

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas IV Di Sd Negeri 071/II Sungai Gambir

¹Hasnahhasnahhasnahh71@gmail.com^{1 2 3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Article Info

Corresponding Author:

Penulis

hasnahhasnahh71@gmail.com**History:**

Submitted: xx-xx-xxxx

Revised: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

Keyword:*Teams Games Tournament (TGT), learning activities, Physical Education learning, Classroom Action Research***Kata Kunci:**

Teams Games Tournament (TGT), aktivitas belajar, pembelajaran Penjas, Penelitian Tindakan Kelas

How to Cite:

Abstract

This research was motivated by the low level of students' learning activities in Physical Education, Sports, and Health (Penjas) learning in Grade IV at SD Negeri 071/II Sungai Gambir, which was indicated by a lack of activeness, participation, and enthusiasm during the learning process. This study aims to examine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, to identify students' learning activities, and to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' learning activities in Physical Education learning. This research used a Classroom Action Research (CAR) method with a descriptive qualitative and quantitative approach, which was carried out in two cycles, where each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques were conducted through observation, questionnaires, and documentation. The results of the study show that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve students' learning activities. This is evidenced by the increase in the percentage of students' learning activities from 52% in the initial observation to 68% in cycle I and further increasing to 86% in cycle II. Thus, the Teams Games Tournament (TGT) learning model is proven to be effective in improving Physical Education learning activities of Grade IV students at SD Negeri 071/II Sungai Gambir.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) di kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan, partisipasi, dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), mengetahui aktivitas belajar siswa, serta mengetahui efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament

(TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari 52% pada observasi awal menjadi 68% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 86% pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar Penjas siswa kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir.

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) memiliki peranan penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar karena tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan fisik siswa, tetapi juga membantu membentuk sikap disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri (Sumarno et al., 2022). Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak, siswa dapat mengembangkan kemampuan motorik sekaligus meningkatkan kemampuan sosial dan emosionalnya (Febrian et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran Penjas perlu dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan pembelajaran Penjas sangat dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar menunjukkan sejauh mana siswa terlibat dalam mengikuti pembelajaran, baik melalui gerakan fisik, perhatian, kerja sama, maupun partisipasi dalam setiap kegiatan yang diberikan guru. Siswa yang aktif dalam pembelajaran biasanya lebih mudah memahami materi dan memiliki semangat belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif (Zawawi et al., 2021). Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran Penjas sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal.

Kurangnya aktivitas belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru membuat siswa hanya menerima instruksi tanpa banyak terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Situasi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Jika kondisi ini terus terjadi, maka tujuan pembelajaran Penjas akan sulit tercapai karena siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Wulandari et al., 2017).

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa belajar bersama kelompoknya, saling membantu memahami materi, kemudian

mengikuti permainan atau turnamen yang berkaitan dengan pembelajaran (Siti et al., 2023).

Model Teams Games Tournament (TGT) dinilai efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar karena siswa diberikan kesempatan untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, serta menunjukkan kemampuan mereka melalui permainan yang kompetitif namun tetap edukatif. Selain itu, adanya penghargaan dalam kegiatan turnamen dapat mendorong siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan juga membuat siswa lebih bersemangat dan tidak mudah bosan saat mengikuti kegiatan Penjas (Adnyana, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SD Negeri 071/II Sungai Gambir, ditemukan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Penjas masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang aktif mengikuti instruksi guru, kurang percaya diri saat melakukan praktik gerakan, dan belum mampu bekerja sama secara baik dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif agar proses pembelajaran Penjas menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) merupakan bagian dari proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan gerak, kesehatan jasmani, kemampuan berpikir, serta pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran Penjas tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan olahraga, tetapi juga bertujuan membentuk sikap disiplin, kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran Penjas harus dirancang secara aktif dan menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias (Ngatman et al., 2022). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Penjas menuntut keterlibatan langsung siswa melalui berbagai aktivitas gerak dan permainan. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan pembelajaran (Fikri et al., 2022).

Aktivitas belajar merupakan seluruh bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Aktivitas belajar dapat berupa memperhatikan penjelasan guru, bertanya, berdiskusi, bekerja sama, maupun melakukan praktik secara langsung. Tingginya aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa siswa

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Ristiawandi & Hasani, 2024). Aktivitas belajar sangat penting dalam pembelajaran Penjas karena siswa dituntut untuk bergerak, berpartisipasi, dan melakukan praktik secara langsung. Siswa yang aktif dalam pembelajaran biasanya lebih mudah memahami materi dan memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Adnyana, 2020).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling membantu memahami materi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Agung et al., 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan (Sudiana, 2023).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan dan turnamen. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, kemudian belajar bersama sebelum mengikuti permainan atau kompetisi akademik. Adanya unsur permainan dan turnamen membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa (Lestari et al., 2022).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui kegiatan turnamen, siswa menjadi lebih semangat untuk belajar karena adanya kompetisi yang sehat antar kelompok. Selain itu, model TGT juga membantu siswa belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Lutfiyani, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penerapan TGT membuat siswa lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih

antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas maupun praktik pembelajaran Penjas (Adnyana, 2020).

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang aktif, senang bermain, dan lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami pembelajaran apabila dikemas melalui permainan dan kerja sama kelompok dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Muryani, 2019). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena mengandung unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi yang sehat. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan dapat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran Penjas (Lutfiyani, 2019).

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. PTK dilaksanakan secara bersiklus yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) selama pembelajaran berlangsung, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket aktivitas belajar siswa. Metode PTK ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang menekankan adanya perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan dalam setiap siklus.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas masih tergolong rendah. Sebagian siswa terlihat kurang aktif mengikuti

pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 071/II Sungai Gambir pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan yang mencakup kegiatan observasi awal, pelaksanaan siklus I, dan siklus II. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) di sekolah tersebut.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media dan alat pembelajaran, menyusun langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket aktivitas belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran Penjas menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Dalam kegiatan ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mengikuti kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen sesuai dengan langkah-langkah model TGT. Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan terhadap keaktifan siswa, kerja sama kelompok, perhatian siswa, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain observasi, peneliti juga memberikan angket aktivitas belajar siswa pada setiap akhir siklus.

Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran. Hasil refleksi tersebut kemudian dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya agar aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Penjas berlangsung. Pengamatan dilakukan terhadap keaktifan siswa, kerja sama kelompok, perhatian siswa selama pembelajaran, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Angket digunakan untuk mengetahui respon dan aktivitas belajar siswa setelah mengikuti

pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Angket diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, dan catatan selama kegiatan penelitian berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas belajar siswa, angket aktivitas belajar siswa, dan dokumentasi pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan menilai aktivitas belajar siswa selama pembelajaran Penjas berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kerja sama kelompok, perhatian siswa, serta partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Angket aktivitas belajar siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Angket tersebut berisi beberapa pernyataan yang berkaitan dengan keaktifan siswa, semangat belajar, kerja sama kelompok, dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian serta untuk mendukung data hasil penelitian berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran.. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), aktivitas siswa, dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket aktivitas belajar siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 071/II Sungai Gambir pada siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi

awal, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.

A. Hasil Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), diperoleh data aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	50%
2	Kerja sama dalam kelompok	54%
3	Perhatian siswa saat pembelajaran	55%
4	Partisipasi siswa dalam kegiatan	49%
5	Antusias siswa dalam pembelajaran	52%
	Rata-rata	52%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori cukup aktif dengan rata-rata persentase sebesar 52%. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

B. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran Penjas dilaksanakan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen kelompok.

Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa mulai terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias saat mengikuti permainan dan kegiatan kelompok. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif selama kegiatan turnamen berlangsung.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	67%
2	Kerja sama dalam kelompok	70%

3	Perhatian siswa saat pembelajaran	69%
4	Partisipasi siswa dalam kegiatan	65%
5	Antusias siswa dalam pembelajaran	69%
	Rata-rata	68%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan observasi awal. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 68% dengan kategori aktif. Namun, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Selain observasi, peneliti juga memberikan angket aktivitas belajar siswa pada akhir siklus I.

Tabel 4. Hasil Angket Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Pernyataan	Persentase
1	Siswa aktif mengikuti pembelajaran	70%
2	Siswa senang belajar menggunakan model TGT	72%
3	Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok	68%
4	Siswa berani mengikuti permainan dan turnamen	65%
	Rata-rata	69%

Berdasarkan hasil angket tersebut, terlihat bahwa siswa mulai menunjukkan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

C. Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru memberikan motivasi yang lebih kepada siswa dan memperjelas aturan permainan serta kerja sama kelompok selama pembelajaran berlangsung.

Hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama mengikuti pembelajaran Penjas menggunakan model Teams Games Tournament (TGT).

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Persentase
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	85%
2	Kerja sama dalam kelompok	87%
3	Perhatian siswa saat pembelajaran	88%

4	Partisipasi siswa dalam kegiatan	84%
5	Antusias siswa dalam pembelajaran	86%
	Rata-rata	86%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat aktif dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Selain itu, hasil angket aktivitas belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan.

Tabel 6. Hasil Angket Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Pernyataan	Persentase
1	Siswa aktif mengikuti pembelajaran	88%
2	Siswa senang belajar menggunakan model TGT	90%
3	Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok	85%
4	Siswa berani mengikuti permainan dan turnamen	83%
	Rata-rata	86%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

D. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas belajar siswa dari observasi awal, siklus I, hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Persentase	Kategori
Observasi Awal	52%	Cukup Aktif
Siklus I	68%	Aktif
Siklus II	86%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

2. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, kegiatan permainan, turnamen, dan pemberian

penghargaan kelompok. Pada tahap awal, guru menjelaskan materi pembelajaran Penjas kepada siswa sebagai dasar sebelum siswa mengikuti kegiatan kelompok dan permainan. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang berbeda agar tercipta kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui permainan dan turnamen membuat siswa terlihat lebih tertarik dan aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang cenderung monoton. Adanya unsur permainan dalam model TGT membuat siswa merasa bahwa pembelajaran Penjas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam kegiatan kelompok dan permainan. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar berani mengikuti turnamen dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik juga memberikan semangat tambahan bagi siswa untuk lebih aktif dan bekerja sama dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah berinteraksi dengan teman kelompoknya. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan permainan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlihat antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran Penjas. Model pembelajaran TGT juga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui diskusi, permainan, dan turnamen. Hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif secara fisik maupun mental selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran Penjas yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan permainan dan kerja sama kelompok terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Sebelum tindakan dilakukan, aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa terlihat kurang aktif

mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok maupun praktik pembelajaran.

Setelah penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I, aktivitas belajar siswa mulai mengalami perubahan. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan dan kerja sama kelompok. Siswa mulai berani mengikuti kegiatan permainan dan lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Meskipun demikian, pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif secara maksimal dalam kegiatan turnamen. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan permainan dan turnamen. Selain itu, siswa juga menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari beberapa aspek, seperti meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok, serta meningkatnya keberanian siswa dalam mengikuti permainan dan turnamen. Siswa juga terlihat lebih semangat dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran melalui model Teams Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen yang dilakukan dalam kelompok membuat siswa merasa tertantang untuk belajar dan bekerja sama dengan teman-temannya. Hal tersebut berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas. Selain itu, model pembelajaran TGT juga membantu siswa meningkatkan kemampuan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Dalam kegiatan kelompok, siswa saling membantu dan mendukung agar kelompok mereka memperoleh hasil yang baik. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Penjas. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas di kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir. Hal tersebut

dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase aktivitas belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Pada observasi awal, aktivitas belajar siswa hanya mencapai persentase sebesar 52% dengan kategori cukup aktif. Rendahnya aktivitas belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 68% dengan kategori aktif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan dan kerja sama kelompok. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 86% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan berani mengikuti kegiatan pembelajaran. Efektivitas model pembelajaran TGT juga terlihat dari meningkatnya kerja sama antar siswa dalam kelompok. Siswa saling membantu dan bekerja sama untuk memperoleh hasil terbaik dalam kegiatan turnamen. Selain itu, adanya penghargaan kelompok membuat siswa lebih termotivasi untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan dan kompetisi sehat mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa merasa lebih senang mengikuti pembelajaran Penjas karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas permainan yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Penjas dapat dilaksanakan dengan baik melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya kerja sama dalam kelompok, meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, serta meningkatnya partisipasi dan antusias siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dan berani mengikuti kegiatan permainan maupun turnamen yang diberikan guru.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) juga terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 52% pada observasi awal menjadi 68% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 86% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Penjas di kelas IV SD Negeri 071/II Sungai Gambir.

Daftar Pustaka

- Adnyana, M. E. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1, 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>
- Agung, A., Yuliawati, N., & Belajar, M. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2, 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Febrian, B., Putra, H., Angga, A., Sonjaya, A. R., Febrian, B., Putra, H., Permadi, A. A., Sonjaya, A. R., Jasmani, P., & Garut, U. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PJOK DI SMAN18 GARUT. *Holistic Journal*

- of Sport Education*, 3(1), 12–27.
- Fikri, A., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 207–214.
- Lestari, N. I., Razak, A., Arsih, F., & Info, A. (2022). META-ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, VIII(1), 17–30.
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142–148.
- Muryani, S. (2019). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berlatih Lari Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018 / 2019 Semester I. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 1, 260–270.
- Ngatman, N., Guntur, G., Broto, D. P., & Bakar, Z. A. (2022). Evaluasi pembelajaran penjasorkes (PJOK) saat pandemi Covid- 19 SMP Negeri Se-Kabupaten Sleman tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 144–154.
- Ristiawandi, R., & Hasani, A. (2024). MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES (Improving Student ' s Activity and Learning Outcomes Using Team Games Tournament Learning Model). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 42–50.
- Siti, N., Ula, S., & Jamilah, M. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 4–7.
- Sudiana, I. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar PPKn melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 99–105.
- Sumarno, S., Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Inovasi Pembelajaran melalui Model Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184.
- Wulandari, D. A., Nuryani, P., & Kurniasih, K. (2017). PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).

Zawawi, A. Z. I., Susilaningtyas, T., & Irawati, T. N. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model TGT Berbantuan Kahoot! *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 1–9.