



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

Ikromatus Sakdiyeh^{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: Ikromatus.s9d@gmail.com

ABSTRACT. Using a cooperative learning model of the teams games tournament (TGT) type, this study aims to explain attempts to boost the learning activity of class IV students at SDN Gunungsari 3 Surabaya for the 2024/2025 academic year. This study is a two-cycle implementation of classroom action research. The study included 22 undergraduates. Using a descriptive qualitative methodology, classroom action research entails four steps: planning, executing, observing, and reflecting. Research tools included learning activity observation sheets and learning implementation observation sheets. When the findings of observing students' learning activity reach 70% or above on all indicators of learning activity, it is considered a success sign for the study. Cycle I study findings indicated that pupils' learning activity ranged from 65 to 70%. This goes against the signs of success in getting students more involved in their own learning, therefore researchers need to do something different next time around. Watching pupils study in cycle II yielded outcomes between seventy-nine and eighty percent. This indicates that compared to the previous cycle, pupils are now more actively engaged in their study. Aside from that, the study may be considered effective as the proportion of each indication that was shown successful was >70%. This is how the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning methodology at SDN Gunungsari 3 Surabaya may motivate kids in fourth grade to study more. Active learning of class IV pupils at SDN Gunungsari 3 Surabaya in mathematical topics.

Keywords: Student Activeness, Mathematics Subjects, TGT Type Cooperative Learning Model

ABSTRAK. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tujuan untuk menjelaskan upaya peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Gunungsari 3 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan 22 mahasiswa S1. Penelitian tindakan kelas menggunakan metodologi kualitatif deskriptif yang meliputi empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat penelitian meliputi lembar observasi aktivitas belajar dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Apabila hasil observasi aktivitas belajar siswa mencapai 70% atau lebih pada semua indikator aktivitas belajar, maka penelitian ini dianggap berhasil. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berkisar antara 65% sampai dengan 70%. Hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa lebih terlibat dalam pembelajarannya sendiri, sehingga perlu dilakukan penelitian yang berbeda pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan siswa dalam belajar pada siklus II menunjukkan hasil antara tujuh puluh sembilan sampai dengan delapan puluh persen. Hal ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan siklus sebelumnya, siswa sudah lebih aktif dalam belajar. Selain itu, penelitian ini dapat dikatakan efektif karena proporsi masing-masing indikasi yang menunjukkan keberhasilan adalah >70%. Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Gunungsari 3 Surabaya dapat memotivasi siswa kelas IV untuk lebih giat belajar. Pembelajaran aktif siswa kelas IV di SDN Gunungsari 3 Surabaya dalam topik matematika.

Kata Kunci: Keaktifan Peserta didik, Mata Pelajaran Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Article History

Received : 31 Januari 2025

Accepted : 27 Februari 2025

Revision : 21 Februari 2025

Published : 28 Februari 2025



How to cite: Sakdiyeh, I. et al. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jitera-Journal in Teaching and Education Area*, 2 (1), 15-29. <https://doi.org/10.69673/ssh20295>

PENDAHULUAN

Salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari oleh semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar adalah matematika. Salah satu disiplin ilmu yang krusial adalah matematika. Sesuai dengan apa yang disampaikan Abdurrahman dalam (Riswandha & Sumardi, 2020) Matematika harus diajarkan kepada siswa karena relevan dalam setiap aspek kehidupan, merupakan alat yang ampuh untuk komunikasi yang efektif lintas disiplin ilmu, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dengan berbagai cara, meningkatkan akurasi, kesadaran spasial, pemikiran logis, dan pemecahan masalah, serta memberi siswa rasa pencapaian ketika mereka berhasil. Membaca, menulis, dan berhitung dasar merupakan landasan kurikulum matematika sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal. Pentingnya matematika sebagai landasan untuk pendidikan lanjutan menjadikan unit ini wajib dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Metode pengajaran matematika tradisional di sekolah dasar sering kali mencakup ceramah dan fokus semata-mata pada guru sebagai media pengajaran. Akibatnya, siswa kehilangan minat, menjadi pasif dalam pembelajaran mereka, dan bahkan mungkin kesulitan untuk memahami topik matematika sepenuhnya. Karena aktivitas siswa sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sendiri merupakan komponen pembelajaran yang paling penting. Tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermanfaat (Riadi, 2022).

Apabila peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri dengan melakukan berbagai hal seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas, menanggapi pertanyaan guru, bekerja sama dengan teman sekelas, dan bertanggung jawab atas pekerjaan mereka, maka kita katakan bahwa mereka terlibat dalam aktivitas pembelajaran siswa. Karwati dan Priansa dalam (Evitasari & Aulia, 2022) menekankan perlunya instruktur menjadi lebih imajinatif saat merencanakan pelajaran untuk murid-murid mereka. Ada banyak keuntungan dari pembelajaran aktif bagi murid, menurut Humanik dalam Parhusip et al. (2023). Pengalaman belajar langsung, kolaborasi siswa yang kuat, kesempatan untuk bekerja sesuai minat dan bakat, dan pengembangan sifat kepribadian dan



kemampuan diri adalah beberapa keuntungan ini. Lebih jauh, pembelajaran aktif mempromosikan hubungan sosial yang positif, menawarkan kesempatan untuk berpikir kritis melalui perolehan pengetahuan praktis dan aktual, dan menampilkan jenis pembelajaran yang lebih dinamis yang sebanding dengan kegiatan kehidupan bermasyarakat. Ketika siswa terlibat aktif dalam pendidikan mereka sendiri, hal itu terlihat dari hasrat mereka terhadap materi pelajaran, kemauan mereka untuk bertanya, kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan kemampuan mereka untuk menarik kesimpulan yang berarti dari apa yang telah mereka pelajari. Memberikan anak-anak berbagai situasi belajar yang menantang, mendorong, memecahkan masalah, atau membangun kebiasaan dapat membantu mengaktifkan pembelajaran mereka dan membuat mereka menyadari bahwa belajar itu penting untuk menjalani kehidupan yang penuh dan bermakna. Setiap pendidik sebaiknya mengetahui gaya belajar masing-masing siswa sehingga waktu kelas digunakan dengan bijak dan produktif untuk mencapai tujuan. Akan sangat membantu jika para pendidik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang gaya belajar siswa mereka sehingga mereka dapat menyesuaikan pelajaran mereka dengan tepat.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti mensurvei siswa kelas empat di SDN Gunungsari III Surabaya sebagai bagian dari proyek penelitian tindakan. Dari apa yang dapat kami lihat di kelas, anak-anak masih kurang tertarik dalam pelajaran matematika. Misalnya, jika Anda tidak memperhatikan pelajaran di kelas, Anda tidak akan mengerti apa yang dikatakan instruktur, dan Anda tidak akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, selama kegiatan diskusi kelompok, hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif, sementara sisanya hanya mengobrol santai.

Oleh karena itu, sebagai langkah awal dalam mengatasi masalah pendidikan ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dengan banyak siswa kelas empat di SDN Gunungsari III Surabaya mengungkapkan preferensi yang jelas untuk modalitas pembelajaran yang menarik dan partisipatif, termasuk pembelajaran berbasis permainan. Dari sinilah konsep peneliti untuk model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berasal; tujuannya adalah untuk membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.



Pembelajaran yang berlangsung dalam kelompok dikenal sebagai pembelajaran kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok kecil dengan instruktur yang mengambil peran lebih manajerial dalam pembelajaran kooperatif, mengalihkan penekanan dari guru ke siswa. Menurut Rusman dalam (Thabroni, 2021) Siswa terlibat dalam pembelajaran kooperatif ketika mereka diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan berbagai latar belakang dan perspektif. Hal ini memerlukan pembentukan kelompok belajar yang beragam dan tidak bias. Karena itu, siswa akan lebih terlibat, dan mereka akan merasa bahwa belajar tidak membosankan. Karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan gaya pembelajaran kooperatif TGT untuk membuat siswa lebih terlibat dalam proses tersebut.

Dalam Turnamen Permainan Tim (TGT) yang umum, siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil melalui permainan kompetitif (Nurhakim, 2023). Pembelajaran kooperatif dalam gaya TGT memotivasi siswa untuk lebih berinisiatif dan bertanggung jawab saat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Untuk menerapkan bentuk pembelajaran ini, siswa secara acak dimasukkan ke dalam kelompok yang tugasnya mungkin sama atau tidak. Setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi setelah mendapatkan tugas. Mereka harus tetap bersama sebagai kelompok dan mendorong persaingan yang sehat sehingga diskusi kelompok tampak lebih seperti permainan dan semua orang bersenang-senang. Selain itu, pendidik harus memancarkan kehangatan, kebaikan, kesopanan, dan keterusterangan. Setelah latihan kelompok selesai, temuan dibagikan dengan kelas untuk memulai percakapan.

Mengingat masalah ini, peneliti ingin mengetahui cara menerapkan model pembelajaran kooperatif yang mirip dengan turnamen permainan tim (TGT) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam kelas matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Teranikha et al., 2024) Penerapan konsep team match tournament menyebabkan peningkatan keterlibatan belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil observasi. Hasil penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) di kelas matematika kelas 1 SDN Pandeanlamper 03 menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa terhadap konsep barisan bilangan. Hasil penelitian Mahyasa (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan dan kinerja siswa kelas 6 dalam matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif yang mirip dengan TGT. Peningkatan dari 66,09% pada siklus I



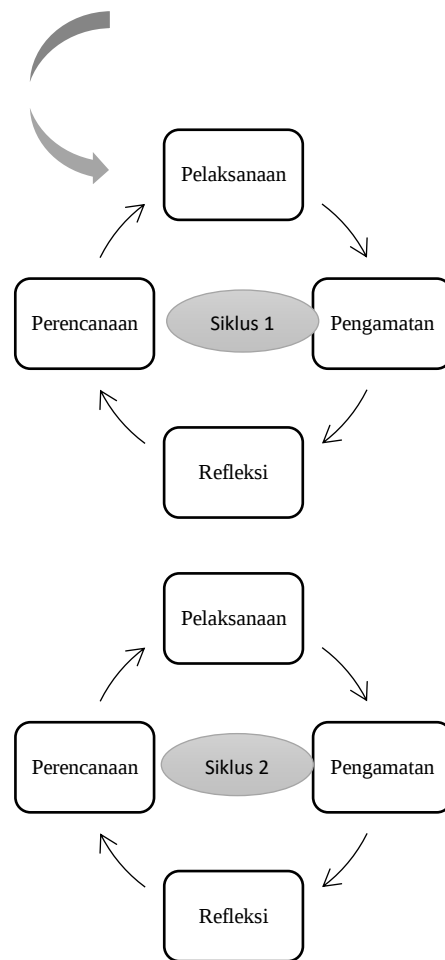
menjadi 73,22% pada siklus II menempatkan siswa pada kelompok cukup aktif, sesuai dengan tingkat aktivitas rata-rata. Jadi, tujuan penelitian ini adalah menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan harapan siswa kelas 4 SDN Gunungsari III Surabaya akan lebih terlibat dalam pendidikan matematika mereka.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk merinci bagaimana model TGT digunakan untuk membuat siswa lebih terlibat dengan topik perkalian bilangan bulat hingga 100. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif deskriptif dan didasarkan pada penelitian tindakan kelas yang dikerjakan bersama oleh siswa. Penelitian kualitatif merupakan sebuah jenis penelitian yang memperoleh hasil tanpa menggunakan teknik kuantifikasi atau statistik. Pendekatan kualitatif merupakan sebuah proses penelitian serta melakukan pemahaman dengan didasarkan pada metodologi yang berusaha untuk memperoleh pengetahuan mengenai masalah tentang manusia dan fenomena sosial yang terjadi (Putra et al., 2023). Salah satu bagian dari penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti yang menggunakan strategi penelitian deskriptif menceritakan kisah hidup satu orang atau lebih setelah memberikan informasi tentang kejadian dan fenomena di kehidupan nyata (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Student Activity merupakan dua faktor yang menyusun penelitian ini. Penelitian ini efektif karena menguji hipotesis dengan mengidentifikasi penanda keberhasilan. Apabila nilai observasi siswa untuk setiap indikator aktivitas lebih dari 70%, maka penelitian ini dianggap berhasil.

Pembelajaran matematika di SDN Gunungsari 3 Surabaya meliputi penelitian tindakan kelas pada topik perkalian bilangan bulat sampai dengan 100. Sebanyak 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan dari kelas IV-A merupakan 22 peserta dalam penelitian ini. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat fase yang menyusun setiap siklus. Lihat Gambar 1 untuk proses yang diilustrasikan..



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Prosedur ini merupakan pembaruan dari kerangka kerja TGT Slavin (1987). Para peneliti dalam studi ini mengandalkan kuesioner dan observasi partisipan untuk menyusun hasil mereka. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa dan penerapan pembelajaran tersebut saat siswa belajar di kelas.

HASIL

Deskripsi Penelitian

Siklus 1

Durasi siklus 1 dalam uji coba ini adalah 2x35 menit, atau 2 JP. Perkalian bilangan bulat dari satu sampai seratus dibahas dalam pelajaran. Pengajaran Responsif Budaya (CRT), TPACK, dan model pembelajaran kooperatif Type Teams Games Tournament (TGT) adalah prinsip



pedagogis yang digunakan.

Perencanaan

Sebagai bagian dari persiapan siklus ini, kami membuat kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, seperti membuat modul pengajaran, mengumpulkan materi pembelajaran untuk Turnamen Permainan Beregu (TGT), dan menetapkan capaian pembelajaran dan indikator kinerja (LKPD).

Pelaksanaan

Kegiatan Pendahuluan

Peneliti (guru) mengkondisikan kelas untuk siap belajar, menyiapkan sarana pembelajaran, membuka pembelajaran dengan berdo'a bersama, guru juga memeriksa kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi terhadap materi sebelumnya, memberikan pertanyaan pemantik, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan *ice breaking* untuk mengondisikan peserta didik.

Kegiatan inti

Peneliti meminta peserta didik untuk mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru melalui *slide* PPT dan mendengarkan penjelasan guru. Selanjutnya peserta didik dibagi kedalam kelompok secara heterogen (1 kelompok terdiri dari 7-8 peserta didik) untuk bekerja sama mengerjakan LKPD yang disediakan. Peneliti menjelaskan tentang petunjuk pengerjaan LKPD. Peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok. Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD. Peserta didik dan peneliti (guru) membahas LKPD bersama, guru juga meminta kepada kelompok untuk memperbaiki jawaban yang kurang tepat. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk bermain *game* misteri perkalian secara berkelompok, setiap kelompok diwakili oleh 3 peserta didik untuk melihat soalnya dan anggota kelompok yang lain menunggu di meja kelompok untuk berdiskusi terkait soal yang sudah di lihat oleh 3 temannya. Peneliti menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain *game* misteri perkalian. Peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti (guru) tentang tata cara *game* misteri perkalian. Peserta didik bermain *game* secara sportif. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang memiliki poin tinggi dalam permainan.



Kegiatan penutup

Di bawah pengawasan guru, siswa merenungkan dan menarik kesimpulan dari isi pelajaran. Instruktur menilai tingkat kompetensi yang diperoleh siswa dengan meminta mereka menjawab pertanyaan penilaian setelah pembelajaran selesai. Kemudian guru mengapresiasi peserta didik karena bersikap baik selama proses pembelajaran. Dan peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.

Pengamatan

Peneliti mengamati siswa yang terlibat dalam tugas pembelajaran siklus 1 untuk melihat apakah tugas tersebut konsisten satu sama lain. Temuan pengamatan menunjukkan bahwa siswa tidak menunjukkan banyak antusiasme untuk mengikuti pelajaran hari ini. Jelas bahwa tidak semua siswa terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok. Hal ini sebagian karena permainan tersebut disusun menurut model Teams Games Tournament (TGT), yang berarti bahwa hanya satu orang dari setiap kelompok yang dapat melihat pertanyaan dan siswa lainnya tetap berada di meja mereka untuk mencari tahu jawabannya. Namun, pendekatan ini tidak efisien karena beberapa siswa tetap tidak fokus dan tidak berkontribusi pada diskusi kelompok.

Refleksi

Karena aktivitas belajar siswa pada siklus I kurang baik, maka sangat penting untuk meningkatkannya pada siklus 2. Agar model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat berjalan dengan baik dan semua siswa dapat berpartisipasi, peneliti perlu memodifikasi aktivitasnya.

Siklus 2

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran pada siklus 1, peneliti melakukan penelitian pada siklus 2. Siklus kedua penelitian ini berlangsung 2 kali selama 35 menit (2 JP). Perkalian bilangan bulat dari satu sampai seratus dibahas dalam pelajaran. Pengajaran Responsif Budaya (CRT), TPACK, dan model Type Teams Games Tournament (TGT) merupakan prinsip pedagogis yang digunakan.

Perencanaan



Perencanaan yang dilakukan pada siklus ini merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu menyusun perangkat ajar meliputi modul ajar, media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta LKPD dan juga instrumen evaluasi.

Pelaksanaan

Kegiatan pendahuluan

Peneliti (guru) mengkondisikan kelas untuk siap belajar, menyiapkan sarana pembelajaran, membuka pembelajaran dengan berdo'a bersama, guru juga memeriksa kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi terhadap materi sebelumnya, memberikan pertanyaan pemantik, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan *ice breaking* untuk mengkondisikan peserta didik.

Kegiatan inti

Peneliti meminta siswa untuk melihat slide PowerPoint guru dan mendengarkan guru menjelaskan apa yang mereka lihat. Selain itu, untuk memudahkan kerja kelompok pada LKPD yang diberikan, siswa secara acak dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 7-8 orang. Prosedur untuk menyelesaikan LKPD diuraikan oleh peneliti. Siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan lembar kerja siswa (LKPD). Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKPD. Peserta didik dan peneliti (guru) membahas LKPD secara bersama-sama, guru juga meminta kepada kelompok untuk memperbaiki jawaban yang kurang tepat. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk bermain *game* misteri perkalian secara berkelompok, dalam satu kelompok harus menjawab soal yang ada pada misteri perkalian yang setiap anggota kelompoknya mendapatkan bagian soal, jadi 1 anak harus menjawab 1 soal, nanti setiap kelompok berbaris sesuai kelompoknya dan lurus dengan misteri perkalian yang disediakan peneliti(guru). Kemudian bergantian untuk melihat soal yang ada pada misteri perkalian dan kembali ke tempat duduk untuk mencari jawabannya, setelah menemukan jawabannya boleh menulis jawabannya di tempat misteri perkalian tadi, dengan mengantri di barisan yang awal tadi. Peneliti menyiapkan media yang akan digunakan untuk bermain *game* misteri perkalian, setiap kelompok sudah ada misteri perkaliannya masing-masing. Peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti (guru) tentang tata cara *game* misteri perkalian. Peserta didik bermain *game* secara sportif. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang memiliki poin tinggi dan kompak dalam



permainan tersebut.

Kegiatan penutup

Siswa merenungkan apa yang telah mereka pelajari dan menarik kesimpulan tentang hal itu dengan bantuan guru mereka. Saat pelajaran selesai, instruktur akan memberikan penilaian untuk melihat seberapa baik siswa mengingat materi tersebut. Selanjutnya, guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atas sikap baik mereka selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama antara peserta didik dan guru.

Pengamatan

Untuk memastikan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus 2 konsisten, para peneliti mengamati mereka dengan saksama. Temuan dari pengamatan siklus kedua menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat jelas ketika orang-orang berbicara dalam kelompok. Setiap orang di kelas berkontribusi dengan penuh perhatian pada diskusi kelas dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Penerapan model Turnamen Permainan Tim (TGT) yang sedang berlangsung, yang menggabungkan pembelajaran ke dalam permainan itu sendiri, sebagian merupakan faktor yang mendukung hal ini; dengan tugas yang diberikan kepada mereka, anggota kelompok dapat berkonsentrasi untuk menjawab pertanyaan mereka sendiri sambil juga saling mendukung. Untuk memastikan bahwa tidak ada lagi siswa yang kehilangan pekerjaan karena kurangnya pertanyaan terkait pekerjaan. Siswa bersemangat untuk berpartisipasi di kelas saat mereka memainkan permainan ini.

Refleksi

Peneliti mengamati bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus kegiatan belajar sebelumnya setelah menyelesaikan siklus kegiatan belajar 2. Hal ini terjadi sebagai hasil dari penggabungan model Teams Games Tournament (TGT) ke dalam kegiatan pendidikan, yang melibatkan modifikasi ide permainan untuk lebih melibatkan semua siswa.

Hasil Observasi Penelitian

Melihat perilaku siswa di kelas Penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan



jumlah siswa kelas IV SDN Gunungsari 3 Surabaya sebanyak 22 siswa, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dan 2. Peneliti masuk ke dalam kelas dan mengamati siswa. Terdapat lima proksi aktivitas pembelajaran dalam pengamatan. Terdapat indikasi aktivitas pembelajaran untuk setiap pernyataan. Hasrat untuk belajar dan kesenangan dalam belajar merupakan tanda-tanda pembelajaran aktif. Fokus dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Hasil Observasi kemudian di persentasekan, persentase hasil kuesioner kemudian di interpretasikan dalam ketentuan yang sudah ditentukan untuk lebih jelasnya lihat tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Indikator Observasi Keaktifan Belajar

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

Berdasarkan parameter yang tercantum pada Tabel 2 di bawah ini, kita dapat menginterpretasikan proporsi hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Hasil Observasi

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

Siklus 1

Hasil observasi penelitian pada siklus 1 adalah sebagai berikut (tabel 3):

Tabel 3. Persentase Hasil Observasi Keaktifan belajar Siklus 1

No.	Indikator	Persentase
1.	Perasaan senang	70%
2.	Keterlibatan dalam belajar	65%
3.	Ketertarikan untuk belajar	65%
4.	Perhatian saat belajar	66%

Aktivitas belajar siswa berada di antara 65% dan 70%, menurut temuan studi yang ditunjukkan pada tabel di atas. Hal ini bertentangan dengan tanda-tanda keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan gaya pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Peneliti harus melaksanakan langkah tindak lanjut pada siklus pembelajaran berikutnya agar memenuhi kriteria keberhasilan yaitu >70% keaktifan pembelajaran pada setiap indikator.

Siklus 2

Adapun hasil observasi penelitian pada siklus 2 adalah sebagai berikut (tabel 4):

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Keaktifan belajar Siklus 2

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

Temuan studi pada tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada di antara tujuh puluh sembilan persen dan delapan puluh persen. Peningkatan keterlibatan siswa dengan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siklus sebelumnya terlihat di sini. Yang lebih penting, tingkat keberhasilan setiap indikasi lebih dari 70%.

Persentase setiap indikator dihitung untuk setiap siklus berdasarkan hasil persentase



pengamatan pada siklus 1 dan 2. Berikut ini menjelaskan temuan dari pengamatan setiap siklus (tabel 5):

Tabel 5. Persentase Hasil Observasi Pada Tiap Siklus

No.	Siklus Penelitian	Persentase	Kriteria
1	Siklus 1	66%	Cukup
2	Siklus 2	80%	Tinggi

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan gagasan bahwa siswa kelas empat di SDN Gunungsari 3 Surabaya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam hal menguasai perkalian bilangan bulat hingga 100. Data observasi siklus 1 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa tidak ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan paradigma TGT. Data observasi menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, orang-orang merasa 70% senang, 65% terlibat, 65% tertarik, dan 66% memperhatikan saat mereka belajar. Kriteria keberhasilan untuk studi tindakan kelas ini adalah persentase yang lebih tinggi dari 70%, yang tidak terpenuhi oleh temuan-temuan ini. Kinerja siswa dalam aktivitas belajar siklus I tidak ditingkatkan dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT), menurut temuan refleksi. Beberapa faktor berkontribusi terhadap hal ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tertentu tidak berkontribusi secara signifikan terhadap proses pembelajaran saat bekerja dalam kelompok. Hal ini sebagian karena model Teams Games Tournament (TGT) digunakan untuk belajar sambil bermain game. Dalam model ini, hanya beberapa siswa dari setiap kelompok yang berdiri untuk melihat pertanyaan, dan sisanya tetap di meja untuk mencari tahu jawabannya. Namun, pendekatan ini tidak efisien karena beberapa siswa tetap santai dan tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Siklus berikutnya perlu memperbaiki masalah ini.

Itulah sebabnya, pada siklus kedua, kami terus menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), yang digunakan untuk belajar sambil bermain game; dalam model ini, kami memberi setiap anggota kelompok tugas khusus untuk dilakukan, sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada pertanyaan mereka sendiri sambil tetap saling membantu. Untuk



memastikan tidak ada lagi siswa yang kehilangan pekerjaan karena kurangnya pertanyaan terkait pekerjaan. Sebagai hasil dari permainan ini, siswa lebih terlibat dan suka belajar.

Siklus pengamatan kedua menunjukkan bahwa gaya pengajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari proporsi pengamatan yang menunjukkan peningkatan dan melampaui tingkat keberhasilan dalam studi tindakan kelas ini juga mendukung pandangan ini. Proporsi masing-masing indikator adalah sebagai berikut: perhatian pada saat belajar 80%, keterlibatan dalam belajar 80%, minat belajar 80%, dan kesenangan mencapai 79%. Selanjutnya, kita dapat melihat bahwa proporsi nilai observasi untuk setiap siklus mencapai 80% dengan kriteria tinggi pada siklus II dan 66% dengan kriteria sesuai pada siklus I. Akibatnya, gaya pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang terdiri dari dua siklus perlakuan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan siklus kedua, yang mengungkapkan persentase lebih dari 70%, premis penelitian ini benar: menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika di antara siswa kelas IV di SDN Gunungsari 3 Surabaya bermanfaat. Ini sesuai dengan temuan Teranikha et al. (2024), yang menemukan bahwa penggunaan model turnamen tim meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa di kelas satu SDN Pandeanlamper 03 lebih terlibat dalam pelajaran matematika mereka setelah menggunakan pendekatan TGT. Pelajaran difokuskan pada pengurutan angka. Menurut penelitian Mahayasa (2023), siswa kelas empat dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja matematika mereka dengan menggunakan gaya belajar kooperatif yang mirip dengan TGT. Fakta bahwa tingkat aktivitas siswa rata-rata meningkat dari 66,09% pada siklus I menjadi 73,22% pada siklus II yang dianggap sangat aktif adalah buktinya.

KESIMPULAN

Siswa kelas empat di SDN Gunungsari 3 Surabaya dapat memperoleh manfaat dari peningkatan keterlibatan dengan matematika, khususnya dengan topik yang melibatkan perkalian angka hingga 100, menurut studi tindakan kelas yang menggunakan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Motivasi dan keterlibatan siswa untuk mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan merupakan kegiatan belajar. Keinginan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh kegiatan belajar. Sebagai cara alternatif untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif di kelas, temuan penelitian ini diharapkan dapat



memberikan data, konsep, atau inovasi kepada para pendidik. Hasilnya, gaya pengajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan dan tingkat retensi siswa sekaligus meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Nurhakim, A. (2023). *Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Prinsip, Tujuan, Proses dan Contohnya*. Quipper Blog. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/model-pembelajaran-tgt/>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Putra, S., Tuerah, P. R., Mesra, R., Sukwika, T., & Sarman, F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Panduan Praktis Analisis data Kualitatif)* (Issue May 2024).
- Riadi, M. (2022). *Keaktifan belajar (pengertian, bentuk, indikator dan faktor yang mempengaruhinya)*. Kajian Pustaka.Com. https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html#google_vignette
- Riswandha, S. H., & Sumardi, S. (2020). Komunikasi Matematika, Persepsi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika, dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 84–93. <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/1208>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Thabroni, G. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)*. Serupa.Id. <https://serupa.id/model-pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning/>