



**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI 59 KOTA TERNATE**

MAGFIRA ISWAN

Email. magfiraiswan@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 16 laki-laki dan 14 perempuan. Data diperoleh melalui lembar observasi keaktifan peserta didik dan observasi keterlaksanaan model TGT serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil observasi menunjukkan keaktifan peserta didik pada Siklus I sebesar 76,84% (baik) dan meningkat menjadi 91,58% (sangat baik) pada Siklus II. Keterlaksanaan model TGT meningkat dari 68,00% (baik) menjadi 92,00% (sangat baik). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik sejalan dengan perbaikan pelaksanaan pembelajaran TGT antar-siklus.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar, Pembelajaran IPS, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora maupun kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah. IPS sebagai program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta dalam hubungan interaksi antar manusia dan lingkungan berupa fisik maupun sosial (Nurazizah et al., 2023).

Pendidikan IPS merupakan pelajaran yang sangat penting karena dengan belajar IPS dapat membimbing siswa beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan lebih bijaksana (Ratnawati, 2016). Di samping itu, pembelajaran IPS sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik dikarenakan banyaknya materi yang bersifat hafalan. Pembelajaran IPS idealnya dilaksanakan secara menarik dan interaktif, supaya tercipta suasana belajar yang aktif serta menyenangkan. Supaya dalam keaktifan dalam pembelajaran IPS dapat tercapai, tentunya pendidik dapat merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan sehingga pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Priansa (2017: 62) keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional, maupun fisik.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada peserta didik kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate pada tanggal 10-11 Februari 2026, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi.



Kondisi nyata yang terlihat pada proses kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang memengaruhi belajar peserta didik yakni faktor internal dan faktor eksternal.

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran ips menggunakan model TGT. Keaktifan siswa diamati melalui beberapa indikator, yaitu memperhatikan penjelasan guru, bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, mengikuti permainan dan turnamen serta menyelesaikan tugas yang di berikan, keaktifan belajar siswa diukur menggunakan lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran

Pembelajaran ips dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas V SD Negeri 59 kota ternate dengan materi yang telah di tentukan dengan kurikulum yang di gunakan. Pembelajaran yang di laksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar

Faizah, (2020) menyebutkan belajar adalah suatu aktifitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan 15 dengan pendapat tersebut Oktiani, (2017) bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik. Pendapat kedua tokoh di atas menyebutkan bahwa belajar merupakan sebuah aktifitas sadar untuk mendapatkan atau mencapai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek-aspek tersebut didapatkan peserta didik dari pengalaman selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang melalui proses untuk mencapai aspek pengetahuan; keterampilan; dan sikap. Peserta didik untuk mencapai hal tersebut melalui pengalaman dan interaksi dengan sekitar. Belajar dalam penelitian ini adalah suatu proses dalam mencapai tujuan melalui kegiatan-kegiatan yang diikuti peserta didik dan menghasilkan sebuah hasil belajar untuk ditingkatkan.

Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT)?

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada peserta didik kelas kelas V SD Negeri 59 Kota?.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) atau PTK. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate. model penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Terdiri dari beberapa fase kegiatan didalamnya. Fase-fase meliputi perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (action) dan observasi (observation), serta refleksi (reflection), setiap tahap dilakukan secara partisipatoris dan kolaboratif antara peneliti dengan guru.

Adapun langkah – langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dijabarkan sebagai berikut:

Perencanaan merupakan tindakan yang tersusun untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dalam rancangan tindakan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, bagaimana, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Rancangan tindakan dalam melaksanakan PTK dimulai dari menyiapkan bahan ajar, rancangan mengajar, merencanakan bahan untuk pembelajaran, serta menyiapkan hal lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran.



Pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi isi rancangan yaitu menggunakan tindakan di kelas. Pada tahap ini guru mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan perencanaan. Guru melaksanakan perlakuan tindakan sesuai dengan fokus masalah.

Merupakan tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Melalui pengumpulan informasi, observasi dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran atau siklus berikutnya.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pertanyaan bagaimana penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate. Tujuannya ialah mendeskripsikan peningkatan keaktifan melalui tindakan pembelajaran bertahap serta refleksi atas keterlaksanaan masing-masing tahapan model.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Tindakan dilakukan secara kolaboratif melalui empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di SD Negeri 59 Kota Ternate. Subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas V (16 laki-laki dan 14 perempuan).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi IPS tentang kegiatan ekonomi dan jenis-jenis usaha ekonomi, lembar kerja, kartu pertanyaan permainan, serta lembar observasi. Pelaksanaan tindakan menerapkan lima tahap TGT: penyajian kelas, belajar kelompok (teams), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Observasi dilakukan selama pembelajaran, sedangkan refleksi dipakai untuk memperbaiki pelaksanaan siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data sebagai langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data. Oleh sebab itu, agar didapatkan data yang objektif, baik dan benar diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang tepat. Data yang difokuskan pada penelitian ini adalah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data, antara lain:

Observasi dilakukan dengan pengamatan atau memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. (Daryanto, 2011: 27) menyatakan bahwa pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan dan mencatat hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. Observasi dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan seluruh peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran sedangkan observasi untuk pendidik digunakan untuk mengamati.

Wawancara adalah proses interaksi untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab antara peneliti dengan informan. Dalam hal ini, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi rinci tentang masalah atau topik yang diangkat dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik.



Dokumentasi bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran maupun kelengkapan perangkat pembelajaran. Dokumentasi dalam arti sempit adalah barang-barang atau benda tertulis, sedangkan dalam arti lebih luas, dokumentasi tidak hanya yang berwujud tulisan saja, tetapi dapat berupa benda-benda peninggalan seperti prasasti dan symbol – symbol lainnya (Widoyoko, 2015: 50).

Instrumen dan Analisis Data

Lembar observasi ini digunakan untuk mengidentifikasi keaktifan belajar IPS selama mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT). Lembar observasi disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun kemudian diisi dengan indikator-indikator yang menunjukkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator-indikator keaktifan berdasarkan pada aspek keaktifan dari Paul D. Dierich yang terdiri dari enam aktivitas dalam belajar. Peneliti mengamati keaktifan peserta didik dari segi kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan mental, dan kegiatan emosional.

Alasan pemilihan aspek keaktifan ini karena dalam pelaksanaan pembelajaran IPS keenam aspek tersebut dapat diamati dan dapat dimunculkan dalam pembelajaran. Dua aspek keaktifan yang tidak dapat diamati dan dimunculkan yaitu drawing activity atau kegiatan menggambar dan kegiatan motorik karena dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan tidak ada kegiatan menggambar dan kegiatan melakukan percobaan. Lembar observasi ini terdiri dari gradasi pilihan yaitu “Ya” dengan Skor 1 dan “Tidak” dengan skor 0. Berikut ini kisi-kisi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah. Maka dari itu keberhasilan penelitian tindakan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelum dilakukan tindakan. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik (setidaknya $\geq 75\%$) terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran (Mulyasa, 2010: 256). Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% dari total peserta didik mencapai kategori aktif. Dengan demikian sedikitnya lebih dari 20 peserta didik harus mencapai kategori aktif.

Data utama berupa skor observasi keaktifan peserta didik dan keterlaksanaan langkah pembelajaran TGT. Skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum dan dinyatakan dalam persentase. Perbandingan Siklus I dan Siklus II digunakan untuk mendeskripsikan perubahan keaktifan serta pelaksanaan tindakan. Pengujian inferensial tidak dilakukan karena tujuan penelitian ialah perbaikan proses pembelajaran melalui PTK.

Aspek keaktifan yang diamati dalam penelitian meliputi perhatian terhadap penjelasan, partisipasi dalam diskusi, pertanyaan dan pendapat, kerja sama, keterlibatan dalam permainan serta turnamen, dan penyelesaian tugas. Observasi keterlaksanaan digunakan untuk memantau kesesuaian aktivitas guru dengan tahapan TGT. Kegiatan wawancara dan dokumentasi menjadi informasi pendukung pelaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal dan Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 59 Kota Ternate pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan



McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri, jenis-jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok, serta peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun dalam proposal penelitian.

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT), sedangkan guru kelas berperan sebagai observer yang melakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai perubahan keaktifan belajar peserta didik setelah tindakan diberikan.

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS di kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (teacher centered). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif masih terbatas. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPS.

Komponen Siklus I	Hasil
Keaktifan siswa	438 dari 570 (76,84%) — Baik
Keterlaksanaan TGT	17 dari 25 (68,00%) — Baik

Data siklus I menunjukkan pembelajaran telah mulai melibatkan siswa dalam diskusi dan permainan, tetapi belum seluruh indikator keaktifan optimal. Kesempatan bertanya, menjawab, dan berpendapat belum merata. Pada sisi proses, penyelenggaraan turnamen, aturan permainan dan bentuk penghargaan memerlukan penataan lebih jelas.

Refleksi Pelaksanaan Siklus I

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams games tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan peserta didik mencapai 76,84% dengan kategori baik. Sementara itu, hasil observasi terhadap keterlaksanaan model pembelajaran TGT memperoleh persentase 68,00% dengan kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT mulai memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, meskipun pelaksanaannya belum berlangsung secara optimal pada seluruh tahapan pembelajaran.

Peningkatan keaktifan peserta didik pada Siklus I terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kooperatif melalui kegiatan diskusi, permainan (games), dan turnamen akademik. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Situasi pembelajaran yang



melibatkan unsur kompetisi sehat juga meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek yang aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sahmar, Idawati, dan Quraisy (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik pada Siklus I belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan data observasi, masih terdapat peserta didik yang kurang berani mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif. Selain itu, sebagian peserta didik masih menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika harus berbicara di depan teman-temannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian Aguvia dan Sayekti (2024) yang melaporkan bahwa pada Siklus I penerapan TGT belum mampu mengoptimalkan seluruh aspek keaktifan belajar, namun setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II terjadi peningkatan keaktifan yang signifikan.

Refleksi menjadi dasar perubahan tindakan pada siklus berikutnya. Perbaikan difokuskan pada penjelasan prosedur permainan secara lebih terstruktur, pengelolaan waktu, pemerataan partisipasi pada kelompok, pendampingan peserta didik yang belum aktif, dan pemberian apresiasi atas kerja sama maupun capaian kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan kegiatan akademik tidak hanya tampak dalam skor turnamen, tetapi juga pada kesempatan seluruh anggota kelompok ikut memahami materi dan menyampaikan hasil pemikirannya. Karena itu guru perlu memastikan bahwa siswa dengan kemampuan berbeda memperoleh peluang yang setara untuk terlibat.

Hasil Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, pengelolaan kelompok yang lebih efektif, pemberian arahan yang lebih jelas pada setiap tahapan Teams games tournament (TGT), serta optimalisasi pelaksanaan games, tournament, dan team recognition. Selama proses pembelajaran berlangsung, observer kembali melakukan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik menggunakan lembar observasi yang sama seperti pada Siklus I.

Peningkatan keaktifan terlihat dari semakin banyak peserta didik yang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta mengikuti kegiatan games dan tournament dengan antusias. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok dan lebih percaya diri saat menyampaikan hasil diskusi. Dengan capaian persentase 91,58%, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan keterlaksanaan model pembelajaran terlihat pada seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan games dan tournament, pemberian penghargaan kepada kelompok (team recognition), hingga kegiatan penutup. Guru mampu mengelola kelas dengan lebih baik, memberikan petunjuk yang lebih jelas, serta memfasilitasi kerja sama antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan kualitas pelaksanaan model Teams games tournament (TGT) ini berdampak positif terhadap meningkatnya keaktifan peserta didik pada



Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai dan tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Komponen Siklus II	Hasil
Keaktifan siswa	522 dari 570 (91,58%) — Sangat baik
Keterlaksanaan TGT	23 dari 25 (92,00%) — Sangat baik

Hasil ini memperlihatkan bahwa sesudah refleksi dan perbaikan penerapan TGT, lebih banyak peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar. Peningkatan partisipasi terlihat pada kegiatan kelompok, permainan akademik, dan keberanian menyampaikan jawaban maupun pendapat.

Perbandingan Peningkatan Antar-Siklus

Indikator	Siklus I	Siklus II	Kenaikan (poin persentase)
Keaktifan peserta didik	76,84%	91,58%	14,74
Keterlaksanaan TGT	68,00%	92,00%	24,00

Berdasarkan Tabel 4.5, terjadi peningkatan pada kedua variabel penelitian setelah diterapkannya model pembelajaran Teams games tournament (TGT). Keaktifan peserta didik meningkat dari 76,84% pada Siklus I menjadi 91,58% pada Siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 14,74%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi, mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan games dan tournament.

Selain itu, keterlaksanaan model Teams games tournament (TGT) juga mengalami peningkatan dari 68,00% pada Siklus I menjadi 92,00% pada Siklus II atau meningkat sebesar 24,00%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I mampu mengoptimalkan pelaksanaan setiap tahapan model Teams games tournament (TGT). Semakin baik keterlaksanaan model pembelajaran, semakin tinggi pula keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Perubahan sebesar 14,74 poin persentase pada keaktifan menunjukkan selisih antara hasil dua siklus, bukan persentase pertumbuhan relatif. Demikian pula, keterlaksanaan TGT meningkat 24,00 poin persentase. Kedua indikator bergerak ke arah yang sama, walaupun desain PTK tidak ditujukan untuk mengisolasi pengaruh kausal dari faktor-faktor lain di luar tindakan pembelajaran.

Peningkatan antar-siklus menggambarkan pentingnya refleksi sistematis. Setiap kelemahan pada siklus pertama—termasuk aturan permainan, pengelolaan waktu, dan dukungan guru—ditangani dalam siklus selanjutnya sehingga proses kooperatif lebih tertata.

Pembahasan

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams games tournament (TGT) memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Keaktifan peserta didik meningkat dari 76,84% menjadi 91,58% dengan kategori sangat baik, sedangkan keterlaksanaan model pembelajaran TGT meningkat dari 68,00% menjadi 92,00% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada



Siklus I mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Peningkatan keaktifan peserta didik pada Siklus II terlihat dari semakin aktifnya peserta didik dalam mengikuti seluruh tahapan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya aktif berdiskusi dalam kelompok, tetapi juga lebih berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta mengikuti kegiatan games dan tournament dengan antusias. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Utami dan Rahmiati (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model Teams games tournament memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan pada Siklus II juga tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, mengelola waktu pembelajaran dengan lebih baik, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih percaya diri ketika berdiskusi maupun menyampaikan hasil kerja kelompok. Selain itu, guru juga lebih aktif membimbing setiap kelompok selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik yang sebelumnya masih pasif mulai berani terlibat dalam kegiatan kelompok. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Saputra dan Harjono (2024) yang menjelaskan bahwa peningkatan kualitas pelaksanaan sintaks TGT pada setiap siklus akan berdampak pada meningkatnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Secara pedagogis, model TGT mengintegrasikan pembelajaran bersama kelompok dengan permainan akademik serta kompetisi yang terstruktur. Kegiatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk bertanya, mendiskusikan materi, memberi jawaban, dan menerima umpan balik. Dalam konteks IPS yang banyak berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, kerja sama kelompok sekaligus menjadi pengalaman sosial yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Implikasi dan Keterbatasan

Pelaksanaan model TGT pada penelitian ini menunjukkan perlunya guru menyiapkan petunjuk permainan, pembagian kelompok dengan komposisi beragam, aturan turnamen yang mudah dipahami, serta mekanisme penghargaan yang mendorong partisipasi semua anggota. Instrumen observasi memungkinkan guru mengidentifikasi bentuk keaktifan yang masih perlu dukungan. Temuan ini dapat digunakan sebagai bahan refleksi pembelajaran IPS pada kelas dengan karakteristik serupa.

Penelitian dilaksanakan dalam satu kelas dengan dua siklus dan tidak menggunakan kelompok pembandingan. Karena itu hasilnya paling tepat ditafsirkan sebagai peningkatan keaktifan yang diamati selama implementasi tindakan, bukan sebagai bukti bahwa TGT pasti menghasilkan peningkatan sama pada semua kelas. Dalam naskah sumber, jumlah peserta didik pada uraian observasi awal berbeda dengan jumlah subjek pada metode dan hasil; artikel ini menggunakan jumlah subjek penelitian yang secara konsisten dilaporkan pada abstrak, metode, serta hasil yaitu 30 peserta didik.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 59 Kota Ternate diikuti peningkatan keaktifan peserta didik dari 76,84% (kategori baik) pada Siklus I menjadi 91,58% (kategori sangat baik) pada Siklus II, atau meningkat



14,74 poin persentase. Keterlaksanaan tahapan TGT juga meningkat dari 68,00% menjadi 92,00%, atau 24,00 poin persentase. Melalui tahap pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan yang diperbaiki antar-siklus, kegiatan belajar menjadi lebih partisipatif. Guru disarankan menggunakan tahapan TGT dengan pengelolaan waktu serta pemerataan keterlibatan siswa yang terencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, B., Husna, M. F., Destini, R., & Lestari, N. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD IT Rahmat Marindal*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33926>
- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). *Peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar*. *FONDATIA*, 8(2), 339–353. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4744>
- Anshori, S. (2014). *Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Jaya
- Aras, L., & Khairunnisa, W. O. R. (2024). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament terhadap partisipasi belajar siswa*. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.26858/jkp.v8i3.68477>
- Arikunto, S., (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penelitian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiarti, Y. (2015). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS*.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Cipta. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah, D. N., Suharyanto, S., & Untari, P. R. (2024). *Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa: Studi kasus pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar*. *Ainara Journal*, 5(3), 319–325. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.487>
- Faizah, S. N. (2020). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah* <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gianistika, C. (2021). *Pengaruh Cooperative Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 417–423. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1131>
- Hasanah, U. (2018). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF UNTUK ANAK USIA DINI*. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204–222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>