakan. Instruktur kemudian memberikan pujian kepada siswa atas perhatian dan kontribusi aktif mereka selama pelajaran, dan pelajaran ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh siswa dan guru.

Dalam pengamatan yang dilakukan selama siklus II, peneliti mencatat adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan siklus pertama, siswa pada siklus II terlihat lebih aktif dan terlibat dalam diskusi kelompok. Pembagian siswa menjadi kelompok kecil membuat diskusi menjadi lebih kondusif, memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi lebih maksimal. Penerapan model pembelajaran TGT dengan game



edukasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing dalam permainan, sehingga mereka bekerja sama secara kompak dan fokus untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Energi dan antusiasme siswa terlihat jelas, terutama ketika mereka bermain game kartu kuartet, yang semakin meningkatkan semangat belajar mereka.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Penerapan konsep permainan dalam model TGT, yang melibatkan semua siswa dalam setiap permainan, terbukti berhasil membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perubahan yang dilakukan pada siklus kedua, khususnya dalam pengaturan game dan pembagian tugas yang lebih merata antar anggota kelompok, sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada hasil observasi penelitian pada siklus II digambarkan pada tabel 4:

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Keaktifan bealajar Siklus II

No	Indikator	Persentase
1	Perasaan senang	79%
2	Keterlibatan dalam belajar	80%
3	Ketertarikan untuk belajar	80%
4	Perhatian saat belajar	80%

Data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa keterlibatan siswa telah meningkat, dengan estimasi berkisar antara 79% hingga 80%. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournaments*) pada siklus pembelajaran sebelumnya telah menghasilkan peningkatan aktivitas pembelajaran siswa. Selain itu persentase masing-masing indikator terbukti berhasil yaitu 70%.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas empat di SDN Gunungsari III Surabaya dalam unit studi Distribusi Benih yang terintegrasi dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT), yang diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui pendekatan berbasis permainan edukatif. Namun, hasil pengamatan pada siklus pertama menunjukkan bahwa tidak



ada peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, meskipun model pembelajaran TGT diterapkan. Indeks kesenangan, minat belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa berada pada angka yang cukup rendah, dengan masing-masing mencapai 70%, 65%, 65%, dan 65%. Temuan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus pertama gagal mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan, yakni lebih dari 70% partisipasi aktif siswa.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa pada siklus pertama teridentifikasi melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa cenderung memilih untuk tetap diam daripada berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, pembagian kelompok yang terlalu besar menyebabkan dinamika kelompok tidak berjalan efektif, dan dalam model TGT, hanya perwakilan kelompok yang berpartisipasi dalam permainan, sementara siswa lainnya hanya membantu menemukan solusi. Hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam tingkat partisipasi, di mana sebagian siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat berperan secara maksimal dalam pembelajaran.

Pada siklus II, peneliti melakukan perubahan signifikan dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang lebih kecil dan memastikan setiap anggota kelompok terlibat langsung dalam permainan. Dalam penerapan model TGT yang lebih terfokus, setiap siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi dalam permainan, yang sebelumnya hanya dilakukan oleh perwakilan kelompok. Dengan demikian, tidak ada lagi siswa yang duduk diam saat permainan berlangsung. Setiap siswa kini harus aktif berpartisipasi dalam permainan yang bertujuan memperdalam pemahaman mereka tentang distribusi benih. Peningkatan keterlibatan siswa terlihat jelas selama pelaksanaan siklus II, di mana siswa bersemangat mengikuti permainan dan mematuhi aturan yang ada. Aktivitas belajar menjadi lebih hidup, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran sangat terlihat.

Data observasi pada siklus II menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan. Berdasarkan temuan ini, proporsi untuk indikator-indikator seperti kesenangan, minat, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang melampaui kriteria keberhasilan. Hasilnya, proporsi kesenangan mencapai 89%, minat belajar 80%, perhatian dalam belajar 80%, dan keterlibatan dalam belajar 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT benar-benar berhasil



meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan siklus pertama yang hanya mencatatkan 65% untuk setiap indikator. Temuan ini juga mengungkapkan bahwa siklus II berhasil mencapai 80%, yang menunjukkan pencapaian yang sangat tinggi, sementara siklus I hanya mencapai 65%, yang dianggap cukup.

Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa setelah dua siklus terapi, penggunaan model TGT terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Rata-rata nilai keterlibatan siswa pada siklus II mencapai 89,58, yang menunjukkan hasil yang sangat baik, sementara pada siklus I, nilai rata-rata keterlibatan siswa tercatat 76,91, yang masih berada pada tingkat baik.

KESIMPULAN

Siswa kelas empat di SDN Gunungsari III Surabaya dapat memperoleh manfaat dari penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) ke dalam pembelajaran mereka tentang Distribusi Benih sebagai bagian dari mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, menurut penelitian tindakan kelas. Pembelajaran yang melibatkan terjadi ketika siswa antusias dan hadir sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Keinginan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran. Siswa tidak akan kesulitan memahami konten dan bahkan akan bersemangat untuk belajar lebih banyak dengan kegiatan pembelajaran yang berkualitas tinggi. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini meliputi pengetahuan baru bagi para pendidik dan saran praktis untuk menerapkan model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) di kelas, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi untuk belajar siswa. Siswa akan mengambil peran yang lebih aktif dalam meningkatkan proses pembelajaran ketika mereka menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments).

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) with Play Wheel Media on Students' Interest in Biology Education STKIP Pembangunan Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1752(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., & Nastiti, L. R. (2021). The perspective on monopoly as media in physics learning by using teams games tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012015>
- Bolhassan, N., & Taha, H. (2017). TGT for chemistry learning to enhance students' achievement and critical thinking skills. In P. M., A. N.H., & H. N.Z.A. (Eds.), *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1847). American Institute of Physics Inc. <https://doi.org/10.1063/1.4983904>



- Check, J., & Schutt, R. K. (2012). *Research Methods in Education*. Sage Publication.
- Ekstrand, B. (2015). What it takes to keep children in school: a research review. *Educational Review*, 67(4), 459–482. <https://doi.org/10.1080/00131911.2015.1008406>
- Evoh, C. J., & Mafu, N. (2007). How “Basic” is Basic Education?: Restructuring Basic Education in Post-Apartheid South Africa within the Context of EFA. *International Perspectives on Education and Society*, 8, 427–451. [https://doi.org/10.1016/S1479-3679\(06\)08015-7](https://doi.org/10.1016/S1479-3679(06)08015-7)
- Hynd, C. R., & Stahl, S. A. (2013). What do we mean by knowledge and learning? In *Learning From Text Across Conceptual Domains* (pp. 15–44). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315045047-8>
- Imawan, O. R., Ismail, R., Tandililing, P., & Aisyah, F. N. (2023). Application of cooperative learning model type of teams games tournament using question card learning media on sine and cosine rules. In P. W.D., A. J., M. B., H. Y., & de V. M. (Eds.), *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2811, Issue 1). American Institute of Physics Inc. <https://doi.org/10.1063/5.0142258>
- Kholidah, N., & Qohar, A. (2021). Students’ mathematical communication in teams games tournaments (TGT) learning model on trigonometry topic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012110>
- Louis, C., Lawrence, M., & Morrison, K. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (Eighth Edi). Sage Publication.
- Lucas-Oliva, I., García-Jiménez, J., Torres-Gordillo, J.-J., & Rodríguez-Santero, J. (2022). Equity and Parity in Primary Education: A Study on Performance in Language and Mathematics Using Hierarchical Linear Models. *Sustainability (Switzerland)*, 14(19). <https://doi.org/10.3390/su141912404>
- Martínez-Borreguero, G., Maestre-Jiménez, J., Mateos-Núñez, M., & Naranjo-Correa, F. L. (2020). Analysis of environmental awareness, emotions and level of self-efficacy of teachers in training within the framework of waste for the achievement of sustainable development. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062563>
- Mngomezulu, B. R., & Mngomezulu, T. Y. B. (2020). The link between education and social upward mobility: Some theoretical perspectives on rurality. In *Rurality, Social Justice and Education in Sub-Saharan Africa Volume I: Theory and Practice in Schools* (pp. 39–62). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-57277-8_3
- Nainggolan, I. A., Widaningsih, L., & Minggra, R. (2020). Improving student learning activities through tournament team’s games on engineering mechanics subjects. In A. A.G., S. D., W. I., A. null, A. I.H., U. D.N., N. null, R. P.T.D., W. F.F., B. N.C., A. null, S. null, A. C.U., M. S., & A. N. (Eds.), *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 830, Issue 4). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042079>
- Oktariantio, M. L., & Handayanto, S. K. (2021). Science learning tools with cooperative models of teams games tournament to improve students learning outcomes in primary schools. In S. H., H. H., & R. D. (Eds.), *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2330). American Institute of Physics Inc. <https://doi.org/10.1063/5.0043391>
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2022). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners’ Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(Special Issue 2), 303–307. <https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Pebriana, I. N., & Setiaji, B. (2023). Learning instruments development of teams games tournament learning model based on socio-scientific issues to grow student’s social attitudes of mutual cooperation and responsibility in physics distance learning. In A. N.A., P. K.R., S. H., F. F., & K. P.C. (Eds.), *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2556). American



- Reyes, C. M. (2024). Education: Access of PWDs. In *Poverty Reduction of the Disabled: Livelihood of persons with disabilities in the Philippines* (pp. 90–110). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003572497-7>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sangh, H. T. (2019). Extracts from Basic National Education (Wardha: Hindustani Talimi Sangh, 1939), ix–x, 3–5, 14–22, 25–28, 57–70, 75–76, 79–89. In *Colonial Education and India, 1781-1945: Volume V* (Vol. 5, pp. 61–87). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781351211925-4>