revisi-artikel-isma_1790775597549.docx

By Turnitin Acc

WORD COUNT	5578	TIME SUBMITTED	30-SEP-2026 08:40AM
		PAPER ID	124456025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI PETA

Sri Isma K[1], Febri Fajar Pratama[2], Hanifah Mulyani[3]

[123]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Perjuangan Tasikmalaya
Email:
sriismak@gmail.com[1] Febripratama@unper.ac.id[2] hanifahmuyani@unper.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Mangkubumi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi peta. Penelitian bertujuan meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus dengan subjek 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar dan keterlaksanaan pembelajaran, dokumentasi, serta catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan persentase siswa yang memenuhi indikator aktivitas belajar meningkat dari 16,12% pada prasiklus menjadi 58,06% pada siklus I dan 87,09% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Perbaikan pada siklus II berupa penjelasan mekanisme permainan dan turnamen yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih terstruktur, pemerataan kesempatan berpartisipasi, serta bimbingan lebih intensif bagi siswa pasif. Temuan menunjukkan bahwa TGT berpotensi mendukung peningkatan keterlibatan siswa pada konteks pembelajaran IPAS materi peta, meskipun aktivitas menulis dan menggambar masih memerlukan penguatan.
Kata Kunci: aktivitas belajar, IPAS, penelitian tindakan kelas, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning activity of fourth-grade students at SDN 1 Mangkubumi in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on map-related content. It aimed to improve students' learning activity through the Teams Games Tournament (TGT) model. The study employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model in two cycles and involved 31 students. Data were collected through observations of student learning activity and instructional implementation, documentation, and field notes, and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The proportion of students meeting the learning-activity criteria increased from 16.12% in the pre-cycle to 58.06% in Cycle I and 87.09% in Cycle II, exceeding the 80% classical success criterion. Cycle II improvements included clearer explanations of game and tournament procedures, more structured time management, more equitable participation opportunities, and more intensive guidance for less-active students. These findings indicate that TGT has the potential to support student engagement in IPAS learning on map-related content, although writing and drawing activities still require further reinforcement.

Keywords: Classroom Action Research, IPAS, learning activity, Teams Games Tournament

---

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang dialami oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain, belajar adalah usaha manusia untuk menata diri, memperbaiki kualitas hidup, dan mengembangkan potensi agar dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat (Sukatin et al., 2022). Proses belajar yang berlangsung secara optimal tidak terlepas dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Aktivitas siswa merupakan salah satu unsur yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran di kelas. Aktivitas tersebut meliputi aktivitas secara pribadi maupun kelompok (Wibowo, 2016). Aktivitas belajar siswa dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk kegiatan selama proses pembelajaran, baik dalam aspek fisik maupun mental. Oleh karena itu, untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Jenis aktivitas belajar siswa menurut Paul D. Dierich dalam Sardiman (2012) mencakup delapan jenis aktivitas, yaitu: 1. Aktivitas visual (Visual Activities) 2. Aktivitas lisan (Oral Activities) 3. Aktivitas mendengarkan (Listening Activities) 4. Aktivitas menulis (Writing Activities) 5. Aktivitas menggambar (Drawing Activities) 6. Aktivitas motorik (Motor Activities) 7. Aktivitas mental (Mental Activities) 8. Aktivitas emosional (Emotional Activities). Berbagai aktivitas tersebut dapat berkembang secara optimal apabila proses pembelajaran dirancang dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Mangkubumi. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, aktivitas belajar siswa masih

tergolong rendah. Dari 31 siswa, hanya 5 siswa atau sebesar 16,12% yang menunjukkan aktivitas belajar sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, sedangkan sebagian besar siswa masih cenderung pasif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, mengajukan dan menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta menyelesaikan tugas secara aktif. Sebagian besar siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, sementara keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Rendahnya aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, berinteraksi, bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan rendahnya aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu siswa mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai (Sarumaha & Harefa, 2022). Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara fisik dan mental. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan berbagai aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams *Games Tournament (TGT)*. Shoimin (2018) menjelaskan bahwa "pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*". Sejalan dengan pendapat tersebut, Huda (2019) menjelaskan bahwa "model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran". Berdasarkan pendapat tersebut, model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif melalui kerja sama dalam kelompok, kegiatan permainan akademik, dan turnamen. Penerapan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dalam memahami materi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat, model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa.

Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa TGT telah digunakan untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa pada beragam konteks sekolah dasar. Shalahudin dan Wati (2021) melaporkan peningkatan keaktifan pada pembelajaran tematik melalui TGT, sedangkan Qibtiyah, Syamsi, dan Atikoh (2022) menguji pengaruh TGT terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA. Teranikha, Fatonah, dan Saputro (2024) juga menunjukkan penggunaan TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. Temuan yang lebih baru memperlihatkan bahwa TGT tetap relevan dalam konteks pembelajaran sekolah dasar dan IPAS, termasuk pada aspek keterlibatan dan kolaborasi siswa (Riana, Suciati, & Bachtiar, 2025; Sukma & Ismaniati, 2026). Rangkaian studi tersebut menegaskan kecenderungan manfaat TGT, tetapi konteks materi peta pada pembelajaran IPAS kelas IV dan analisis perubahan delapan indikator aktivitas belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya belum menjadi fokus utama studi-studi tersebut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan TGT pada pembelajaran IPAS materi peta dengan pemantauan delapan bentuk aktivitas belajar visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional serta penggunaan refleksi antarsiklus untuk memperbaiki mekanisme permainan, turnamen, bimbingan kelompok, dan pemerataan partisipasi. Dengan demikian, penelitian tidak hanya melaporkan perubahan persentase aktivitas secara klasikal, tetapi juga mengidentifikasi indikator yang berkembang kuat dan indikator yang masih memerlukan penguatan. Berdasarkan fokus tersebut, penelitian bertujuan meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Mangkubumi melalui penerapan model TGT pada pembelajaran IPAS materi peta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efektif, terus berinovasi, dan meningkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Suciani et al., 2023). Metodologi penelitian tindakan bertujuan untuk menyelesaikan masalah-

masalah pembelajaran dan pengajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Machali, 2022). Penelitian tindakan merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah pembelajaran yang ada di kelas, melalui penelitian tindakan kelas peneliti dapat mengetahui bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan (Febriani et al., 2023). Penelitian Tindakan Kelas sangat penting dilakukan oleh guru, karena dengan melakukan penelitian tindakan kelas dapat memecahkan masalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Azizah, 2021). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis, McTaggart, & Nixon (1988) merupakan model penelitian yang berbentuk spiral yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu: 1) Perencanaan (*plan*) 2) Tindakan (*act*) 3) observasi (*observe*) 4) refleksi (*reflect*).

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Mangkubumi, Kota Tasikmalaya, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas IV dengan kemampuan belajar dan tingkat partisipasi awal yang beragam. Pada prasiklus hanya 5 siswa (16,12%) yang memenuhi kriteria aktivitas belajar, sedangkan 26 siswa lainnya belum menunjukkan aktivitas secara optimal. Objek penelitian adalah aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi peta. Aktivitas yang diamati meliputi aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen observasi aktivitas belajar siswa, instrumen observasi kinerja guru, serta perangkat evaluasi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok belajar secara heterogen, diskusi kelompok, pelaksanaan permainan akademik *(games)*, turnamen *(tournament)*, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik *(team recognition)*. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan tahap observasi untuk memperoleh data mengenai aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi sebagai dasar dalam menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai kejadian yang muncul selama pelaksanaan tindakan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dokumentasi, dan catatan lapangan. Kisi-kisi observasi aktivitas belajar dikembangkan berdasarkan delapan jenis aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich dalam Sardiman (2012), yaitu aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Setiap hasil observasi kuantitatif dibaca bersama catatan lapangan dan dokumentasi untuk memeriksa kesesuaian antara skor aktivitas dan kejadian selama pembelajaran. Naskah sumber penelitian tidak memuat hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen secara kuantitatif; karena itu, aspek tersebut dinyatakan secara eksplisit sebagai keterbatasan metodologis dan menjadi rekomendasi untuk penelitian berikutnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase siswa yang memenuhi indikator aktivitas belajar pada setiap tahap, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan perubahan proses pembelajaran berdasarkan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Triangulasi teknik dilakukan secara operasional dengan membandingkan kecenderungan hasil observasi dengan dokumentasi pembelajaran dan catatan lapangan pada peristiwa yang sama. Persentase aktivitas belajar dihitung dengan rumus P = (f/N) × 100%, dengan P sebagai persentase, f sebagai jumlah siswa yang memenuhi indikator aktivitas, dan N sebagai jumlah seluruh siswa. Aspek etika penelitian dalam artikel ini dibatasi pada pelaporan data secara agregat tanpa mencantumkan identitas individual siswa. Dokumen sumber yang tersedia untuk penyusunan artikel tidak memuat rincian tertulis mengenai prosedur informed consent maupun nomor surat izin penelitian; karena itu, informasi tersebut tidak dinyatakan sebagai prosedur yang telah dilakukan. Keterbatasan pelaporan etika ini dicantumkan agar tidak terjadi klaim yang melampaui dokumentasi penelitian yang tersedia.

$$P = \frac{F}{N} \, x \, 100 \, \%$$

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa menunjukkan aktivitas belajar sesuai indikator yang telah ditetapkan. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga target penelitian terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Mangkubumi pada mata pelajaran IPAS materi peta dan komponennya melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap siklus.

PRASIKLUS

Kondisi Prasiklus, berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan dilakukan, aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Sebagian besar siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, sedangkan siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat masih sangat sedikit. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 31 siswa hanya 5 siswa (16,12%) yang menunjukkan aktivitas belajar sesuai indikator yang ditetapkan, sedangkan 26 siswa (83,87%) belum menunjukkan aktivitas belajar secara optimal. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

SIKLUS I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan TGT melalui penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Hasil observasi menunjukkan aktivitas belajar meningkat menjadi 58,06% atau 18 siswa, sedangkan 13 siswa (41,94%) masih memerlukan bimbingan. Catatan lapangan menunjukkan bahwa suasana kelas lebih hidup saat permainan dimulai, tetapi partisipasi belum merata: beberapa siswa masih ragu menyampaikan pendapat dan cenderung bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif. Karena indikator keberhasilan 80% belum tercapai, tindakan dilanjutkan ke siklus II.

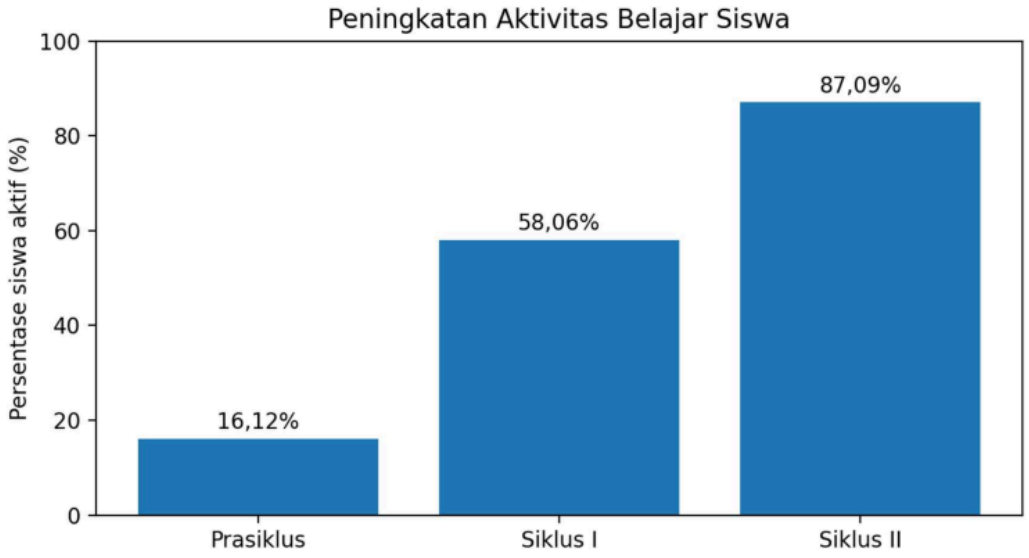
Ketercapaian setiap indikator aktivitas belajar siswa pada siklus I menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Aktivitas emosional memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 87,90% dengan kategori sangat baik. Aktivitas visual memperoleh persentase sebesar 78,22%, aktivitas mendengarkan sebesar 77,41%, aktivitas mental sebesar 76,61%, dan aktivitas menulis sebesar 75,80% yang berada pada kategori baik. Sementara itu, aktivitas menggambar memperoleh persentase sebesar 65,32%, aktivitas motorik sebesar 68,54%, dan aktivitas lisan sebesar 62,10% yang berada pada kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan dan turnamen, sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, belum optimal dalam menggambar komponen peta, serta belum sepenuhnya berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.

SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi atas kendala siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi: (1) menjelaskan kembali aturan permainan dan turnamen secara lebih sederhana; (2) mengatur alokasi waktu diskusi, games, dan turnamen secara lebih tegas; (3) memberikan pertanyaan secara bertahap; (4) memberi kesempatan yang lebih merata kepada setiap anggota kelompok; (5) memberi motivasi, pujian, dan bimbingan khusus kepada siswa yang masih pasif; serta (6) mengondisikan kelompok agar ketergantungan pada siswa berkemampuan lebih tinggi berkurang. Setelah perbaikan, 27 siswa (87,09%) memenuhi kriteria aktivitas belajar dan 4 siswa (12,90%) masih memerlukan pendampingan. Catatan lapangan menunjukkan siswa lebih berani bertanya, menjawab, dan terlibat dalam turnamen dibandingkan pada siklus I.

Berdasarkan hasil ketercapaian setiap indikator aktivitas belajar pada siklus II, aktivitas emosional memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 95,96% dengan kategori sangat baik, diikuti aktivitas mental sebesar 94,35% dan aktivitas visual sebesar 90,32% yang juga berada pada kategori sangat baik. Aktivitas lisan memperoleh persentase sebesar 83,87% dan aktivitas motorik sebesar 80,64% yang berada pada kategori baik. Aktivitas mendengarkan memperoleh persentase sebesar 76,61% dengan kategori baik. Sementara itu, aktivitas menulis dan menggambar masing-masing memperoleh persentase sebesar 73,38% dengan kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar indikator aktivitas belajar telah mencapai kategori baik hingga sangat baik. Tingginya persentase pada indikator mental dan emosional menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, percaya diri, dan mampu memahami materi selama mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Sementara itu, indikator menulis dan menggambar masih berada pada kategori cukup karena beberapa siswa masih memerlukan latihan dan bimbingan dalam menuliskan hasil diskusi serta menggambar komponen peta secara lengkap dan tepat.

Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa, rekapitulasi peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap tahap penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar Siswa dari Prasiklus hingga Siklus II

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Aktivitas belajar meningkat sebesar 41,94% dari prasiklus ke siklus I, kemudian meningkat kembali sebesar 29,03% dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 70,97% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi peta dan komponennya. Peningkatan aktivitas belajar ditunjukkan melalui semakin banyaknya siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, serta mempresentasikan hasil diskusi selama proses pembelajaran.

Persentase Ketercapaian Setiap Indikator Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Jumlah Siklus I	Jumlah Siklus II	Persentase (%) Siklus I	Persentase (%) Siklus II
1.	Visual	97	112	78,22% (Baik)	90,32% (Sangat Baik)
2.	Lisan	77	104	62,1% (Cukup)	83,87% (Baik)
3.	Mendengarkan	96	95	77,41% (Baik)	76,61% (Baik)
4.	Menulis	94	91	75,80% (Baik)	73,38% (Cukup)
5.	Menggambar	81	91	65,32% (Cukup)	73,38% (Cukup)
6.	Motorik	85	100	68,54% (Cukup)	80,64% (Baik)
7.	Mental	95	117	76,61% (Baik)	94,35% (Sangat Baik)
8.	Emosional	109	119	87,90% (Sangat Baik)	95,96% (Sangat baik)

Selain peningkatan secara keseluruhan, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perkembangan pada setiap indikator aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas emosional menjadi indikator dengan persentase tertinggi karena kegiatan permainan dan turnamen mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, aktivitas lisan, menggambar, dan motorik masih berada pada kategori cukup sehingga memerlukan perbaikan pada siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran, sebagian besar indikator mengalami peningkatan pada siklus II. Aktivitas visual, mental, dan emosional mencapai kategori sangat baik, sedangkan aktivitas lisan dan motorik mencapai kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* tidak hanya meningkatkan jumlah siswa yang aktif secara keseluruhan, tetapi juga mendorong perkembangan berbagai bentuk aktivitas belajar siswa.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan kerja sama kelompok, diskusi, permainan akademik, dan turnamen. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengamati, mendengarkan, bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, menulis, menggambar, bergerak, berpikir, dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan ruang bagi berkembangnya berbagai indikator aktivitas belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Mangkubumi pada mata pelajaran IPAS materi peta dan komponennya. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase aktivitas belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap, yaitu dari 16,12% pada prasiklus, meningkat menjadi 58,06% pada siklus I, dan mencapai 87,09% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa aktif dalam pembelajaran, telah tercapai pada siklus II.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2016) yang menyatakan bahwa aktivitas siswa merupakan salah satu unsur yang mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Aktivitas belajar tidak hanya ditunjukkan melalui kegiatan fisik, tetapi juga melalui keterlibatan siswa dalam berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan menunjukkan respons selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan keterlibatan siswa setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

Rendahnya aktivitas belajar pada kondisi prasiklus disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru *(teacher centered)*. Pada kondisi tersebut, siswa lebih banyak menerima informasi daripada terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang berani bertanya, menyampaikan pendapat, maupun berdiskusi dengan teman sekelompok.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas belajar pada tahap prasiklus terjadi pada hampir seluruh indikator aktivitas belajar. Pada aktivitas visual, sebagian siswa belum memusatkan perhatian secara penuh terhadap penjelasan guru maupun media pembelajaran yang digunakan. Pada aktivitas lisan, hanya beberapa siswa yang berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru karena sebagian besar masih kurang percaya diri. Aktivitas mendengarkan juga belum optimal karena masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada aktivitas menulis dan menggambar, sebagian siswa baru melaksanakan kegiatan tersebut apabila diperintah oleh guru dan beberapa siswa belum menyelesaikan tugas secara mandiri. Sementara itu, aktivitas motorik, mental, dan emosional masih terbatas karena proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah belum memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk bergerak, berdiskusi, berpikir aktif, dan menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran.

Peningkatan aktivitas belajar mulai terlihat pada pelaksanaan siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta mengikuti permainan akademik dan turnamen. Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, pada siklus I masih terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok, kurang percaya diri ketika menyampaikan pendapat, serta masih bergantung kepada teman yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi. Oleh karena itu, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

Penerapan TGT pada siklus I mulai mengubah pola keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai materi peta dan komponennya, tetapi mulai terlibat dalam kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2015) bahwa TGT memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

Permainan dan turnamen memberikan dorongan kepada siswa untuk memahami materi dan berusaha memberikan kontribusi bagi kelompoknya.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Simanungkalit (2019) bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih rileks sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, suasana pembelajaran yang lebih menarik terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa ketika mengikuti permainan akademik dan turnamen. Meskipun demikian, pada siklus I beberapa siswa masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif dan kerja sama dalam kelompok.

Jika dilihat berdasarkan indikator aktivitas belajar, aktivitas emosional pada siklus I menunjukkan persentase yang paling tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan dan turnamen mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, aktivitas lisan, menggambar, dan motorik masih belum optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran belum sepenuhnya diikuti oleh keberanian seluruh siswa untuk menyampaikan pendapat, keterampilan dalam menggambar komponen peta, dan keterlibatan secara merata dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I, peningkatan aktivitas belajar juga terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media PowerPoint dan gambar peta Indonesia membantu siswa memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Siswa juga mulai berani menjawab pertanyaan dan menyampaikan hasil diskusi, meskipun partisipasi tersebut masih didominasi oleh beberapa siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih baik. Dalam kegiatan menulis, sebagian besar siswa mulai mencatat materi penting dan mengerjakan LKPD bersama kelompok, walaupun masih terdapat siswa yang cenderung menyalin jawaban dari teman tanpa sepenuhnya memahami materi.

Aktivitas emosional menjadi indikator yang memperoleh persentase tertinggi pada siklus I. Hal ini terlihat dari antusiasme dan semangat siswa ketika mengikuti permainan dan turnamen. Sebaliknya, aktivitas menulis, menggambar, dan lisan masih relatif lebih rendah karena beberapa siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, belum optimal dalam menuliskan hasil diskusi, serta belum mampu menggambar komponen peta secara lengkap dan tepat. Peningkatan pada siklus I terjadi karena kegiatan TGT memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Ketika permainan dimulai, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa saling memberikan semangat, berdiskusi untuk menentukan jawaban, dan berusaha memperoleh poin bagi kelompoknya. Dengan demikian, unsur permainan dalam TGT tidak hanya memberikan suasana yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus II, antara lain guru memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai mekanisme permainan dan turnamen, meningkatkan pengelolaan waktu, memberikan motivasi kepada siswa yang masih pasif, serta membimbing setiap kelompok secara lebih intensif. Perbaikan tersebut memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Pada siklus II hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam permainan akademik dan turnamen. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya.

Perbaikan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap kendala yang ditemukan pada siklus I. Guru memberikan motivasi pada awal pembelajaran, menyusun pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang bertahap, memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota kelompok, membimbing kelompok yang masih pasif, memberikan pujian atas keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama terbaik. Selain itu, perbaikan juga dilakukan melalui peningkatan bimbingan selama diskusi, pengelolaan waktu permainan dan turnamen yang lebih baik, penggunaan permainan yang melibatkan lebih banyak siswa, serta pengondisian kelas yang lebih efektif.

Perubahan tersebut terlihat pada hasil ketercapaian setiap indikator aktivitas belajar pada siklus II. Aktivitas visual mencapai 90,32% dengan kategori sangat baik, aktivitas lisan sebesar 83,87% dengan kategori baik, aktivitas mendengarkan sebesar 76,61% dengan kategori baik, aktivitas menulis dan menggambar masing-masing sebesar 73,38% dengan kategori cukup, aktivitas motorik sebesar 80,64% dengan kategori baik, aktivitas mental sebesar 94,35% dengan kategori sangat baik, serta aktivitas emosional sebesar 95,96% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator aktivitas belajar telah mencapai kategori baik hingga sangat baik. Pencapaian aktivitas visual, mental, dan emosional pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memperhatikan pembelajaran, berpikir dalam menentukan jawaban, serta menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi. Peningkatan aktivitas lisan juga menunjukkan bahwa keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat berkembang setelah guru memberikan motivasi dan kesempatan yang lebih luas kepada siswa. Sementara itu, aktivitas mendengarkan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menyimak penjelasan guru maupun pendapat teman selama kegiatan diskusi.

Aktivitas menulis dan menggambar masih berada pada kategori cukup. Pada aktivitas menulis, beberapa siswa masih belum optimal dalam menuliskan hasil diskusi. Pada aktivitas menggambar, siswa telah mengalami perkembangan karena guru memberikan contoh mengenai komponen peta, seperti judul peta, legenda, arah mata angin, simbol, dan skala. Meskipun demikian, beberapa siswa masih belum teliti dalam melengkapi seluruh komponen peta. Hal ini menunjukkan bahwa kedua aktivitas tersebut masih memerlukan latihan dan bimbingan secara berkelanjutan. Peningkatan aktivitas motorik terlihat melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan permainan dan turnamen. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan permainan edukatif, mengambil soal, berdiskusi, dan mengikuti turnamen sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Aktivitas mental juga berkembang melalui proses menganalisis soal, menghubungkan jawaban dengan materi yang telah dipelajari, serta menentukan jawaban terbaik melalui diskusi kelompok. Peningkatan yang paling menonjol terdapat pada aktivitas emosional. Siswa menunjukkan antusiasme, kepercayaan diri, dan semangat selama mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari perlakuan guru berupa pemberian motivasi, pertanyaan pemantik, kesempatan yang sama kepada seluruh anggota kelompok, bimbingan kepada siswa yang masih pasif, pujian, tepuk tangan, pemberian bintang, dan penghargaan kepada kelompok terbaik. Perlakuan tersebut membuat siswa merasa dihargai dan lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak terlepas dari karakteristik model tersebut yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, kompetisi yang sehat, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Melalui kegiatan tersebut, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi setiap anggota. Selain meningkatkan aktivitas belajar, model TGT juga mampu menumbuhkan sikap bekerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Hubungan antara karakteristik TGT dan peningkatan aktivitas belajar terlihat dari setiap tahapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Kegiatan kelompok mendorong siswa untuk saling membantu dan bertukar pemahaman, permainan memberikan suasana belajar yang menarik, turnamen memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, sedangkan penghargaan kelompok mendorong siswa untuk memberikan kontribusi terbaik. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa berkembang melalui perpaduan antara kerja sama, kompetisi yang sehat, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keberhasilan tersebut juga berkaitan dengan sintaks model TGT yang dilaksanakan secara sistematis, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, permainan, turnamen, hingga penghargaan kelompok. Pada tahap penyajian materi, siswa memperoleh informasi mengenai peta dan komponennya. Pada tahap kerja kelompok, siswa saling membantu memahami materi dan menyelesaikan tugas. Selanjutnya, permainan dan turnamen mendorong siswa untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, berkompetisi secara sehat, serta berani menunjukkan pemahamannya. Penghargaan kelompok kemudian memberikan apresiasi terhadap usaha dan kontribusi siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ula dan Jamilah (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen. Kesamaan hasil tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa setelah proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut karena penerapan TGT pada pembelajaran IPAS materi peta dan komponennya juga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas belajar dari prasiklus hingga siklus II menunjukkan adanya perubahan keterlibatan siswa setelah penerapan TGT dalam konteks kelas yang diteliti. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan peningkatan keaktifan atau keterlibatan melalui unsur kerja kelompok, permainan, dan turnamen (Shalahudin & Wati, 2021; Qibtiyah et al., 2022; Teranikha et al., 2024). Namun, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai bukti kausal yang dapat digeneralisasi ke seluruh sekolah dasar karena desain yang digunakan adalah PTK pada satu kelas tanpa kelompok pembanding. Nilai utama temuan terletak pada bukti perbaikan proses secara lokal: refleksi siklus I menghasilkan penyesuaian tindakan yang diikuti oleh peningkatan partisipasi pada siklus II.

Dengan demikian, keberhasilan penelitian ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan persentase aktivitas belajar secara klasikal dari 16,12% menjadi 87,09%, tetapi juga oleh perubahan perilaku belajar siswa. Siswa menjadi lebih berani berkomunikasi, mampu bekerja sama, lebih aktif dalam berpikir dan memecahkan masalah, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran. Meskipun aktivitas menulis dan menggambar masih memerlukan penguatan dan terdapat 4 siswa yang belum mencapai kategori baik, secara keseluruhan penerapan model TGT telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Mangkubumi pada pembelajaran IPAS materi peta dan komponennya. Kesimpulan tersebut didukung oleh peningkatan hasil aktivitas belajar dari prasiklus hingga siklus II, teori Slavin (2015) mengenai karakteristik TGT, pendapat Wibowo (2016) mengenai pentingnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, pendapat Simanungkalit (2019) mengenai manfaat TGT dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dan telah dicantumkan dalam artikel.

KETERBATASAN DAN IMPLIKASI

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelas dengan 31 siswa sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasi secara langsung. Kedua, naskah sumber tidak menyediakan hasil uji validitas dan reliabilitas kuantitatif instrumen observasi. Ketiga, rincian prosedur informed consent dan dokumen izin penelitian tidak tercantum dalam bahan artikel yang tersedia. Keempat, meskipun sebagian besar indikator meningkat, aktivitas menulis dan menggambar pada siklus II masih berada pada kategori cukup, dan empat siswa masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Secara praktis, guru dapat menggunakan TGT dengan pengaturan peran anggota, alokasi waktu yang tegas, dan bimbingan khusus bagi siswa pasif. Secara teoretis, temuan ini mendukung pembahasan mengenai hubungan struktur pembelajaran kooperatif, kesempatan berpartisipasi, dan aktivitas belajar, tetapi perlu diuji lebih lanjut dengan desain yang lebih kuat, instrumen tervalidasi, serta konteks sekolah yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi peta dan komponennya di kelas IV SDN 1 Mangkubumi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase siswa yang memenuhi indikator aktivitas belajar meningkat dari 16,12% pada prasiklus menjadi 58,06% pada siklus I dan 87,09% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Peningkatan tersebut didukung oleh perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terutama melalui penjelasan mekanisme TGT yang lebih jelas, pengelolaan waktu, pemerataan kesempatan berpartisipasi, serta bimbingan kepada siswa yang masih pasif. Meskipun demikian, aktivitas menulis dan menggambar serta keterlibatan empat siswa masih memerlukan penguatan. Dengan demikian, TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mendorong aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas serta menggunakan instrumen dengan bukti validitas dan reliabilitas yang dilaporkan secara jelas.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 15–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Huda, M. (2019). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Pustaka Pelajar.

Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality analysis of developing the student worksheet oriented blended learning in acid base material. JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia), 3(3), 171–182. https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648

Qibtiyah, Q. M., Syamsi, A., & Atikoh, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan. Indonesian Journal of Elementary Education, 4(2). https://doi.org/10.24235/ijee.v4i2.11341

Riana, M., Suciati, & Bachtiar. (2025). Boosting students' engagement and writing skills through team games tournament in primary classrooms. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 13(2). https://doi.org/10.22219/jp2sd.v13i2.41732

Sardiman, A. M. (2012). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.

Shalahudin, S., & Wati, W. (2021). Penggunaan metode Team Games Tournament pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Journal of Integrated Elementary Education, 1(2), 108–118. https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.7581

Shoimin, A. (2018). 68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.

Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik. Nusa Media.

Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1(2), 114–123.

Sukatin, S., et al. (2022). Hakikat belajar dan pembelajaran. Deepublish.

Sukma, I., & Ismaniati, C. (2026). The effects of Team Games Tournament (TGT) cooperative learning on collaborative skills and IPAS' learning outcomes of elementary school students. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 10(1). https://doi.org/10.30651/else.v10i1.30300

Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 24–29. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367

Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V dengan menggunakan model TGT. JPG: Jurnal Pendidikan Guru, 4(3), 194–204.

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 1(2), 128–139. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621

revisi-artikel-isma_1790775597549.docx

ORIGINALITY REPORT

6%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet	182 words — 3%
2	ejournal.denusantara.id Internet	161 words — 3%

EXCLUDE QUOTES	ON	EXCLUDE SOURCES	< 3%
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	OFF