



---

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS VI SD INPRES PERUMNAS IV**

**Suci Alfiani<sup>1</sup>, Hamzah Pangarra<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [ppg.sucialfiani01930@program.belajar.id](mailto:ppg.sucialfiani01930@program.belajar.id)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [hamzah.pagarra@unm.ac.id](mailto:hamzah.pagarra@unm.ac.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-08-2025</i> <i>Revised: 18-08-2025</i> <i>Accepted: 10-09-2025</i> <i>Published: 30-09-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SD Inpres Perumnas IV melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat dari rata-rata 58,75% pada siklus I menjadi 79,5% pada siklus II. Peningkatan ini dicapai melalui perbaikan tindakan, seperti penjelasan mekanisme turnamen, pendampingan intensif, dan pemberian penghargaan. Model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
<b>Key words:</b> <i>keaktifan belajar, Teams Games Tournament, pembelajaran kooperatif</i>	artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan belajar peserta didik menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Keaktifan belajar mencakup keterlibatan peserta didik secara fisik, emosional, dan intelektual dalam proses pembelajaran (Uno, 2010). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, sehingga berdampak pada hasil belajar mereka (Arends, 2012; Slavin, 2015).

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil sehingga memungkinkan peserta didik untuk saling berinteraksi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama (Johnson & Johnson, 2005). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang efektif adalah Teams Games Tournament (TGT). TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi antar kelompok, yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik (Slavin, 1995).

TGT memiliki keunggulan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung keberagaman peserta didik. Dalam pembelajaran tipe ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk saling membantu memahami materi, sehingga memperkuat pemahaman konsep secara kolektif (Eggen & Kauchak, 2012). Selain itu, TGT memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kinerja anggotanya, yang memotivasi peserta didik untuk berkontribusi secara optimal (Trianto, 2009). Di SD Inpres Perumnas IV, masih terdapat kendala dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, terutama di kelas VI. Berdasarkan hasil observasi awal, beberapa peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas VI SD Inpres Perumnas IV. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan keaktifan belajar peserta didik, sekaligus menjadi alternatif model pembelajaran yang inovatif.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dalam dua siklus. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan melalui tindakan yang terencana, terukur, dan reflektif (Kemmis & McTaggart, 1988). Setiap siklus dalam penelitian terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VI SD Inpres Perumnas IV pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Desain penelitian ini mengacu pada model spiral PTK dari Kemmis dan McTaggart, dengan proses yang melibatkan dua siklus. Siklus pertama berfokus pada penerapan awal model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk mengidentifikasi respon peserta didik terhadap model ini. Siklus kedua bertujuan untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan, yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis TGT, persiapan bahan ajar dan media pembelajaran, serta pembagian kelompok belajar yang bersifat heterogen. Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan model TGT sesuai dengan RPP, sedangkan peserta didik mengikuti tahapan pembelajaran TGT, mulai dari penyajian materi, kerja kelompok, hingga turnamen.

Observasi dilakukan untuk memantau keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data diperoleh melalui lembar observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data observasi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan dan menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengukur keaktifan belajar, angket untuk mengetahui respon peserta didik, tes evaluasi untuk menilai hasil belajar, serta catatan lapangan untuk mendokumentasikan temuan penting selama penelitian.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Sementara itu, analisis kuantitatif menggunakan persentase untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika keaktifan belajar peserta didik mencapai rata-rata 75% atau lebih berdasarkan hasil observasi, dan minimal 80% peserta didik mencapai nilai ketuntasan belajar ( $\geq 70$ ) pada tes evaluasi.

Penelitian ini didasarkan pada sejumlah referensi, antara lain Arikunto (2014) tentang prosedur penelitian, Kemmis dan McTaggart (1988) tentang konsep PTK, serta Slavin (1995) yang menjelaskan efektivitas pembelajaran kooperatif. Selain itu, konsep pembelajaran berbasis TGT dijelaskan oleh Trianto (2009) dan Suprijono (2011), yang menekankan bahwa model ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Pendekatan analisis data kualitatif merujuk pada Miles

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dan Huberman (1994), sementara strategi pengumpulan data lainnya didukung oleh teori-teori dari Uno (2010) dan Rusman (2017). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di SD Inpres Perumnas IV.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas VI SD Inpres Perumnas IV melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

#### **Hasil Siklus I**

Pada siklus I, penerapan model pembelajaran TGT dilakukan untuk pertama kalinya. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar peserta didik berada pada kategori sedang, dengan beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap mekanisme turnamen dan rendahnya keterlibatan beberapa siswa dalam diskusi kelompok. Keaktifan belajar diukur menggunakan lembar observasi dengan indikator meliputi partisipasi dalam diskusi kelompok, kemampuan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan keikutsertaan dalam turnamen.

**Tabel 1.** Hasil Keaktifan Belajar Siklus I

<b>No</b>	<b>Indikator Keaktifan</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	Partisipasi dalam diskusi kelompok	62%	Sedang
<b>2</b>	Kemampuan mengajukan pertanyaan	58%	Sedang
<b>3</b>	Kemampuan menjawab pertanyaan	55%	Sedang
<b>4</b>	Keikutsertaan dalam turnamen	60%	Sedang
<b>-</b>	Rata-rata	58.75%	Sedang

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Hasil siklus I menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 58,75%, yang masih berada di bawah indikator keberhasilan sebesar 75%. Oleh karena itu, refleksi dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, di antaranya dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang mekanisme turnamen dan meningkatkan peran guru dalam memotivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **Hasil Siklus II**

Pada siklus II, tindakan yang telah diperbaiki diterapkan, seperti penyesuaian dalam pembagian kelompok yang lebih heterogen, pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik, dan pendampingan lebih intensif selama diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Keaktifan Belajar Siklus II

<b>No</b>	<b>Indikator Keaktifan</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	Partisipasi dalam diskusi kelompok	78%	Tinggi
<b>2</b>	Kemampuan mengajukan pertanyaan	75%	Tinggi
<b>3</b>	Kemampuan menjawab pertanyaan	80%	Tinggi
<b>4</b>	Keikutsertaan dalam turnamen	85%	Tinggi
<b>-</b>	Rata-rata	79.5%	Tinggi

Hasil siklus II menunjukkan rata-rata keaktifan belajar sebesar 79,5%, yang telah melampaui indikator keberhasilan. Selain itu, respon peserta didik terhadap pembelajaran TGT juga sangat positif, terlihat dari peningkatan semangat dan antusiasme selama proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Peningkatan keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Keberhasilan ini sesuai dengan pendapat Slavin (1995) bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemberian penghargaan dalam turnamen juga sejalan dengan teori motivasi dari Uno (2010), yang menyebutkan bahwa insentif mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berprestasi.

Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa pembagian kelompok yang heterogen memberikan peluang yang lebih baik bagi peserta didik untuk saling membantu dalam mencapai pemahaman. Hal ini sejalan dengan Johnson & Johnson (2005), yang menyatakan bahwa interaksi dalam kelompok heterogen dapat meningkatkan keterampilan sosial dan pembelajaran individu. Secara keseluruhan, pembelajaran TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keaktifan siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Bagian ini berisi ucapan terima kasih kepada sponsor, pendonor dana, narasumber, atau pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VI SD Inpres Perumnas IV melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 58,75%, yang masih berada di bawah target. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan belajar peserta didik meningkat signifikan hingga mencapai rata-rata 79,5%, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru lebih sering menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti TGT dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan kerja sama kelompok. Guru juga perlu memperhatikan heterogenitas dalam pembagian kelompok untuk memastikan peserta didik dapat saling mendukung dan belajar satu sama lain. Selain itu, pemberian penghargaan atau insentif yang relevan perlu dipertahankan untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah lain yang ingin meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar model TGT diterapkan pada berbagai mata pelajaran lain guna mengetahui efektivitasnya secara lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2005). *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Edina: Interaction Book Company.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. California: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.