

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Noviana¹, Ferina Agustini², Yustina Gunarti³, Ikha Listyarini⁴

^{1,2,4}Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No 24, Semarang

³SD Negeri Pedurungan Lor 02, Jl. Purwomukti Bar. III, Pedurungan Lor, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah
ananovi014@gmail.com

Abstract

This research aims to provide a picture of the application of the Teams Games Tournament learning model in increasing students' active learning. This type of research is classroom action research (PTK) which is carried out through 2 cycles, namely cycle I and cycle II. This research data was collected using observation and documentation techniques. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis. The subjects of this research were 30 grade IV students at SD Negeri Pedurungan Lor 02. The research results show that students' learning activity after implementing the Teams Games Tournament learning model has increased in each indicator. In cycle I, the average learning activity of students was 63.4%, then increased to 82.6%.

Keywords: Teams Games Tournament, Active Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambar tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 02 sebanyak 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Pada siklus I rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 63,4%, kemudian meningkat menjadi 82,6%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Keaktifan Belajar

Copyright (c) 2024 Noviana, Ferina Agustini, Yustina Gunarti, Ikha Listyarini

✉ Corresponding author: Noviana

Email Address: ananovi014@gmail.com (Jl. Sidodadi Timur No 24, Semarang)

Received 24 July 2024, Accepted 01 August 2024, Published 09 August 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang efektif serta mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas tersusun atas sistem pendidikan yang baik dan sesuai dengan sumber daya yang ada. Salah satunya yaitu proses kegiatan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan menyenangkan. Menurut Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007, proses pembelajaran dalam satuan pendidikan dasar dan menengah harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ula & Jamilah (2023) mengungkapkan keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari antusiasme serta keterlibatan peserta didik di dalamnya. Hal itu sejalan dengan pendapat Mulyasa (2014) dalam Ula & Jamilah (2023) bahwa kegiatan belajar mengajar dapat berhasil jika mayoritas peserta didik dapat terlibat dan berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dikatakan aktif apabila mereka berani mengajukan pertanyaan, serta aktivitas pembelajaran yang

dilakukan tidak sebatas mendengarkan dan mencatat materi dari guru melainkan mereka dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut.

Salah satu masalah yang sering dialami guru ketika proses pembelajaran ialah kurangnya peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Pedurungan Lor 02 Kota Semarang pada saat melaksanakan PPL, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu: (1) peserta didik sebagian besar belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan diskusi kelompok. Dimana dalam kegiatan tersebut terdapat 1-2 peserta didik saja yang menyelesaikan tugas sedangkan anggota yang lainnya asik mengobrol dan bermain dengan temannya; (2) ketika guru menjelaskan, peserta didik kurang responsif apabila diberikan pertanyaan serta rasa ingin tahunya rendah. Hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan peserta didik jarang mengajukan pertanyaan terkait materi yang diajarkan. Namun apabila diberikan pertanyaan peserta didik belum mampu menjawab dan sebagian besar peserta didik masih kesulitan mengungkapkan pendapatnya sendiri.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Penelitian tentang penerapan model pembelajaran TGT pernah dilakukan oleh Astuti & Kristin (2017) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan peran aktif dan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA. *Teams Games Tournament* ialah model pembelajaran yang dirancang dengan menyajikan kegiatan belajar secara kelompok disertai permainan. Pendapat tersebut sesuai dengan pemikiran Khusnudin & Anjarini, (2022) bahwa *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan setiap kelompoknya terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik secara heterogen.

Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* mudah diimplementasikan dengan melibatkan peran aktif peserta didik di dalamnya. Kusumaningsih (2009: 84) dalam Setyawan et al., (2019) berpendapat bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ialah model pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan serta mudah diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Permainan yang dilakukan dibuat dalam bentuk pertanyaan kuis yang dapat dikemas menggunakan kartu ataupun disampaikan secara lisan (Harahap 2018 dalam Armidi, (2022)). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki keunggulan yaitu peserta didik mampu berkompetisi dengan peserta didik yang lain pada tahap *game* dan *turnament* sehingga motivasi serta keinginan belajar mereka dapat meningkat. Melalui kegiatan *games* dan *turnament* tersebut peserta didik akan membuktikan bahwa dirinya dapat menjadi pemenang dalam kegiatan tersebut sehingga antusias belajar mereka juga ikut meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki 5 sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yaitu penyajian kelas, belajar dalam tim, *games*, turnamen, rekognisi tim (Slavin, 2015: 170 dalam Ula & Jamilah, 2023). Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 02.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Kurniawan (2017: 8) PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada tiap siklus terdiri dari empat langkah penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi (Arikunto, 2017: 138). Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 02 Kota Semarang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan dokumentasi. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik menjadi indikator keberhasilan penelitian. Adapun indikator keaktifan belajar tersebut meliputi (1) melakukan diskusi kelompok; (2) menyelesaikan tugas yang diberikan; (3) mengajukan pertanyaan; (4) mengemukakan pendapat; (5) memperhatikan penjelasan guru (Hariandi & Cahyani, 2018). Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Tingkatan keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat menggunakan tabel pengkategorian keaktifan belajar peserta didik (Sugiyono, 2016: 139 dalam Thalita et al., (2019)). Berikut tabel pengkategorian keaktifan peserta didik.

Tabel 1. Kategori Penentuan Keaktifan Peserta Didik

No	Kategori Keaktifan	Rentang Persentase Keaktifan Peserta Didik
1	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x < 80$
3	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4	Pasif	$20 \leq x < 40$
5	Sangat Pasif	$0 \leq x < 20$

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan II, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijelaskan sebagai berikut.

Menyajikan Kelas

Pada tahap ini guru menyampaikan materi yang berkaitan tentang macam-macam keberagaman di Indonesia meliputi pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, rumah adat, dan lain sebagainya. Pada siklus I guru menyampaikan materi dengan membagikan materi ajar kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membuat rangkuman materi. Keaktifan belajar peserta didik pada indikator serius mengerjakan tugas dalam siklus I ini belum sepenuhnya tercapai. Sebagian besar peserta didik merasa bosan dan malas merangkum materi yang ada pada bahan ajar. Mereka lebih senang bermain dan bercerita dengan teman sebangkunya. Indikator mengajukan pertanyaan pada tahap ini juga belum terlihat. Hanya peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi yang berani mengajukan pertanyaan terkait materi dan aktivitas belajar yang dilakukan. Alhasil peserta didik dengan kemampuan akademik sedang dan rendah belum paham mengenai tugas yang diberikan karena peserta didik tidak berani mengajukan pertanyaan kepada guru ataupun bertanya dengan temannya.

Pada siklus II guru menyampaikan materi dengan memanfaatkan media berupa video Pembelajaran yang diambil dari YouTube. Video tersebut berisi tentang materi macam-macam keberagaman di Indonesia. Pada kegiatan ini peserta didik diminta untuk memperhatikan video kemudian mencatat informasi penting yang ditampilkan dalam video. Pada siklus II keaktifan belajar peserta didik pada indikator mengerjakan tugas dengan serius dan mengajukan pertanyaan sudah terlihat. Hampir sebagian besar peserta didik memperhatikan video yang ditampilkan dan mencatat informasi penting yang ada di dalamnya. Dalam siklus II ini mayoritas peserta didik dengan berbagai kemampuan akademik sudah berani mengajukan pertanyaan apabila belum memahami materi maupun tugas yang diberikan. Walaupun peserta didik dengan kemampuan akademik rendah harus dipancing terlebih dahulu agar mampu mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya. Guru memiliki tugas sebagai motivator dan fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik agar berani dan mampu berpendapat dengan percaya diri (E. Mulyasa dalam Asmani, 2016).

Belajar dalam tim

Pada tahap ini peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah anggota 5-6 secara heterogen. Dalam pembelajaran TGT kelompok terdiri atas peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Azizah & Maemonah, 2022). Siklus I guru membagi kelompok dengan cara berhitung sehingga peserta didik yang mendapatkan nomor sama akan bergabung menjadi satu kelompok. Hal tersebut dirasa kurang efektif karena dengan cara berhitung ada beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi bergabung ke dalam satu kelompok. Sehingga saat mengerjakan LKPD peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi lebih aktif dan antusias. Berbeda dengan peserta didik dengan kemampuan rendah dan sedang, mereka cenderung lebih pasif.

Pada siklus II guru membagi kelompok dengan cara menunjuk peserta didik secara langsung dengan memperhatikan kemampuan akademik yang dimilikinya. Dari kegiatan tersebut keaktifan belajar siswa dengan indikator melaksanakan diskusi kelompok, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas dengan serius sudah terlihat. Siklus II terjadi perubahan dalam kegiatan kelompok. Setiap kelompok mampu meningkatkan kerja samanya. Kemudian peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi tidak mendominasi kegiatan kelompok. Semua anggota terlibat dalam penyelesaian LKPD. Selain itu, apabila ada anggota kelompok yang kurang memahami materi maka peserta didik lain dapat menjelaskan materi kepada temannya (tutor sebaya). Sehingga kegiatan belajar yang dilakukan lebih interaktif, dan peserta didik dengan kemampuan akademik rendah lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini dapat terjadi karena guru memberikan arahan kepada semua peserta didik untuk meningkatkan kerja sama tim dan membagi peran masing-masing peserta didik dalam tim. Fikri et al., (2021) mengemukakan bahwa guru harus mampu membimbing peserta didik dalam melaksanakan tugas kelompok agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Games

Pada tahap ini, guru mempersiapkan *games* yang melibatkan kerja sama tim. Pada siklus I, beberapa peserta didik terlihat belum antusias melaksanakan kegiatan *games*. Hal ini dapat terjadi karena *games* yang dilakukan cenderung berpatokan pada kegiatan menjawab pertanyaan secara lisan. Sehingga peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi yang lebih mendominasi kegiatan *games*. Sedangkan peserta didik berkemampuan sedang dan rendah terkesan lebih pasif. Pada siklus II, guru memperbaiki permainan yang telah dilaksanakan di siklus I dengan mengembangkan permainan akademik yang lebih menarik dan mampu meningkatkan peran aktif peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Permainan yang dilakukan pada siklus II yaitu mengelompokkan gambar keragaman budaya serta menempelkannya pada media papan keberagaman yang sudah disiapkan. Kelompok yang paling cepat dan menjawab dengan tepat dinyatakan sebagai pemenang turnamen tersebut. Keaktifan peserta didik sudah terlihat pada siklus II ini yakni peserta didik saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan. Dalam *games* ini semua peserta didik terlibat aktif karena semua anggota diberikan kesempatan untuk mengelompokkan dan menempelkan gambar keberagaman pada media yang disiapkan. Ini sesuai dengan pendapat Muhammad (2019: 184) yaitu guru yang baik akan selalu memberikan hal-hal inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Turnamen

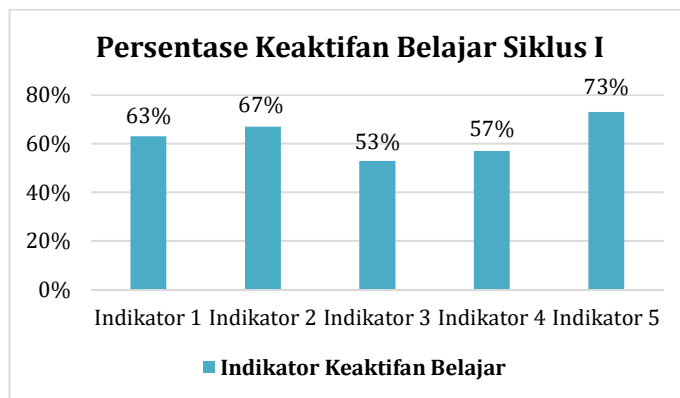
Pada tahap turnamen, guru mempersiapkan turnamen dan peserta didik bertanding sesuai dengan kemampuan akademisnya. Pada siklus I, peserta didik belum terlalu aktif selama melaksanakan turnamen. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang antusias peserta didik karena pembagian kelompok di awal pembelajaran belum efektif. Sehingga peserta didik dengan kemampuan rendah kurang antusias mengikuti turnamen karena berpikir timnya akan tetap kalah. Selain itu, terdapat beberapa peserta didik yang tidak menaati peraturan turnamen karena mereka kurang mengerti aturan turnamen yang dilakukan. Untuk itu pada siklus II, guru menjelaskan kembali aturan turnamen secara jelas dan rinci serta memberi hukuman kepada peserta didik yang melakukan pelanggaran dengan mengurangi perolehan skor pada timnya.

Rekognisi tim

Kegiatan terakhir yaitu guru mengapresiasi peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pada siklus I guru memberikan penghargaan kepada tim yang telah memenangkan turnamen dengan memberikan hadiah serta menyampaikan penguatan kepada seluruh peserta didik mengenai pentingnya kerja sama tim dalam kegiatan kelompok. Selain itu, guru juga mengarahkan peserta didik untuk membantu satu sama lain apabila ada peserta didik yang belum memahami materi maka peserta didik lain dapat membantu menyampaikan materi tersebut. Harapannya dengan pemberian motivasi tersebut keaktifan belajar peserta didik akan lebih meningkat lagi khususnya pada indikator mengerjakan tugas secara kelompok. Pada siklus II guru memberikan apresiasi kepada semua tim yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Tim yang menjadi pemenang diberikan *reward* berupa hadiah dan piagam penghargaan. Sedangkan tim yang belum

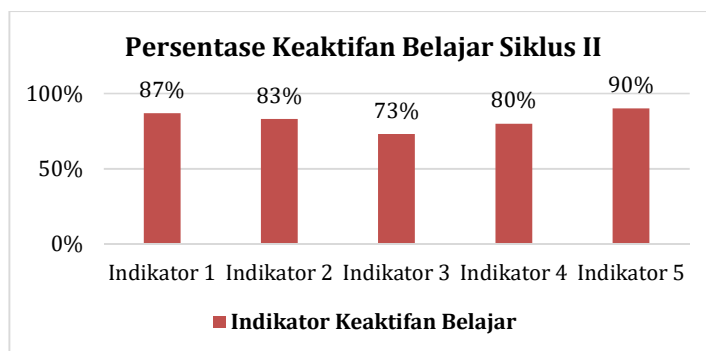
menang diberikan piagam penghargaan pada kategori tertentu. Peserta didik merasa senang diberikan penghargaan tersebut walaupun timnya bukan menjadi pemenang. Ini sesuai dengan pemikiran Asmani (2016) dalam Ula & Jamilah (2023: 200) yang menyatakan pemberian penghargaan kepada semua tim dalam pembelajaran TGT perlu dilakukan guru karena tim yang berhasil menjadi pemenang dapat dijadikan contoh oleh tim lainnya dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan implementasi model pembelajaran TGT, persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I sesuai dengan lima indikator keaktifan belajar disajikan pada diagram berikut.



Gambar 1. Persentase Keaktifan Belajar Siklus I

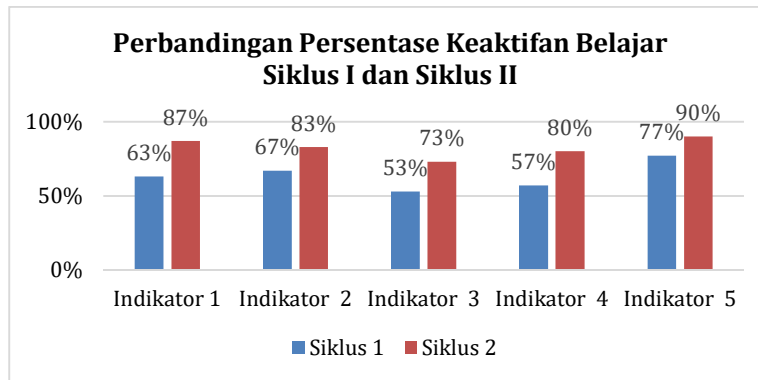
Berdasarkan diagram di atas, indikator mendengarkan penjelasan guru memperoleh nilai yang lebih unggul dibandingkan dengan empat indikator lainnya (melaksanakan diskusi kelompok, mengerjakan tugas, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat). Sedangkan indikator mengajukan pertanyaan memperoleh nilai kurang optimal. Hal ini terjadi karena peserta didik belum antusias dalam mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman ketika proses pembelajaran berlangsung. Berikut disajikan persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus II sesuai dengan lima indikator keaktifan belajar.



Gambar 2. Persentase Keaktifan Belajar Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, indikator mengajukan pertanyaan memperoleh nilai kurang optimal dibandingkan dengan empat indikator lainnya. Empat indikator yang dimaksud ialah melaksanakan diskusi kelompok, mengerjakan tugas, mengemukakan pendapat, dan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dikarenakan kurangnya antusias peserta didik dalam melakukan tanya jawab

dengan guru ataupun teman yang lainnya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Faktor lain yang menyebabkan kurang maksimalnya pencapaian indikator mengajukan pertanyaan yaitu peserta didik kurang percaya diri dalam mengajukan pertanyaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ginanjar & Darmawan, (2019) salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat, ialah kepercayaan diri dan motivasi. Setelah mengetahui persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, berikut ini data perbandingan persentase keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Perbandingan Persentase Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui perbandingan capaian indikator keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan Siklus II. Indikator keaktifan belajar 1 yaitu melaksanakan diskusi kelompok terjadi peningkatan sebesar 24%. Faktor yang menyebabkan peningkatan tersebut ialah adanya pemberian motivasi guru kepada peserta didik akan pentingnya kerjasama tim dalam kegiatan kelompok. Selain itu, adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada tahap *games*. Inovasi yang dilakukan ialah dengan mengemas kegiatan *games* dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa papan keberagaman. Dengan menggunakan media tersebut peserta didik dapat berperan aktif selama kegiatan turnamen berlangsung. Pada indikator keaktifan belajar 2 yaitu serius mengerjakan tugas yang diberikan terjadi peningkatan sebesar 16%. Hal ini dapat terjadi karena adanya pemberian motivasi oleh guru untuk selalu mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, pemberian *reward* dapat menjadi salah satu faktor peningkatan keaktifan belajar pada indikator mengerjakan tugas yang diberikan.

Pada indikator keaktifan belajar 3 yaitu mengajukan pertanyaan memperoleh peningkatan sebesar 20%. Meningkatnya keaktifan ini dipengaruhi oleh dorongan dan motivasi guru untuk mengarahkan peserta didiknya mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Indikator keaktifan belajar 4 yaitu mengemukakan pendapat memperoleh peningkatan sebesar 23%. Hal ini dapat terjadi karena ketika pelaksanaan pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya secara langsung. Walaupun dalam mengungkapkan pendapat tersebut harus dipancing guru terlebih dahulu. Terakhir indikator keaktifan belajar 5 yaitu mendengarkan penjelasan dari guru memperoleh peningkatan sebesar 23%. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui juga rata-rata keaktifan belajar peserta didik siklus I sebesar 63,4% sedangkan rata-rata keaktifan belajar

pada siklus II sebesar 82,6%. Untuk lebih detailnya berikut ini akan disajikan data kategori keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan II.

Tabel 2. Kategori Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II

Kategori	Banyaknya Peserta didik pada Siklus I	Banyaknya Peserta didik pada Siklus II
Sangat Aktif	8	18
Aktif	12	10
Cukup Aktif	7	2
Pasif	3	0
Sangat Pasif	0	0

Tabel di atas terlihat bahwa capaian keaktifan belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Data hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 02. Sejalan dengan penelitian Teranikha et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi mengurutkan bilangan. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian Hartanto & Mediatati, (2023) dengan hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok diterapkan pada peserta didik kelas rendah dengan karakter suka bermain dalam meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran matematika. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* keaktifan belajar peserta didik dapat meningkatkan. Peningkatan keaktifan belajar tersebut dapat terjadi karena model TGT sesuai dengan ciri khas peserta didik yang suka belajar sambil bermain dan senang melakukan kegiatan belajar yang bersifat fisik karena mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 02. Hasil ini dikuatkan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada setiap indikator setiap siklusnya. Keberhasilan penelitian ini dibuktikan dengan tercapainya keaktifan belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata keaktifan belajar sebesar 63,4%, meningkat menjadi 82.6% karena adanya perbaikan proses pembelajaran siklus II. Saran dari penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan peran aktif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri Pedurungan Lor 02 Kota Semarang yang telah memberikan izin melakukan penelitian, Ibu Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing penyusunan artikel. Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M. Hum. sebagai dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam

pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan saat penelitian. Ibu Yustina Gunarti, S.Pd. sebagai guru kelas IV yang telah membimbing dan berkolaborasi melaksanakan kegiatan pembelajaran ketika penelitian.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Asmani, J.M. 2016. *Tipe Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Azizah, A. A. M., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Think Pair Share pada pembelajaran tematik: Analisis perkembangan sosial emosional siswa usia dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.31-44>
- Fikri, A. A., Nurona, A., Saadah, L., Nailufa, L. E., & Ismah, V. (2021). Keterampilan Guru Dalam Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1–7.
- Ginanjari, E. G., & Darmawan, B. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219. <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21797>
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Kurniawan, N. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhammad, N. 2019. *Multitasking Teachers Menjadi Guru yang Mampu Mencerdaskan Siswa dan Mengelola Kelas dengan Sempurna*. Yogyakarta: Araska.
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. Jakarta.
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193.

- 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>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.