



**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Anggun Citra Anggraeni, Supriyono

Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

E-mail: [anggun.citra0603@gmail.com](mailto:anggun.citra0603@gmail.com) , [sup416@ums.ac.id](mailto:sup416@ums.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat partisipasi siswa. Keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Focus dari penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah menyajikan analisis komprehensif tentang peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di III SD Negeri Karangasem 2. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Berdasarkan analisis observasi dan dokumentasi dari setiap siklus menunjukkan, terlihat adanya kemajuan yang baik dalam kinerja siswa. Pada penelitian ini, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Tingkat keterlibatan siswa pada pra siklus sebesar 50,81%, meningkat menjadi 64,24% pada siklus I, dan selanjutnya meningkat menjadi 74,87% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2.

Kata Kunci : Keaktifan siswa, model kooperatif, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Proses pendidikan berlangsung secara berkesinambungan dan berkesinambungan, bertujuan untuk menghasilkan keunggulan yang berkesinambungan guna mencetak individu masa depan yang mewujudkan budaya bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019). Tujuan utama dari visi pendidikan nasional adalah untuk secara mendasar membentuk kembali sistem pendidikan menjadi institusi sosial yang kuat dan berpengaruh dan memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh individu Indonesia untuk berkembang menjadi individu yang kompeten dan terampil yang dapat secara aktif beradaptasi dengan permasalahan yang terus berkembang di zaman kita (Wandri, 2019). Agar sistem ini bisa efisien, semua elemen,

termasuk siswa itu sendiri, harus menerapkan pendekatan yang sinkron dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat diamati melalui beberapa bentuk aktivitas siswa, antara lain partisipasi aktif dalam tugas, keterlibatan dalam diskusi pemecahan masalah, mencari klarifikasi dari teman atau guru ketika menemui kesulitan, dan menyajikan temuan penelitian secara efektif (Luthfi et al., 2021). Berbagai faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar meliputi : memberikan dorongan dan menarik perhatian siswa, mengingatkan siswa akan kemampuan belajarnya, memberikan rangsangan, mengarahkan siswa mengenai strategi belajar yang efektif, menciptakan kegiatan yang menarik, melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, memberikan umpan balik, dan memberikan penilaian singkat, menyimpulkan setiap informasi yang disampaikan di akhir pelajaran (Prasetyo & Abduh, 2021).

Menurut Sudjana (2016), indikator pembelajaran aktif dapat diamati melalui beberapa faktor: (1) Siswa terlibat aktif dalam tugas belajarnya selama kegiatan belajar mengajar, (2) Siswa menunjukkan kesiapan untuk terlibat dalam pemecahan masalah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) Siswa menunjukkan kecenderungan untuk mencari bantuan dari teman atau gurunya ketika mereka mengalami tantangan atau kesulitan memahami suatu materi (4) Siswa menunjukkan sikap proaktif dalam mengejar pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengatasi hambatan yang mereka temui. (5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (6) Siswa memiliki kapasitas untuk menilai bakat mereka sendiri dan hasil yang mereka capai. (7) Siswa terlibat dalam tindakan memecahkan pertanyaan atau kesulitan. Berdasarkan temuan hasil observasi permasalahan yang dihadapi di SD Negeri Karangasem 2 khususnya: (1) Siswa menunjukkan berkurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, (2) Siswa mengalami kebosanan akibat kurangnya sumber belajar yang bervariasi, (3) Siswa menunjukkan berkurangnya daya tanggap terhadap pertanyaan dari guru, (4) Siswa kurang memahami isi pembelajaran. Permasalahan yang teridentifikasi adalah: (1) Penyediaan pendidikan yang tidak memadai, (2) Kurangnya dukungan bagi siswa berkebutuhan khusus, (3) Terbatasnya akses terhadap sumber daya pendidikan, (4) Kegagalan menyediakan akomodasi yang diperlukan bagi siswa, dan (5) Kurangnya pemanfaatan model pengajaran yang sesuai dan disesuaikan dengan karakter peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai selama proses pendidikan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu cara untuk mengevaluasi keefektifan proses pembelajaran adalah dengan mengukur tingkat keaktifan dan keterlibatan yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran. Upaya guru untuk menumbuhkan keterlibatan siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam (Rachma Thalita et al., 2019), Sardiman menegaskan bahwa pembelajaran aktif bagi siswa melibatkan keterlibatan dalam aktivitas fisik dan mental, khususnya melakukan tindakan dan terlibat dalam proses kognitif, yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Memfasilitasi keterlibatan siswa sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Firza dan Karima (2023), siswa hendaknya menunjukkan semangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran, dimotivasi oleh kesadaran diri sendiri. Seorang guru memiliki tanggung

jawab penting dalam menciptakan kesempatan belajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Setelah menganalisis data yang dikumpulkan di lapangan tentang aktivitas belajar siswa, maka perlu dirancang model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa di SDN 2 Karangasem. Paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan yang sangat efisien untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran aktif. SDN 2 Karangasem belum menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams GamesTournaments) ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang belajar menyenangkan yang meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong keterlibatan aktif. TGT(Teams-Games-Tournaments) adalah pendekatan instruksional yang mendorong pembelajaran kolaboratif dengan melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok, terlepas dari bakat akademis atau gender mereka (Parhusip et al., 2023).

Efektifitas pembelajaran kooperatif bergantung pada lima faktor utama: saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi yang mendukung, pemanfaatan keterampilan sosial yang baik, dan penilaian kelompok. Pembelajaran kooperatif mengharuskan terciptanya keadaan saling percaya yang menguntungkan di antara siswa, dimana setiap anggota kelompok merasakan perasaan keterhubungan yang mendalam dengan rekan-rekan mereka (Mustika, 2020). Demikian pula, akuntabilitas individu juga sangat penting, karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas peran spesifik mereka dalam kerja kolektif kelompok. Selain itu, keberadaan interaksi promotif sangat penting dalam pembelajaran kooperatif karena mengharuskan anggota kelompok untuk memberikan umpan balik yang konstruktif satu sama lain, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran baik dalam ranah kognitif maupun proses (Kristanto, 2021). Agar pembelajaran kooperatif dapat membuahkan hasil yang positif, penting untuk memiliki keterampilan sosial. Keterampilan ini mencakup kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi efektif, membangun kepercayaan, dan manajemen konflik. Selain itu, pemrosesan kelompok merupakan komponen penting dalam pembelajaran kooperatif. Pemrosesan kelompok memerlukan diskusi dan evaluasi rutin di antara anggota kelompok untuk menentukan tindakan paling efektif untuk mencapai tujuan bersama.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus satu dan siklus dua. Kemmis dan McTaggart mendefinisikan penelitian tindakan sebagai jenis penelitian refleksi diri yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja diri sendiri. Siklus ini terdiri dari empat tahap berbeda: persiapan, kegiatan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 28 anak kelas tiga SD Negeri Karangasem 2 Surakarta. Subyek yang dipilih untuk penelitian ini dipilih berdasarkan fakta bahwa mereka menunjukkan kesulitan yang diketahui selama pemeriksaan awal. Metode pengumpulan data

yang digunakan adalah metodologi non-eksperimental. Lembar observasi, dan dokumentasi digunakan untuk pelaksanaan metode non-eksperimental. Metodologi penelitian ini menggunakan alat analisis data kualitatif dan kuantitatif. Tabel yang tersedia mengkategorikan tingkat aktivitas belajar siswa berdasarkan klasifikasi Guttman (Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No	Kategori Keaktifan	Rentang Presentase
		Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x \leq 80$
3	Cukup aktif	$40 \leq x \leq 60$
4	Kurang aktif	$20 \leq x \leq 40$
5	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x \leq 20$

## HASIL

Penelitian dilakukan dalam dua tahap. Metodologi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif TGT (Teams-Games-Tournaments) yang terdiri dari empat tahap utama: (1) Proses pembelajaran meliputi ceramah guru, (2) partisipasi aktif siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan, (3) mengikuti permainan atau turnamen kompetitif, dan (4) pengakuan melalui penghargaan.

### Pengamatan Pra Tindakan

Kegiatan pengumpulan data pra tindakan meliputi observasi sistematis terhadap siswa, guru, dan proses pembelajaran. Penilaian ini digunakan untuk menilai keadaan awal kondisi belajar aktif pada siswa sebelum melakukan suatu tindakan. Dengan melakukan kegiatan observasi pratindakan dapat diketahui kesenjangan yang ada baik sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT di kelas III SD Negeri Karangasem 2. Data observasi yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk membandingkan peningkatan keaktifan belajar siswa. Berikut adalah data hasil pengamatan pra tindakan pada pembelajaran di kelas III SD N Karangasem 2 disajikan pada tabel 2

Tabel 2. Data hasil pengamatan pra tindakan

Jumlah siswa	Keterangan	Presentase
--------------	------------	------------

11	Tuntas	39,29 %
17	Belum Tuntas	60,71 %
Skor rata-rata		50,81%

Tabel data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas untuk tindakan prasiklus adalah 50,81. Selain itu, skor terendah yang tercatat adalah 25, sedangkan skor tertinggi adalah 81,25. Proporsi pembelajaran aktif masih cukup rendah yaitu sebesar 39,29%. Hanya 11 siswa yang berhasil menyelesaikan seluruh latihan pembelajaran. Dari jumlah siswa tersebut, sebanyak 17 orang (60,71%) tidak memenuhi tujuan kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, siswa tampak tidak aktif. Jumlah siswa yang aktif terlibat terbatas. Mayoritas siswa lainnya menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat dikategorikan sebagai pembelajar pasif. Oleh karena itu perlu dilakukannya tindakan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Temuan dari observasi awal ini juga dijadikan bahan diskusi di kalangan peneliti dan pendidik dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

### Siklus 1

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 8 November 2023 dengan kehadiran penuh seluruh mahasiswa sebanyak 28 orang. Pada tahap awal, siswa dibagi menjadi empat kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang, untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif. Guru kemudian mengumumkan penyelenggaraan turnamen untuk mendorong siswa mempersiapkan diri secara memadai dan memprioritaskan penekanan mereka pada pembelajaran. Selanjutnya guru memperkenalkan masalah yang dituangkan dalam Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kolaboratif. Guru memberikan bimbingan sepanjang proses penyelesaian LKPD sampai siswa menunjukkan kemahiran dalam menyelesaikan tugas yang ditawarkan. Setelah diskusi kelompok. Selanjutnya guru menyampaikan peraturan permainan dan kompetisi yang akan berlangsung selama kegiatan. Sepanjang turnamen, guru memberikan klarifikasi dan memperbaiki tanggapan yang salah untuk memastikan bahwa siswa terus memperoleh pengetahuan. Setelah turnamen berakhir, guru dan siswa melanjutkan menghitung skor yang dicapai masing-masing kelompok. Skor setiap kelompok ditentukan dengan menghitung skor rata-rata seluruh anggotanya. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan diberikan penghargaan oleh guru. Setelah sesi berakhir, guru mendorong siswa untuk melakukan evaluasi.

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Peneliti dengan bantuan dua orang pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan lembar observasi referensi yang telah disusun sebelumnya. Peneliti mengumpulkan data

aktivitas belajar siswa dengan berpegang pada pedoman observasi yang ditentukan. Dengan memanfaatkan kriteria observasi yang lengkap dan kemudian menghitung skornya, diperoleh data mengenai keterlibatan belajar siswa secara komprehensif. Nilai akhir aktivitas belajar siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2 diperoleh dengan menghitung data mentah menggunakan rumus penskoran penilaian yang ditentukan. Oleh karena itu, proses analisis data dapat segera dilaksanakan. Di bawah ini adalah tabel yang menampilkan data mengenai skor aktivitas belajar siswa pada siklus I. Ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Data hasil siklus I

Jumlah siswa	Keterangan	Presentase
21	Tuntas	75 %
7	Belum Tuntas	25 %
Skor rata-rata		64,24 %

Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa pada tindakan awal adalah 64,24%. Skor maksimum yang dicapai adalah 84,38, sedangkan skor minimum adalah 40,63. Pada tahap awal, terdapat 21 siswa yang tergolong tuntas (75%) dan 7 siswa (25%) yang masih dalam proses. Nilai rata-rata kegiatan pembelajaran berada pada rentang aktif, namun persentase ketuntasan minimal kegiatan pembelajaran belum tercapai. Meskipun demikian, terdapat peningkatan yang signifikan pada skor dan proporsi belajar aktif pada siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2.

## Siklus II

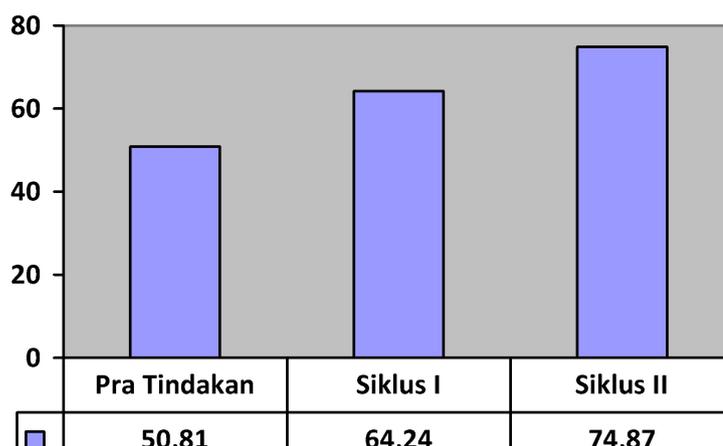
Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 17 November 2023. Pada siklus II terjadi perubahan signifikan seiring dengan semakin kolaboratifnya tim dan berkurangnya dominasi siswa kategori akademik tinggi. Mereka berkolaborasi dengan cara membagi tugas di antara mereka sendiri dan memberikan bantuan kepada rekan satu tim ketika menghadapi tantangan saat mengerjakan lembar kerja. Sebelum terlibat dalam studi berbasis tim, guru memberikan pengingat dan memperkuat pentingnya upaya kolaboratif untuk mencapai prestasi bersama. Selain itu, guru memberikan peran khusus kepada masing-masing siswa dalam tim. Untuk meningkatkan daya ingat siswa, guru menyajikan peraturan melalui penggunaan proyektor. Selain itu, anak-anak menunjukkan tingkat kenyamanan yang lebih tinggi dengan setiap individu dalam kelompoknya. Selain itu, siswa sudah lebih nyaman dengan setiap anggota kelompoknya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data disajikan pada tabel 4

Tabel 4. Data hasil Siklus II

Jumlah siswa	Keterangan	Presentase
--------------	------------	------------

23	Tuntas	82 %
5	Belum Tuntas	17 %
Skor rata-rata		74,87 %

Nilai rata-rata partisipasi siswa pada kegiatan siklus II sebesar 74,87. Tindakan pertama diperoleh skor terbesar 93,75 dan skor terendah 43,75. Pada kegiatan tahap kedua, terdapat 23 siswa yang tergolong tuntas atau berjumlah 82%, sedangkan 5 siswa 17% belum tuntas. Rata-rata tingkat keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran sepanjang siklus II digambarkan sangat aktif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari temuan-temuan ekstensif yang diperoleh dari observasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan intervensi, dan dilanjutkan hingga selesai siklus II. Data yang diperoleh mencakup informasi kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif dengan memanfaatkan lembar observasi siswa. Pada saat yang sama, catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif.



Berdasarkan diagram diatas persentase keaktifan belajar siswa kelas kelas III SD Negeri Karangasem 2 meningkat pada setiap siklus. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebelum dilakukan Tindakan sebesar 50,81. Skor rata-rata keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2 meningkat menjadi 64,24 pada siklus I dan 74,87 pada siklus II setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament). Peningkatan skor rata-rata keaktifan tersebut berbanding lurus dengan peningkatan persentase keaktifan belajar

## PEMBAHASAN

Ketika menilai hasil penelitian tindakan kelas ini, yang menunjukkan dampak positif, kita perlu berhati-hati. Salah satu tantangan signifikan dalam teknik penelitian tindakan kelas

yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahwa teknik ini cenderung meningkatkan antusiasme guru dan peneliti, yang pada gilirannya kemungkinan besar akan berdampak positif pada hasil belajar siswa, terlepas dari intervensi pembelajaran spesifik yang diterapkan (Panhwar & Lonceng, 2023). Kooperatif mengacu pada kapasitas untuk mengartikulasikan dan bertukar ide secara verbal, serta mengevaluasi dan membedakan ide dengan orang lain (Sanjaya, 2006). Salah satu indikator keterlibatan siswa adalah keikutsertaannya dalam diskusi kelompok sesuai arahan guru. Pada mulanya siswa menemui kendala dalam melaksanakan arahan guru. Namun demikian, setelah guru terbiasa menyampaikan arahan diskusi, mengerjakan LKPD, dan mengadakan turnamen secara efektif, terjadi peningkatan yang substansial dan nyata pada kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi yang diberikan. Pada tahap awal, sejumlah besar siswa hanya bergantung pada satu anggota kelompok untuk menjawab tugas yang diberikan. Menurut Sanjaya (2006), pembelajaran kooperatif mempunyai manfaat untuk menumbuhkan keberdayaan dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Melakukan diskusi kelompok memerlukan sumber belajar sebagai bantuan, belum banyak peserta didik yang mampu menemukan dan membagikan sumber belajar dalam diskusi kelompok namun tetap terjadi peningkatan.

Pembelajaran kooperatif menawarkan manfaat melatih siswa secara aktif dan efektif untuk terlibat dalam kegiatan kolaboratif dan komunikatif. Hal ini menumbuhkan rasa dukungan dan bantuan di antara siswa ketika mereka berbagi materi dan sumber pembelajaran dalam kelompok mereka. Salah satu alasannya adalah siswa merasakan semangat yang kuat saat mengikuti kompetisi dan sangat termotivasi untuk meraih kemenangan. Mayoritas siswa, mulai dari tingkat SD hingga menengah atas, merasakan kepuasan yang luar biasa ketika lingkungan kelas dipenuhi dengan suasana hati yang ceria. Memperkenalkan permainan di kelas menumbuhkan suasana gembira. Penghargaan meningkatkan motivasi siswa untuk berhasil dalam kompetisi. Peningkatan yang diamati pada siklus I dan siklus II terutama dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Siswa di kelas sering kali menghadapi masalah terkait rasa percaya diri. Namun, ketika mereka terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, hal ini akan menumbuhkan rasa percaya diri, karena mereka tidak terlalu khawatir melakukan kesalahan karena adanya tanggung jawab bersama. Shoimin (2014) menyatakan bahwa teknik pengajaran TGT secara efektif menekankan kinerja siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah di kelas. Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournaments) mengedepankan tanggung jawab siswa dalam pemecahan masalah secara kolaboratif, meningkatkan kemampuan mengikuti instruksi guru, meningkatkan kemahiran bertanya baik kepada guru maupun teman sebaya, serta memfasilitasi komunikasi pendapat dan hasil diskusi yang efektif. Dalam majelis kolektif atau terorganisir. Salah satu manfaat metode pengajaran TGT adalah menumbuhkan lingkungan kelas yang hidup melalui penggunaan permainan bergaya turnamen. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan sukses dalam dua siklus, dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT. Setelah selesai perhitungan, terjadi peningkatan nyata dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Game Tournament) di kelas III SD Negeri Karangasem 2 telah menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan. Penelitian ini menggunakan metodologi dua putaran untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Setiap pengulangan disebut dengan siklus I dan siklus II. Tingkat awal keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, namun semakin meningkat pada setiap siklus intervensi berikutnya. Sebelum adanya intervensi apa pun, hanya 11 dari 28 siswa yang mampu mencapai status pembelajar aktif. Sedangkan kategori pasif mempunyai 17 dari 28 siswa yang tersisa. Keaktifan belajar kelas III SD Negeri Karangasem 2 sebesar 39,29%. Pada saat yang sama, nilai rata-rata pendidikan kewarganegaraan yang terlibat adalah 50,81. Skor rata-rata yang dicapai diklasifikasikan dalam kategori pasif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di kelas III SD Negeri Karangasem 2 menunjukkan tingkat keterlibatan yang di bawah standar dalam upaya pendidikan mereka, sehingga menunjukkan perlunya peningkatan.

Perlunya peningkatan learning engagement siswa kelas III SD Negeri Karangasem 2 karena teridentifikasi rendahnya aktivitas belajar mereka. Untuk merangsang pembelajaran siswa, penting untuk menawarkan serangkaian pengalaman belajar yang relevan dan bermanfaat yang melibatkan isyarat tugas, kesulitan, pemecahan masalah, dan pengembangan kebiasaan. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pendidikan yang mendorong kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, khususnya mengatasi tantangan yang dihadapi guru dalam melibatkan siswa yang kesulitan dalam berkolaborasi, menunjukkan perilaku kekerasan, dan kurang empati terhadap orang lain. Oleh karena itu, peneliti bersama instruktur pendukung mengambil keputusan untuk memperkenalkan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Game Tournament) di kelas III SD Negeri Karangasem 2.

Pembelajaran kooperatif merupakan teknik pendidikan yang memanfaatkan konsep peer teaching. Pengajaran dan perolehan informasi dapat dibantu dengan cara lain selain guru saja. Pengajaran peer-to-peer adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa saling mengajar dan membimbing. Pembelajaran kooperatif, khususnya pendekatan TGT (Teams Game Tournament), memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam usaha bersama sepanjang keseluruhan proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Game Tournament) terdiri dari lima tahap yang berbeda: tahap presentasi kelas, tahap pembentukan tim, tahap permainan, tahap turnamen, dan tahap pengenalan. Selama fase presentasi kelas, siswa sudah mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menawarkan jawaban, dan terlibat dalam diskusi. Pada tahap presentasi, guru membimbing dan mendorong kegiatan diskusi. Guru harus mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian siswa melalui kecakapan intelektualnya. Guru harus menggunakan pendekatan interogatif yang komprehensif untuk merangsang keterlibatan siswa dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Jika siswa ragu-ragu untuk mengutarakan pemikirannya, guru mempunyai pilihan untuk menunjuk orang-orang yang belum terlibat dalam mengungkapkan sudut pandangnya. Memfasilitasi kesempatan untuk bertanya dan merespons sangat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis

## **Kesimpulan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berhasil meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini terlihat dari meningkatnya seluruh ukuran keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik pada siklus I maupun siklus II. Keberhasilan penelitian ditunjukkan dengan tercapainya kriteria keaktifan siswa baik pada siklus I maupun II. Aktivitas belajar awal siswa pada siklus I sebesar 64,24%. Namun setelah dilakukan kegiatan refleksi dan perbaikan pada siklus II meningkat menjadi 74,87%. Selama siklus ini, banyak siswa harus memenuhi kriteria yang sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang memenuhi kriteria pasif dalam siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas V sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

## DAFTAR PUSTAKA

- Firza, & Karima, E. M. (2023). Penilaian Tingkat Keaktifan Siswa Dalam Penerapan Sistem Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1–14. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>
- Kristanto, Y. D. (2021). Pola Interaksi dan Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Komputer. *Pendidikan Bagi Masyarakat Di Daerah 3T*, 12–27. [https://repository.usd.ac.id/39607/1/7010\\_737-1459-5-PB.pdf](https://repository.usd.ac.id/39607/1/7010_737-1459-5-PB.pdf)
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3902>
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>
- 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>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR-ruz media.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabet.

- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Wandri, I. N. (2019). Peningkatan Kompotensi Guru Melalui Pelatihan Membuat RPP Kurikulum 2013 Edisi Revisi dengan Mengaktifkan MGMP Tingkat SMA/K di Kabupaten Bangli. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17276>