

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *times games tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang

Aan Zuliana Prastika¹, Mudzanatun², Sri Wahyuningsih³

¹ Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232, Indonesia

² SDN Sendangmulyo 02 Semarang, Jl Klipang Raya No.02.RT 02 RW 01, Sendangmulyo, Kec.Tembalang,Kota Semarang,Jawa Tengah 50272,Indonesia

¹aanyuliana047@gmail.com, ²mudzanatun@upgris.ac.id, ³sriwahyuningsih486@gmail.com

Abstrak

The main aim of carrying out this research is to increase student enthusiasm during learning in class IV at SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. This observation (study) included 27 students, with 11 males and 16 females. The model used is the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model. This type of research utilizes the Kemmis and McTaggart model of classroom action with 2 cycles, namely cycles I and II. The research sample was students of SD Negeri Sendangmulyo 02, class IV-A. Implementation is in the 1st semester at the beginning of the 2023-2024 academic year at SDN Sendangmulyo 02. Data collection is through observation and documentation using descriptive (qualitative) data analysis. These careful results prove that student enthusiasm can increase through the TGT learning model. In the pre-cycle, students were predominantly passive, but there was a significant increase from cycle I to cycle II, namely from 44% to 78%. So, the conclusion is that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has been effectively implemented to increase the enthusiasm of students in class IV-A, SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang.

Keywords: Cooperative, active learning, Teams Games Tournament (TGT).

Abstrak

Tujuan utama dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk menambah keantusiasan siswa selama pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang. Observasi (telaah) ini menyertakan 27 siswa, dengan 11 laki-laki dan 16 perempuan. Model yang dipakai yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Jenis penelitian ini memanfaatkan tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart dengan 2 siklus, yakni siklus I dan II. Adapun sampel penelitiannya adalah siswa SD Negeri Sendangmulyo 02, kelas IV-A. Pelaksanaannya yaitu semester 1 awal tahun pelajaran 2023-2024 di SDN Sendangmulyo 02. Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi memakai penganalisisan data deskriptif (kualitatif). Hasil teliti ini membuktikan bahwa keantusiasan siswa bisa meningkat melalui model pembelajaran TGT. Pada pra-siklus, siswa dominan pasif, namun terjadi kenaikan signifikan dari siklus I ke siklus II, yakni dari 44% menjadi 78%. Sehingga, kesimpulannya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif diimplementasikan guna menaikkan keantusiasan siswa kelas IV-A, SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang.

Kata Kunci : Kooperatif, keaktifan Belajar, Teams Games Tournament (TGT).

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah faktor yang penting dalam kehidupan manusia. Menurut Hamanik (dalam Sa'adah,dkk 2022) Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat beradaptasi secara optimal dengan lingkungannya. Selain itu Pendidikan adalah sebuah proses yang diharapkan dapat membantu siswa mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat (Prasetya dalam Rani,dkk.2022). Dalam pendidikan tentunya dibutuhkan adanya proses pembelajaran.Proses belajar merupakan aktivitas yang memiliki peranan penting di mana interaksi antara pengajar dan murid, atau antara rekan sejawat, turut terlibat di

dalamnya. Hubungan antara peserta didik dan guru merupakan dua elemen kunci yang tidak dapat dipisahkan. Sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 Tahun 2007, bahwa tahapan belajar pada sekolah dasar maupun menengah semestinya disusun secara interaktif, memotivasi, seru, dan diarahkan pada rintangan yang bisa memancing keantusiasan belajar, serta menghadirkan dorongan bagi peserta didik untuk berkontribusi dalam pengajaran, sembari membagikan giliran untuk mempresentasikan gagasannya yang cocok dengan *skill* dan keinginan yang dikuasai. Dalam proses pembelajaran tentunya diperlukan sebuah keaktifan dalam belajarnya agar kelas menjadi lebih hidup dan proses pengajaran bisa berlangsung secara lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Alawiyah (dalam Wahidah, dkk. 2023) Keaktifan adalah tindakan yang dijalankan oleh siswa sewaktu pengajaran, yang fisik maupun mentalnya bisa membangun pola perilaku baru pada mereka. Antusias (aktif) mempunyai fungsi yang fundamental dalam dinamika pengajaran karena melalui keaktifan, perilaku siswa dapat terbentuk dan berkembang. Pernyataan Sardiman (dalam Thalita, dkk. 2019), bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran melibatkan aktivitas fisik dan mental, termasuk tindakan nyata dan pemikiran, sebagai proses yang tak terpisahkan. Mulyasa (dalam Ula, dkk. 2023) Pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu ketika mayoritas peserta didik turut serta secara antusias dalam pengajaran, baik jasmani, kejiwaan, dan sosial. Selanjutnya, hal ini tercermin dalam tingginya motivasi belajar, besarnya keinginan, dan kepercayaan diri yang kuat dari diri peserta didik. Keaktifan siswa dalam menjejaki tiap-tiap tahap pengajaran bisa diamati melalui teknik komunikasi antara siswa dengan guru atau teman seusianya. (Sudjana, 2010:72) mengungkapkan secara detail terkait keaktifan (antusias) belajar yang dapat dikenali melalui beberapa parameter (indikator) yakni (1) terlibat dalam menjalankan tugas, (2) ikut serta dalam merampungkan persoalan, (3) saling konsultasi kepada teman atau guru, (4) menghimpun berita (informasi), (5) melangsungkan musyawarah bersama anggota, (6) mengevaluasi kecakapan diri, (7) membiasakan diri dalam menyelesaikan persoalan, dan (8) mengaplikasikan perolehan informasi. Manfaat yang diperoleh mencakup pengetahuan langsung (pengalaman), naiknya kinerja antar peserta didik, transformasi kepribadian, naiknya kecakapan personal, peluang kerja setara dengan keinginan dan kapabilitasnya, positifnya interaksi, serta keahlian dalam berpikir kritis lewat pelajaran yang realistik dan konkret (Hamalik, dalam parhusip 2023). Apabila selama tahap pengajaran peserta didik aktif turut serta maka semakin tinggi pula probabilitas kesuksesannya.

Temuan yang ditemukan di lapangan tepatnya di kelas IV-A SDN Sendangmulyo 02 diantaranya : 1) Kurangnya keberanian siswa dalam mengutarakan pandangannya ketika guru melemparkan pertanyaan; 2) Terdapat siswa yang cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung; 3) Siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya kepada gurunya ketika guru menjelaskan; 4) Banyak siswa yang belum aktif (antusias) dalam pemenuhan tugas kelompok, hanya sebagian siswa yang mempunyai nilai akademis baik. Menurut Hariandi & Cahyani (dalam Fitria, dkk 2023) beberapa faktor yang bisa menyebabkan kurangnya keantusiasan siswa dalam pembelajaran di antaranya yaitu: (1) Kurangnya keterlibatan guru dalam mengajar, (2) Komunikasi sepihak atau guru terlalu mendominasi dalam proses pengajaran, (3) disampaikan bahan ajar yang membosankan, dan (4) siswa menerima tugas sebagai bentuk kefokusannya dalam pengajaran. Temuan di atas bisa digaris bawahi bahwa aktifnya siswa dipengaruhi dan bergantung pada keberanian ketika bertanya atau hanya sekedar menyampaikan pendapatnya. Kebanyakan siswa selama proses pembelajaran hanya sebatas mendengarkan, mencatat, dan hanya diam saja ketika ditanya oleh gurunya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, munculnya akar persoalannya dikarenakan pemakaian model pembelajarannya belum setara dengan kepribadian siswa, guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran atau *teacher center learning*, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang tertarik sehingga pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Guna menambah tingkat antusias (keaktifan) siswa dalam belajar, diperlukan memilah dan mengaplikasikan model pengajaran yang cocok dengan tujuan pengajarannya, ciri mapel, dan situasi serta kebutuhan siswa. Menurut Suprayitno (dalam Khusnudin, dkk. 2022), model pembelajaran kooperatif ialah model pengajaran yang bisa mengikutsertakan siswa secara gesit dan memusatkan

pada pembelajaran guna memperoleh keoptimalan hasil. Isjoni (dalam Falah, dkk. 2018) mengemukakan bahwa model pengajaran kooperatif ialah sejenis pendekatan (metode) belajar yang bisa membangun kondisi belajar yang *student centered* (titik fokusnya adalah siswa, khususnya dalam menangani temuan guru terkait persoalan dalam menambah antusiasnya (keaktifan) siswa yang sukar berkolaborasi, siswa yang cenderung agresif, dan kurang memperhatikan orang lain. Solusi yang diberikan dalam menyelesaikan persoalan tersebut yakni ketika pengajaran dilangsungkan guru bisa menerapkan pembelajaran kooperatif. Nurhadi (dalam Anggraeni, dkk. 2014) menyatakan bahwa Pengajaran kooperatif merupakan pendekatan akarnya berada pada pemahaman terkait setiap individu memiliki perbedaan, oleh karena itu, penting bagi manusia untuk aktif berinteraksi dengan orang lain sebagai bagian dari makhluk sosial. Pembelajaran kooperatif itu sendiri metode ajar dimana peserta didik terdorong untuk belajar terdiri dari anggota kecil, sehingga dengan begitu dapat menjadikan siswa yang kurang aktif dan malu-malu dapat lebih berani dan aktif dalam menyampaikan pendapatnya dengan rasa percaya diri. Sesuai pendapat Slavin (dalam Thalita, dkk. 2019) menjelaskan bahwa pengajaran kooperatif mengarah pada aktivitas siswa ketika belajar bersama (kelompok) untuk menimba materi ajar bersama. Pengajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak hanya memperhitungkan upaya individu dalam kelompok, tetapi juga memberikan penilaian terhadap kolaborasi dan kinerja kelompok secara keseluruhan (Noriyana, dalam Saragih, dkk. 2019).

Dalam konteks pembelajaran kooperatif, diharapkan agar siswa secara aktif dapat mengungkapkan pendapat dan gagasan antar sesama anggota kelompok. Banyaknya tipe model pembelajaran kooperatif, menurut Zumroti (dalam Wahidah, dkk. 2023) terdapat beberapa tipe dalam *cooperative learning* yaitu: (1) STAD (*Student Teams Achievement Division*), (2) TGT (*Teams Games Tournaments*), (3) Jigsaw, TAI (*Team Assites Individualization*), (4) CIRC (*Cooperative Reading Ang Composition*), dan (5) GI (*Group Investigation*). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk memanfaatkan model pengajaran *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Peneliti menggunakan model tersebut di karenakan pembelajarannya membentuk kelompok dan dari kelompok tersebut nantinya akan bersaing dan berlomba-lomba dalam mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan menyabet penghargaan menjadi tim terbaik. Hal tersebut dapat memicu semua anggota kelompok untuk aktif terlibat dan antusias dalam membuntuti proses pengajaran dikarenakan masing-masing anggota kelompok ingin menunjukkan kemampuannya kepada teman sekelas ataupun gurunya. Selain itu, paparan Mulyaningih (dalam Thalita, dkk. 2019) bahwa Model TGT memanifestasikan kesempatan agar siswa belajar dengan suasana yang santai sembari memperluas rasa bertanggung jawab, gotong-royong, kompetisi yang *fair*, dan keikutsertaan dalam menimba ilmu.

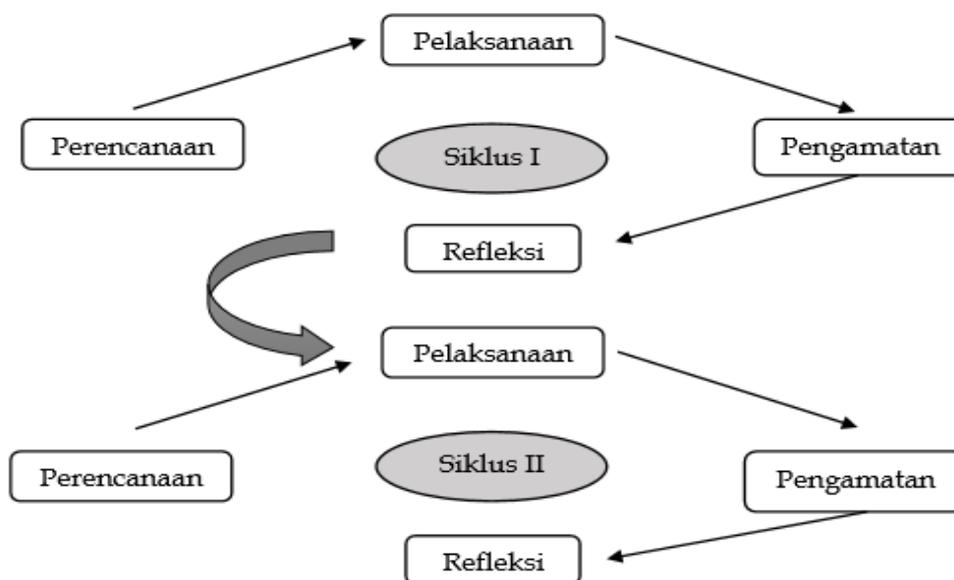
Menurut Slavin (dalam Wahidah, dkk. 2023) langkah-langkah yang tercakup dalam *metode Teams Games Tournament* (TGT) mencakup beberapa tahap: (1) Materi Pembelajaran disampaikan kepada siswa melalui presentasi atau ceramah interaktif di kelas, dengan melibatkan musyawarah dan konsultasi antar guru dengan siswanya. (2) Pembagian dan pemilahan siswa (tim) dijalankan menjadi beberapa kelompok kecil yang tersusun dari 4-6 anak, dengan mempertimbangkan keragaman akademis untuk memastikan adanya interaksi antara siswa yang berkemampuan berbeda. Fungsinya ialah agar siswa yang kecakapan akademisnya yang lebih di bawah bisa mengambil kebermanfaatannya serta baiknya pelajaran lewat hubungannya dengan siswa yang berkemampuan lebih baik. (3) Hiburan (permainan) dilaksanakan dengan menggunakan soal-soal yang telah guru susun guna pengukuran keahaman antara siswa dan bahan ajar yang telah tersampaikan. (4) Kompetisi dilakukan setelah seluruh materi telah dipelajari oleh siswa. Dalam tahap ini, siswa berpartisipasi dalam lomba akademik antara anggota tim satu dengan yang lainnya. Kelima, hadiah atau penghargaan diterima oleh tim yang skornya paling tinggi, dimana yang mendapat penghargaan atau hadiah dengan predikat tim super. Tim peringkat kedua mendapatkan lembar penghargaan sebagai tim terbaik, perolehan tim peringkat ketiga ialah lembar penghargaan berstatus tim baik, dan peringkat keempat mendapat lembar penghargaan sebagai tim yang cukup. Pemberian penghargaan tersebut dapat memotivasi tim atau kelompok lain untuk saling menunjukkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan dari guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih aktif dan menyenangkan. Dalam penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tentunya

terdapat kelebihan tersendiri diantaranya menurut Shoimin (dalam Wahidah, dkk. 2023) yaitu : (1) Hal itu bukan sekedar meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, namun juga merangsang siswa untuk berpartisipasi memakai kecakapan akademisnya yang lebih kebawah, mendorong keaktifan mereka dalam berkontribusi dan berperan penting dalam timnya, (2) dalam suatu tim tercipta rasa saling menghormati dan menghargai antara peserta didik sehingga hubungan di dalam kelas bisa tetap utuh, (3) dapat memotivasi dan menyemangati siswa dalam pengajaran karena adanya penghargaan atau hadiah bagi kelompok yang mencapai prestasi dan (4) menyajikan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui aktivitas bermain dan bertanding dalam TGT (*Teams Games Tournament*), sehingga memperoleh perhatian dan keterlibatan yang lebih besar dari siswa. Berdasarkan kelebihan tersebut dapat dijadikan solusi oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar karena peserta didik bisa merasakan lebih gembira dan tidak bosan menjalani suasana belajar.

Observasi sebelumnya telah memperlihatkan bahwa pengimplementasian model TGT pada pelajaran bisa secara positif memengaruhi tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar. Penelitian tersebut sesuai dengan Wahidah, dkk (2023) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti halnya TGT, mampu menaikkan keantusiasan siswa untuk belajar. Ini tercermin dari kenaikan keaktifannya siswa pada setiap fase (siklus) penelitian. Awalnya, hasil observasi sebelum dimulainya siklus menunjukkan bahwa hanya 17% siswa yang bersungguh-sungguh dalam belajar. Namun, sesudah diadakannya refleksi dan tingkatan pada siklus I (awal), tingkat keaktifannya justru semakin naik mencapai 58%. Pada fase ini, 7 siswa dapat dikategorikan sebagai aktif, sementara 5 siswa masih kurang aktif. Mengingat standar keberhasilan belum tercapai di siklus I (awal) maka dilakukanlah refleksi dan peningkatan lebih kompleks pada siklus II (kedua). Hasil pengobservasian siklus II (kedua) membuktikan kenaikan drastis dalam keaktifan siswa, yang mencapai 83% diperbandingkan dengan siklus sebelumnya yang 58%. Sementara fase ini, 10 siswa dapat dikategorikan sebagai aktif, sementara hanya 2 siswa yang tergolong kurang aktif.

2. Metode

Telaah (penelitian) ini menerapkan Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang bertujuan untuk menaikkan tingkat antusias (aktifnya) siswa dalam pengajaran bermodel pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*). Pengumpulan data dilakukan secara observasi secara langsung dan pendokumentasian lewat analisa pemakaian data yakni deskriptif kualitatif. Observasi kali ini menggunakan model dari Kemmis dan Mc Taggart dimana terdapat empat komponen didalamnya yaitu: (1) *Planning* (Rencana), (2) *Acting* (Aksi atau tindakan), (3) *Observing* (Mengamati), dan (4) *Reflecting* (Perefleksian).



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Sesuai dengan langkah siklus model yang dipakai oleh Kemmis dan Mc. Taggart di atas tahapan yang pertama dimulai dari *Planning* (Rencana) dimana peneliti menyusun rancangan pembelajaran, menentukan model pembelajaran, lembar kegiatan serta menyediakan instrumen penelitian yang nantinya digunakan pada tahap tindakan (*acting*). Tahap selanjutnya yaitu pengamatan (*observing*), yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan peserta didik mengenai keaktifan belajarnya selama berlangsungnya aktivitas belajar. Langkah penutupnya yaitu *Reflecting* (Perefleksian), yakni peneliti melaksanakan evaluasi dan merancang tindakan selanjutnya.

Dalam teliti ini subjeknya ialah siswa SD Negeri Sendangmulyo 02 tepatnya kelas IV-A, dengan rincian 11 laki-laki dan 16 perempuan sehingga totalnya beranggotakan 27 siswa. Pelaksanaan observasi ini dilakukan pada awal semester pertama SDN Sendangmulyo 02 tahun pelajaran 2023-2024. Data dikumpulkan melalui pengamatan (observasi) dan dokumentasi. Pengobservasian dilakukan selama proses pembelajaran dilangsungkan, sementara dokumentasi berupa foto atau video digunakan sebagai bukti tambahan yang dapat mendukung data penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pelaksanaan penelitian dilangsungkan di kelas IV-A SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang dengan maksud untuk menaikkan tingkat antusiasnya siswa dengan menerapkan model pengajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournament*). Berdasarkan hasil perolehan, terjadi peningkatan drastis dalam tingkat keaktifan siswa. Temuan ini sebagaimana asumsi Mifathul Huda (dalam Wahyudi et al., 2022), yang mengungkapkan bahwa keefektifan TGT dalam menaikkan standar kecakapan serta kepositifan hubungan antar siswa. Sebelum penerapan tindakan, siswa menunjukkan sikap yang pasif karena pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah tanpa melibatkan model pembelajaran kooperatif contohnya TGT.

Tabel 1. Hasil Observasi

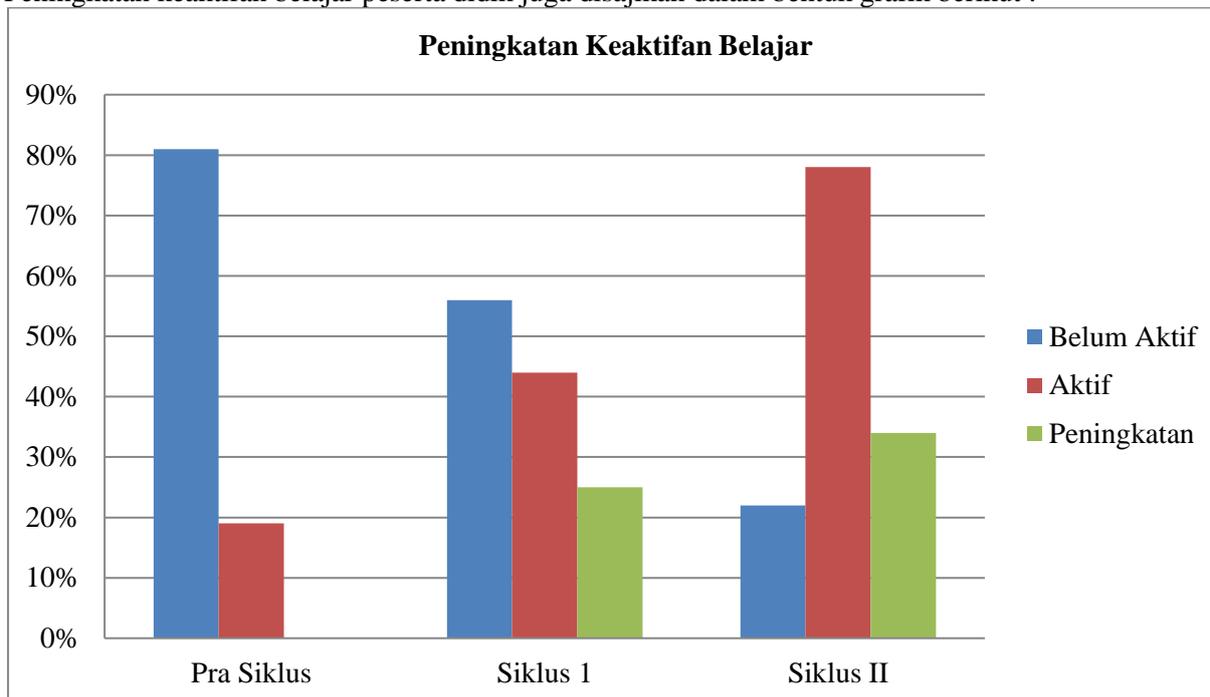
Siklus	Jumlah Peserta Didik		Presentase	
	Aktif	Belum aktif	Aktif	Belum aktif
Pra Siklus	5	22	19%	81%
Siklus I	12	15	44%	56%
Siklus II	21	6	78%	22%

Setelah melakukan pra-siklus, langkah selanjutnya adalah melangkah pada siklus I (awal) dengan mengaplikasikan model pengajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini menghasilkan naiknya keaktifan siswa yang semula hanya 5 siswa menjadi 12 siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung, peningkatan tersebut mencapai tingkat partisipasi sebesar 44%, sementara 15 siswa masih non-aktif dengan tingkat keikutsertaannya yaitu 56%. Sementara siklus II (kedua), peningkatan terus berlanjut di mana 21 siswa aktif dalam pembelajaran dengan tingkat partisipasi menjadi 78%, sementara 6 siswa masih belum aktif dengan tingkat partisipasi sebesar 22%. Berdasarkan pembahasan di atas, bisa ditarik simpulan bahwasanya model pembelajaran TGT ketika diterapkan terbukti efisien dalam menambah tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan melalui peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus awal dan akhir, dengan peningkatan masing-masing sebesar 25% dan 34%. Detail peningkatan keaktifan belajar siswa bisa diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

	Keaktifan Belajar Peserta Didik	Peningkatan
Pra Siklus	19%	
Siklus 1	44%	25%
Siklus II	78%	34%

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik juga disajikan dalam bentuk grafik berikut :



Grafik 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam grafik dan tabel, dapat diambil simpulan bahwa pemanfaatan model pengajaran kooperatif TGT sukses dalam menambah tingkat keantusiasan siswa SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang lebih tepatnya kelas IV-A. Peningkatan ini dapat diamati dari situasi sebelumnya di pra-siklus, di mana hanya 5 siswa yang berantusias selama tahap pengajaran, dengan taraf persentase sebanyak 19%, sementara 22 siswa lainnya tidak aktif dengan tingkat partisipasi mencapai 81%. Saat siklus 1 tingkat keaktifan peserta didik mulai terlihat dan meningkat sebanyak 12 peserta didik aktif dengan tingkat partisipasi 44% , sedangkan peserta yang belum aktif sudah mulai berkurang menjadi 15 peserta didik dengan tingkat partisipasi 56%. Pada siklus 1 (awal) keaktifan peserta didik telah mengalami kenaikan sebanyak 25%. Sementara di siklus II (kedua) juga mendapati kenaikan sebanyak 34%, dimana penambahan peserta didik yang aktif dalam siklus kedua yaitu 21 dengan taraf keikutsertaan 78% dan yang belum aktif menjadi 6 peserta didik dengan tingkat partisipasi 22%. Dari hasil analisis perbandingan antara siklus I (awal) dan II (kedua), bisa digaris bawahi terkait pengimplementasian model pengajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sukses menumbuhkan keantusiasan peserta didik dalam menimba ilmu.

3.2. Diskusi

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) di Sendangmulyo 02 Semarang kelas IV-A telah menggapai tingkat keberhasilan penelitian. Pelaksanaan dalam dua siklus ini, yakni I dan II, dimana tiap-tiap siklusnya disertai 2 pertemuan. Sebelumnya, tingkat antusias (keaktifan) siswanya dalam pengajaran masih di bawah standar, diakibatkan oleh beragam faktor di antaranya : 1) Kurangnya keberanian siswa dalam menyuarakan pendapat mereka saat guru mengajukan pertanyaan, cenderung lebih diam; 2) Ada siswa yang bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung; 3) Siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya kepada gurunya ketika guru menjelaskan; 4) Terdapat siswa yang tidak aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan sebuah tindakan untuk menaikkan keaktifan belajar siswa SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan pembelajaran yang dikemas dengan asik dan menyenangkan.

Pada siklus 1 sudah mulai terlihat peningkatan keantusiasan belajar peserta didik semasa tahap pengajaran yang memanfaatkan model TGT. Namun dalam siklus 1 ini peningkatan hanya di

presentase 44% peserta yang terlibat aktif. Hal tersebut dikarenakan peserta didik sudah mulai berani berpendapat dalam kelompok atau hanya sekedar menjawab pertanyaan dari guru atau dari teman sejawatnya, selain itu peserta didik juga sudah mulai menunjukkan keaktifannya ketika melakukan kompetisi antar kelompok karena setiap kelompok harus berkompetisi dalam mengumpulkan skor paling banyak. Dari skor terbanyak tersebut nantinya yang akan menjadi juara dan mendapatkan penghargaan atau *reward*.

Siklus II (kedua) ini, kenaikan secara signifikan terjadi dengan tingkat keterlibatan siswa mencapai 78% dibandingkan dengan siklus I (awal). Semasa siklus kedua ini, siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi dan semangat yang besar ketika diajak berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka bersaing untuk menanggapi persoalan yang dilontarkan kepada siswa yang antusias dalam berdiskusi saat mengerjakan tugas kelompok. Kesuksesan penelitian tindakan kelas ini terlihat dari semangat dan antusiasme yang semakin meningkat dari siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta keberanian mereka dalam berpartisipasi aktif dengan mengutarakan dan menanggapi persoalan baik dari teman sekelasnya ataupun guru. Selama bermain games dan turnamen, siswa menunjukkan tanggung jawab dengan memimpin tim atau kelompok mereka menuju kemenangan, sambil menunjukkan kemampuan mereka dalam menjawab setiap tantangan yang ada dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hasil dari siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan tingkat keaktifan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranti, dkk 2023, yang berjudul implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT. Pada siklus I, pada pertemuan pertama terdapat 57% siswa yang dikategorikan sebagai kurang aktif, namun pada pertemuan kedua terjadi peningkatan sebesar 6% menjadi 63% dengan kategori aktif. Begitu juga pada siklus II, pertemuan pertama mencatat peningkatan sebesar 11% dari siklus sebelumnya menjadi 74% dengan kategori aktif, dan pada pertemuan kedua terjadi peningkatan sebesar 7% menjadi 81% dengan kategori sangat aktif. Rata-rata kenaikan persentase keaktifan siswa pada siklus I dan II mencapai 69% dengan kategori aktif. Peningkatan ini disebabkan oleh kesesuaian model pembelajaran TGT dengan karakteristik siswa yang menyukai permainan, tantangan, dan pembelajaran dalam kelompok.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Keberhasilan dari penelitian ini dapat dilihat dari data pra-siklus, di mana hanya 5 siswa yang aktif, dengan persentase partisipasi sebesar 19%, sementara 22 siswa lainnya tidak aktif, dengan persentase partisipasi sebesar 81%. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus I, partisipasi siswa meningkat menjadi 12 siswa, dengan persentase partisipasi 44%, dan 15 siswa tidak aktif, dengan persentase partisipasi 56%. Kemudian, pada siklus II, partisipasi siswa terus meningkat menjadi 21 siswa, dengan persentase partisipasi 78%, sementara 6 siswa tidak aktif, dengan persentase partisipasi 22%. Peningkatan partisipasi pada siklus I sebesar 25%, sedangkan pada siklus II mencapai 34%.

5. Referensi

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

- Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136.
- Falah, A. N. (2018). Peningkatan Keaktifan Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Basic Education*, 7(28), 2-733.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004-1018.
- Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1246-1252.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637-2646.
- 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), 293-306.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Sa'adah, A. L., Alviana, K. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul. *FASHLUNA*, 3(2), 158-171.
- Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk peningkatan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14-24.
- Sudjana, N. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.
- 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. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388.
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah*