

**PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPAS KELAS V SDN 184 POLEWALI**

Sherlyarnila
PGSD, Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat e-mail : sherlyarnila@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the application of team games tournaments to increase learning activity in Natural and Social Sciences for class V at SDN 184 Polewali, Libureng District, Bone Regency. The primary issue with this study is connected to active learning in Natural and Social Sciences for class V at SDN 184 Polewali. Eleven students serve as the subjects of this classroom action research (PTK) study, 6 women and 5 men. There are four steps in this classroom action research process: planning, implementation, observing, and reflecting. In order to acquire data for this study, documentation and observation methods were employed. Three steps of data analysis were used: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that the learning activity of class V students at SDN 184 Polewali has increased after the team games tournament model was implemented. Finally, it can be concluded that using the team games tournament learning model can help students in class V at SDN 184 Polewali learn more actively in the Natural and Social Sciences.

Keywords: Team Games Tournament, Learning Activity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS kelas V di SDN 184 Polewali, Kecamatan Libureng, Kabupaten Bone. Pokok permasalahan dalam penelitian ini terkait keaktifan belajar IPAS kelas V SDN 184 Polewali. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) disertai subjek sejumlah 11 peserta didik, 6 perempuan dan 5 laki-laki. Tahapan PTK mencakup 4 langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi beserta refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi beserta dokumentasi. Data dianalisa mencakup 3 langkah yakni reduksi data, penyajian data beserta penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian memperlihatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 184 Polewali mengalami peningkatan sesudah diterapkan model *Team Games Tournament*. Kesimpulannya penerapan model pembelajaran TGT bisa meningkatkan keaktifan belajar IPAS peserta didik di kelas V SDN 184 Polewali.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Keaktifan Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia telah berada pada era pendidikan abad 21 yang bertujuan untuk membekali

siswa guna menghadapi tantangan dunia yang kerap berkembang melalui peralihan dari strategi pembelajaran

teacher centred menjadi student centered.

Student centered learning ialah pembelajaran yang berfokus pada siswa yang menuntut lebih aktif di pembelajaran karena siswa merupakan subject dalam pembelejaran. Guru tak hanya selaku pengajar yang memberi pengetahuan ke peserta didik namun sebagai fasilitator, motivator beserta pembimbing perkembangan karakter serta keterampilan peserta didik yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu Guru dianggap sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap peningkatan mutu pendidikan.

Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sama pentingnya dengan pemahaman mereka terhadap materi guna menentukan seberapa baik proses pendidikan berjalan di sekolah. Keaktifan peserta didik dikategorikan rendah apabila peserta didik tidak bersemangat, tidak berani menjawab atau mengajukan pertanyaan, tidak berani tampil didepan serta tidak terlibat aktif berdiskusi kelompok.

Peserta didik di SDN 184 Polewali memiliki keaktifan yang

masih tergolong rendah, peserta didik tidak peduli atau kurang memperhatikan pelajaran di kelas, peserta didik tidak memiliki ketertarikan untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan. Hal itu terjadi karena adanya kesulitan memahami materi atau timbulnya rasa bosan sehingga tidak memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Lebih lanjut, bisa disebabkan oleh adanya rasa takut pada diri peserta didik untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya.

Masalah di atas disebabkan oleh sejumlah faktor, mulai dari penerapan model pembelajaran yang terbatas, metode yang monoton dan penggunaan media yang masih kurang menarik atensi siswa. Penerapan media, metode beserta model yang diterapkan di kelas tersebut masih kurang memenuhi karakteristik peserta didik sekolah dasar pada umumnya yang senang bermain, melakukan sesuatu secara langsung, berkelompok, dan yang ada unsur kompetensi.

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun solusi yang dilakukan peneliti guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penggunaan model *Team Games*

Tournament (TGT). TGT juga pernah dijadikan solusi untuk masalah keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Penelitian Amienati et al. (2023) dan Maghfira & Khikmah (2023) disertai subjek peserta didik kelas IV, memperlihatkan adanya pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran TGT yang bisa meningkatkan persentase penyelesaian pembelajaran. Namun demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pun meningkatkan rerata aktivitas belajar, menurut penelitian Mahayasa (2023) disertai siswa kelas VI selaku subjek.

TGT ialah tahapan pembelajaran yang menghadirkan kesempatan kepada kelompok supaya berkompetisi satu sama lain sekaligus membuat siswa bersemangat dalam belajar (Slavin, 2015). Siswa aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka ingin memperlihatkan kecerdasan sekaligus keunggulan mereka, yang dimungkinkan melalui *games* beserta *tournament* yang menjadi ciri khas TGT. Selain mendorong tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, beserta keterlibatan siswa, model belajar TGT pun termasuk model belajar yang bisa memberi

siswa kesempatan supaya belajar dalam suasana yang lebih santai.

Salah satu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok belajar yang mencakup 5-6 individu dengan keterampilan, jenis kelamin, ras, beserta suku yang beragam ialah model TGT. Siswa dalam kelompok yang beragam ini berkolaborasi dalam mengerjakan tugas dari guru, belajar, sekaligus berdiskusi kelompok. Dengan demikian, anggota kelompok bisa membantu menjelaskan tugas ke anggota lainnya yang belum paham (Hikmah, Anwar, & Riyanto, 2018).

Pembelajaran kooperatif team games tournament mencakup 5 aspek pokok, yakni: presentasi di kelas, team (kelompok) game (permainan), tournament (pertandingan), beserta rekognisi tim (penghargaan kelompok) (Thalita et al., 2019)

1) Presentasi di kelas

Guru menyajikan materi pelajaran ke siswa di awal pembelajaran. Hal ini biasanya dilakukan melalui ceramah, instruksi langsung, ataupun diskusi yang dipandu guru. Dikarenakan skor game bisa menentukan skor kelompok selama permainan, siswa yang sungguh-sungguh

memperhatikan sekaligus memahami materi yang disampaikan guru bisa berprestasi lebih baik dalam game sekaligus kerja kelompok.

2) Tim (Team)

Biasanya, kelompok mencakup 4-5 siswa. Tujuannya ialah supaya bisa memperdalam materi bersama para anggotanya sekaligus, lebih tepatnya, guna mempersiapkan semua orang supaya bisa tampil sebaik-baiknya selama game. Di tahapan ini, lembar tugas dibagikan ke tiap murid selaku bahan belajar. Ketika bekerja dalam kelompok, para siswa membagi tanggung jawab sekaligus saling membantu memberi jawaban sehingga tiap orang dalam kelompok bisa memahami pokok bahasan yang dibahas. Di akhir kerja kelompok, 1 lembar dikumpulkan selaku hasilnya.

3) Permainan (Game)

Tujuan game ini yakni guna menilai pengetahuan siswa melalui presentasi kelas beserta kerja sama tim melalui penggunaan pertanyaan yang relevan. Pertanyaan sederhana menjadi bagian utama permainan.

Sesudah pemilihan kartu, siswa mencoba menjawab pertanyaan yang menyertainya. Siswa bisa menerima poin ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar.

4) Pertandingan (Tournament)

Turnamen ialah tempat di mana game dimainkan. Biasanya turnamen diadakan di akhir satu unit ataupun akhir minggu, sesudah guru menyajikan presentasi di depan kelas beserta tim menyelesaikan pekerjaan kelompok mereka pada lembar kegiatan.

5) Penghargaan kelompok (Rekognisi Tim)

Tim yang menang ataupun memperoleh skor tertinggi akan menerima penghargaan, kemudian skor tersebut alhasil akan menjadi nilai tambah bagi tugas siswa. Skor tersebut juga digunakan sebagai hadiah (reward) guna mendorong pembelajaran.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif TGT ini,

- 1) siswa yang mempunyai nilai akademis rendah tetap bisa terlibat secara aktif sekaligus

- memainkan peran krusial di kelompoknya;
- 2) mendorong kebersamaan beserta rasa toleransi di antara anggota kelompok;
 - 3) mendorong siswa supaya terlibat dalam belajar dengan lebih antusias dan;
 - 4) meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan berbasis permainan beserta turnamen (Anggraeni & Yulianti, 2024).

Hal itu yang menjadi salah satu alasan peneliti memilih tipe TGT dalam mengatasi masalah siswa kelas V SDN 184 Polewali yang masih cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari paparan fakta terkait permasalahan pada siswa kelas V di SDN 184 Polewali terkait persentase keaktifan belajar IPAS beserta temuan penelitian terdahulu, sehingga dikemukakan hipotesis tindakan, yakni melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan IPAS peserta didik kelas V di SDN 184 Polewali Kec.Libureng.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas terkait penerapan

model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 184 Polewali. Menurut (Arikunto, 2021) penelitian tindakan kelas didefinisikan selaku penelitian yang tujuannya guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penjelasan alasan beserta akibat perlakuan, apa yang timbul selama perlakuan, beserta dampak perlakuan.

Penelitian ini berlangsung di kelas V SDN 184 Polewali yang bertempat di Kecamatan Libureng, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini diselenggarakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subject penelitian ialah siswa kelas V SDN 184 Polewali yang berjumlah 11 peserta didik.

Skema Kemmis dan Taggart dalam (Arikunto, 2021) dirujuk dalam pendekatan penelitian tindakan kelas ini yang mencakup 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi beserta refleksi.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi. Observasi adalah teknik atau metode pengumpulan data secara sistematis pada objek penelitian secara langsung.

Lembar observasi selaku instrumen pengumpulan data yang

telah dilakukan validitas sebelum digunakan untuk pengumpulan data.

Adapun kategorikan tingkat keaktifan belajar peserta didik merujuk pada Arikunto (Prasetyo & Abduh, 2021) terlihat di tabel 1.

Tabel 1 Kategorikan Tingkat Keaktifan Belajar peserta didik

Capaian	Kriteria
75-100%	Tinggi
50-74%	Sedang
25-49%	Rendah
0%-24%	Sangat rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sejumlah 11 siswa kelas V SDN 184 Polewali tahun ajaran 2024–2025 yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh rerata keaktifan belajar sebesar 43% yang tergolong rendah. Hal ini termasuk kondisi awal keaktifan peserta didik sebelum diberi tindakan ataupun prasiklus.

Hal ini terbukti melalui banyaknya siswa yang tak bertanya ataupun menjawab pertanyaan, sekaligus tak memperhatikan penyampaian materi pelajaran. Dari hasil penelitian tindakan kelas, penerapan model pembelajaran TGT di siklus I beserta II meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS, hasilnya terlihat di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil observasi keaktifan.

Jumlah Peserta Didik	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
11	60%	66%	78%	82%
Rata-rata	63%		80%	
Peningkatan	17%			

Tabel 2 memperlihatkan bahwa di siklus I pertemuan 1 persentase keaktifan peserta didik 60% berkategori sedang. Di siklus I pertemuan 2 persentase keaktifan peserta didik 66% berkategori sedang. Di siklus II pertemuan 1 persentase keaktifan peserta didik 78% berkategori tinggi. Di siklus II pertemuan 2 persentase keaktifan peserta didik 82% berada dikategori tinggi.

Terjadi peningkatan di tindakan Siklus I, yakni dari 43% pada prasiklus menjadi 60% sesudah tindakan Siklus I. Indikatornya ialah peserta didik mulai memperlihatkan keantusiasannya, berani bertanya sekaligus menjawab pertanyaan, beserta tampil di depan siswa lainnya.

Tabel 2 memperlihatkan hasil siklus II yakni model pembelajaran TGT diterapkan dengan banyak perubahan, menghasilkan rerata keaktifan belajar siswa sebesar 80% berkategori tinggi.

Hasil penelitian Mahayasa (2023) dan Ula & Jamilah (2023) terkait

peningkatan keaktifan belajar siswa yang dicapai dengan menerapkan model TGT. Keaktifan belajar rerata meningkat, menurut temuan penelitian Mahayasa (2023) disertai subjeknya ialah siswa kelas VI.

Berikutnya penelitian Ula & Jamilah (2023) memperlihatkan bagaimana penerapan model pembelajaran TGT di kelas V SD bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa. Subjek penelitian yang beragam dapat menimbulkan tingkat keaktifan belajar siswa yang beragam pula, sesuai hasil penelitian Farida Payon et al. (2021) yang memperlihatkan unsur internal beserta eksternal bisa berdampak pada keaktifan belajar siswa. Panca indera beserta psikologis siswa termasuk contoh unsur internal. Sementara unsur nonsosial mencakup lokasi beserta fasilitas sekaligus unsur sosial mencakup teman sebaya beserta guru termasuk contoh unsur eksternal.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa model pembelajaran TGT tepat diimplementasikan di mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V guna mengatasi permasalahan berupa kurangnya keaktifan belajar IPAS peserta didik.

D. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilaksanakan penulis terkait keaktifan belajar peserta didik dengan TGT pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 184 Polewali, penulis dapat menyimpulkan:

1. Keaktifan belajar IPAS kelas V SDN 184 Polewali sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* atau pra siklus memiliki rerata 43%. Presentasi keaktifan pra siklus peserta didik kelas V SDN 184 Polewali masih tergolong rendah.
2. Keaktifan belajar IPAS kelas V SDN 184 Polewali sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* siklus I pertemuan pertama sebesar 60%, pertemuan kedua 66%. Adapun nilai rerata dari siklus I sebesar 63%, dengan kategori sedang.
3. Keaktifan belajar IPAS kelas V SDN 184 Polewali sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* di siklus II pertemuan pertama sebesar 78%, pertemuan kedua 82%. Nilai rerata dari siklus II

sebesar 80%, dengan kategori Tinggi.

4. Penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* selama II siklus menghadirkan peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amienati, A. R., Malawi, I., & Lelono, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka Dengan Metode TGT (Team Game Tournament). *Journal of Education Research*, 4(3), 1054–1063.
- Anggraeni, D. N., & Yulianti, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran Team-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Media Boardgame. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1106–1112.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Maghfira, S. N., & Khikmah, N. (2023). Effectiveness of Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Communication Ability Students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 942–958.
- 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.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education 3-13*, 43(1), 5–14.
- 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.