



Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Reward System* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III MI

Khoiru Rizqi Fitri Hadiyanur^{1*}, Karina Amelia², Syailin Nichla Choirin Attalina³

¹⁻³Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam

Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

*Penulis Korespondensi: 231330001348@unisnu.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on a reward system and to determine the improvement of learning activity among third-grade students at MI Miftahul Huda Tegalsambi in Mathematics. This research was motivated by the low level of student learning activity due to the conventional or teacher-centered learning methods used by teachers, causing students to be passive, rarely ask questions, and show less enthusiasm during discussions. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 20 third-grade students at MI, consisting of 12 male students and 8 female students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the implementation of the TGT learning model based on a reward system significantly improved students' learning activity. The average score (Mean) of learning activity increased from 78.67 in Cycle I to 94.75 in Cycle II, the Median score increased from 77.50 to 95.00, and the Mode score increased from 75.00 to 96.66. This improvement was supported by several enhancements in Cycle II, including more intensive motivation, variations in rewards, and adjustments to the difficulty level of tournament questions. Therefore, it can be concluded that the TGT learning model based on a reward system is effective in improving students' learning activity in lower-grade classes of Islamic elementary schools.*

Keywords: *Classroom Action Research; Cooperative Learning; Learning Activity; Reward System; Team Games Tournament.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *reward system* serta mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini didasari oleh rendahnya keaktifan belajar siswa akibat metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional atau satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang antusias mengikuti diskusi. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas III MI sebagai subjek penelitian, yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis *reward system* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata (*Mean*) keaktifan belajar meningkat dari 78,67 pada Siklus I menjadi 94,75 pada Siklus II, nilai Median naik dari 77,50 menjadi 95,00, dan nilai Modus meningkat dari 75,00 menjadi 96,66. Peningkatan ini didukung oleh perbaikan pada Siklus II, seperti pemberian motivasi yang lebih intensif, variasi *reward*, dan penyesuaian tingkat kesulitan soal turnamen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis *reward system* efektif diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas rendah madrasah ibtidaiyah.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar; Pembelajaran Kooperatif; Penelitian Tindakan Kelas; Sistem penghargaan; Turnamen Permainan Tim.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan yang sangat strategis karena menjadi pijakan pertama bagi siswa untuk membangun pemahaman konseptual, terutama dalam mata pelajaran

Matematika. Matematika merupakan mata Pelajaran wajib di sekolah dasar yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis sebagai dasar bagi siswa dalam memahami serta menyelesaikan berbagai permasalahan.

Hasil obsevasi awal yang dilakukan di kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Keaktifan belajar merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena siswa yang aktif terbukti memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan hasil belajar yang lebih optimal (Sardiman, 2016).

Rendahnya keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung menempatkan siswa sebagai objek pasif yang hanya menerima informasi, bukan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam konstruksi pengetahuan. Kondisi ini tentunya tidak kondusif bagi pengembangan kompetensi matematis siswa secara holistik.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja kelompok dengan permainan dan turnamen akademik, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Hartanto & Mediatati, 2023).

Model TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu: (1) presentasi kelas, (2) tim/kelompok, (3) permainan (games), (4) turnamen, dan (5) rekognisi tim. Keunggulan model pembelajaran ini terletak pada integrasi kompetisi yang sehat dalam bentuk permainan akademik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Penerapan *reward system* sebagai komponen tambahan dalam TGT semakin memperkuat motivasi ekstrinsik siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Huda, 2022). Penerapan *Reward system* dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang bertujuan untuk memperkuat dan meningkatkan munculnya perilaku belajar yang diharapkan pada siswa.

Reward dapat diberikan dalam berbagai bentuk, mulai dari pujian verbal, nilai tambahan, bintang prestasi, hingga penghargaan berupa hadiah kecil. Penelitian Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan reward system secara konsisten dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara signifikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Temuan dari berbagai penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hartanto & Mediatati (2023) menemukan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran Matematika meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan melalui dua siklus PTK. Selanjutnya, Mahayasa (2023) melaporkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa secara konsisten. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Reward System* pada mata Pelajaran matematika di kelas III MI masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Reward System* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III MI". Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang lebih efektif, inovatif, dan bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan setiap siklus mencakup satu kali pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tegalsambi, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dengan pelaksanaan tindakan dilakukan secara kolaboratif

bersama guru kelas III. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan belajar peserta didik berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respons terhadap penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, nilai turnamen, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan persentase keaktifan belajar peserta didik dan dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kualitatif dari hasil wawancara dan catatan lapangan dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kedua teknik analisis tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik selama pelaksanaan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Reward System untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi pada mata pelajaran Matematika. Model TGT dipilih karena memadukan unsur kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang dirancang untuk mendorong seluruh siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Reward system diintegrasikan sebagai penguatan positif yang berfungsi memotivasi siswa agar semakin bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Implementasi model pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan observasi prasiklus untuk mengidentifikasi kondisi awal keaktifan belajar peserta didik sebagai dasar penyusunan tindakan pada siklus I. Hasil pelaksanaan siklus I diuraikan sebagai berikut. Siklus I, Siklus I merupakan tindakan awal yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system pada materi Garis Tegak Lurus dan Garis Sejajar. Pelaksanaan siklus I terdiri atas dua pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan, Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas menyusun rancangan pembelajaran dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Perencanaan meliputi: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan model TGT berbasis reward system pada materi Garis Tegak Lurus dan Garis Sejajar. Menyiapkan materi pembelajaran, lembar kerja siswa, serta kartu soal untuk permainan dan turnamen akademik. Menyusun lembar angket keaktifan belajar siswa. Merancang tabel rekognisi tim dan menyiapkan reward berupa bintang prestasi, sertifikat tim, dan pujian verbal. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan: presentasi kelas dan belajar kelompok di dalam kelas, turnamen di area kelas yang telah ditata sesuai meja turnamen. Menyiapkan strategi pengelompokan siswa secara heterogen (4–5 orang per kelompok) berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter siswa

Tujuan utama dari siklus I adalah mengenalkan model TGT kepada siswa, membiasakan mereka dengan aturan permainan dan turnamen, sekaligus mengamati perkembangan keaktifan belajar melalui setiap tahapan pembelajaran. Tahap Pelaksanaan, Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua jam pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi Matematika tentang Garis Tegak Lurus dan Garis Sejajar melalui presentasi kelas (class presentation) selama kurang lebih 15 menit. Guru menjelaskan konsep, memberikan contoh soal, dan memastikan seluruh siswa memahami materi sebelum memasuki tahap berikutnya.

Setelah presentasi kelas, siswa dibagi ke dalam empat kelompok yang masing-masing terdiri 4–5 siswa. Setiap kelompok diberikan lembar kegiatan untuk belajar bersama dalam tim selama 20 menit. Pada sesi ini, anggota kelompok saling membantu dan berdiskusi untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen akademik. Guru berkeliling membimbing setiap kelompok dan memastikan seluruh anggota terlibat aktif dalam diskusi.

Pada pertemuan kedua, dilaksanakan turnamen akademik (tournament) sebagai inti dari model TGT. Siswa dari setiap kelompok ditempatkan di meja turnamen yang telah diatur berdasarkan kemampuan yang setara. Mereka bersaing menjawab kartu soal tentang materi Garis Tegak Lurus dan Garis Sejajar secara bergiliran. Setiap jawaban benar mendapatkan poin 10, dan siswa lain berhak menjawab jika penjawab pertama keliru (poin 5). Guru memandu jalannya turnamen secara adil dan mencatat perolehan poin setiap tim. Di akhir turnamen, guru mengumumkan tim pemenang dan memberikan reward berupa sertifikat tim dan bintang prestasi kepada tim dengan perolehan poin tertinggi. Seluruh siswa tetap mendapatkan apresiasi verbal dan motivasi dari guru atas partisipasi aktif mereka. Suasana pembelajaran

terlihat lebih hidup, menyenangkan, dan penuh antusias dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Tahap Observasi, Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan keaktifan belajar siswa menggunakan lembar angket keaktifan yang telah disiapkan. Angket diisi oleh siswa pada akhir siklus I dan terdiri dari 15 item pernyataan yang mencakup indikator keaktifan belajar, meliputi: keterlibatan dalam tugas belajar, partisipasi dalam pemecahan masalah, keberanian bertanya dan menjawab, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan pemanfaatan informasi dalam menyelesaikan soal.

Hasil observasi dan analisis angket pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa terlihat lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan, lebih antusias dalam berdiskusi kelompok, serta lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam turnamen akademik. Reward system yang diterapkan terbukti mampu mendorong motivasi siswa untuk tampil lebih aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Meskipun demikian, beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat dan kurang percaya diri saat menghadapi turnamen, terutama pada pertemuan pertama ketika mereka masih beradaptasi dengan aturan model TGT. Beberapa kelompok juga belum mampu memanfaatkan waktu belajar tim secara optimal.

Tahap Refleksi, Pelaksanaan siklus I menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Namun, hasil refleksi mengindikasikan masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu: Sebagian siswa belum sepenuhnya memahami aturan main turnamen pada pertemuan pertama, sehingga memerlukan waktu ekstra untuk penjelasan ulang. Distribusi reward belum merata, beberapa siswa yang kurang aktif merasa kurang terdorong karena tidak memperoleh poin turnamen. Dinamika diskusi kelompok belum merata, masih terdapat siswa yang cenderung pasif dan mengandalkan anggota kelompok yang lebih dominan. Waktu belajar kelompok dirasakan masih kurang untuk materi yang membutuhkan pemahaman konseptual lebih mendalam. Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar dalam penyusunan tindakan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II, meliputi: Memberikan penjelasan aturan model TGT dan reward system yang lebih terstruktur sebelum pembelajaran dimulai. Menambah variasi jenis reward agar lebih beragam dan menjangkau seluruh siswa, bukan hanya tim pemenang. Memperpanjang sesi belajar kelompok dan menambahkan strategi peer teaching agar seluruh anggota tim terlibat aktif. Memberikan penguatan dan motivasi verbal yang lebih intensif kepada siswa yang masih tampak pasif.

Siklus II, Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system. Pelaksanaan tindakan difokuskan pada penyempurnaan aspek-aspek yang belum optimal pada siklus sebelumnya. Siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap Perencanaan, Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyempurnaan strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system. Instrumen penelitian yang digunakan tetap sama seperti pada siklus I, sedangkan perbaikan tindakan difokuskan pada beberapa aspek berikut: Guru memotivasi dan perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Guru menyiapkan berbagai media yang berbeda dari siklus I, agar siswa tidak bosan dan jenuh. Siswa diberi motivasi agar berani bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Guru memberikan *reward* yang berbeda dari siklus I, agar siswa menjadi lebih bersemangat dan memotivasi selama *game* dan *tournament*.

Tahap Pelaksanaan, Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan tahapan yang sama seperti pada siklus I. Namun guru memberikan tingkatan soal yang berbeda (*Taksonomi Bloom* c4-c5), memberikan motivasi yang lebih kuat, memvariasi jenis media yang digunakan, memperjelas aturan permainan, dan mempersiapkan *reward* untuk siswa. Perbaikan tersebut bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, termasuk dalam kegiatan permainan dan turnamen. Kegiatan awal, Kegiatan pembelajaran diawali dengan doa, presensi peserta didik, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian pertanyaan pemantik, serta pelaksanaan ice breaking untuk membangun kesiapan belajar peserta didik. Kegiatan inti, Peneliti menyampaikan materi tentang Garis Tegak Lurus dan Garis Sejajar dengan memanfaatkan media presentasi (PowerPoint). Selanjutnya, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan yang telah disediakan, kemudian mengikuti turnamen antarkelompok. Selama kegiatan berlangsung, peneliti memberikan bimbingan dan motivasi guna mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik. Kegiatan Akhir, Peneliti memberikan *reward* kepada tim yang memiliki point terbanyak. Setelah itu peneliti memberikan angket yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa secara individu. Peneliti dan siswa menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama.

Tahap Observasi, Pada tahap observasi siklus II, peneliti mengamati keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar. Pengamatan dilakukan pada seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Aspek yang diamati meliputi perhatian terhadap penjelasan, kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan, penyampaian pendapat, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerja sama, serta keterlibatan dalam kegiatan permainan dan turnamen. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dibandingkan siklus I. Peserta didik tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Data hasil observasi selanjutnya digunakan sebagai dasar analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Tahap Refleksi, Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik ditunjukkan melalui partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi kelompok dan keterlibatan yang lebih baik selama kegiatan turnamen. Oleh karena itu, penelitian diakhiri pada siklus II.

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi

Siklus I, Data diperoleh melalui angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan dengan menggunakan skala penilaian 1–4, sehingga skor maksimal yang dapat dicapai oleh setiap siswa adalah 60. Nilai akhir dihitung berdasarkan rumus $P = (F / N) \times 100\%$, kemudian dikategorikan sesuai kriteria keaktifan belajar yang telah ditetapkan. Tabel berikut menyajikan rekapitulasi nilai akhir keaktifan belajar siswa pada siklus I:

Tabel 1. Distribusi Nilai Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
71.67	3	15.00
73.33	1	5.00
75	3	15.00
76.67	3	15.00
78.33	2	10.00
80	2	10.00
81.67	1	5.00
83.33	1	5.00
86.67	3	15.00
88.33	1	5.00
Jumlah	20	100,00

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.

Statistik	Nilai
Nilai Minimal	71.67
Nilai Maksimal	88.33
Mean (Rata-rata)	78.67
Median	77.50
Modus	75.00

Berdasarkan hasil angket pada siklus I, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis reward system. Rata-rata nilai keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 78.67, dengan nilai minimal 71.67 dan nilai maksimal 88.33. Median berada di angka 77.50, sementara modus menunjukkan nilai 75.00, yang mengindikasikan bahwa kelompok nilai tersebut paling banyak dicapai oleh siswa.

Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas ambang kategori "Aktif" (61–80%), yaitu sebanyak 14 siswa (70.00%), sementara 6 siswa (30.00%) telah mencapai kategori "Sangat Aktif" (81–100%). Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis reward system mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran Matematika.

Tabel 3. Kategori Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.

Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81% – 100%	Sangat Aktif	6	30.00
61% – 80%	Aktif	14	70.00
41% – 60%	Cukup Aktif	0	0.00
21% – 40%	Kurang Aktif	0	0,00
0% – 20%	Tidak Aktif	0	0,00

Berdasarkan tabel kategorisasi di atas, tidak ada siswa yang berada pada kategori Cukup Aktif, Kurang Aktif, maupun Tidak Aktif. Seluruh siswa telah berada pada kategori Aktif atau Sangat Aktif, yang menandakan bahwa penerapan model TGT berbasis reward system berhasil mengubah dinamika pembelajaran dari yang semula pasif dan monoton menjadi lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara sehat.

Peningkatan keaktifan belajar ini tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang mengintegrasikan kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik dalam satu rangkaian kegiatan yang terstruktur. Siswa yang sebelumnya enggan bertanya atau menjawab mulai berani tampil karena adanya dukungan dari sesama anggota tim. Kompetisi antartim

yang dikemas secara menyenangkan melalui turnamen turut mendorong setiap siswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih serius. Reward system yang diterapkan melalui pemberian bintang prestasi dan pujian verbal juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa merasa dihargai atas usaha dan partisipasi aktif mereka, sehingga terdorong untuk terus meningkatkan keterlibatan dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme Skinner yang menyatakan bahwa penguatan positif dapat meningkatkan frekuensi munculnya perilaku belajar yang diharapkan.

Meskipun hasil siklus I sudah menunjukkan peningkatan yang berarti, masih terdapat beberapa catatan perbaikan yang perlu ditindaklanjuti. Beberapa siswa masih memerlukan waktu adaptasi lebih lama terhadap aturan turnamen, dan dinamika diskusi kelompok belum sepenuhnya merata. Oleh karena itu, siklus II perlu dilaksanakan dengan berbagai penyempurnaan agar seluruh siswa dapat mencapai keaktifan belajar yang optimal dan merata.

Siklus II, Efektifitas tindakan pembelajaran dapat dilihat melalui analisis hasil angket keaktifan belajar pada siklus II. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari 15 item pernyataan dengan skala 1-4. Sehingga skor maksimal yang dapat dicapai oleh setiap siswa adalah 60. Nilai akhir dihitung berdasarkan rumus $P = (F / N) \times 100\%$, kemudian dikategorikan sesuai kriteria keaktifan belajar yang telah ditetapkan. Tabel berikut menyajikan rekapitulasi nilai akhir keaktifan belajar siswa pada siklus II:

Tabel 4. Distribusi Nilai Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
86.66	1	5%
91.66	3	15%
93.33	2	10%
95	5	25%
96.66	8	40%
98.33	1	5%
Jumlah	20	100,00

Tabel 5. Statistik Deskriptif Nilai Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.

Statistik	Nilai
Nilai Minimal	86.66
Nilai Maksimal	98.33
Mean (Rata-rata)	94.75
Median	95
Modus	96.66

Berdasarkan hasil angket pada siklus II, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbasis *reward system*. Rata-rata nilai keaktifan belajar siswa pada siklus II mencapai 94.75, dengan nilai minimal 86.66 dan nilai maksimal 98.33. Median berada di angka 95, sementara modus menunjukkan nilai 96.66, yang mengindikasikan bahwa kelompok nilai tersebut paling banyak dicapai siswa

Secara keseluruhan siswa memperoleh nilai dikategori “sangat Aktif” (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis *reward system* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran matematika.

Tabel 6. Kategori Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.

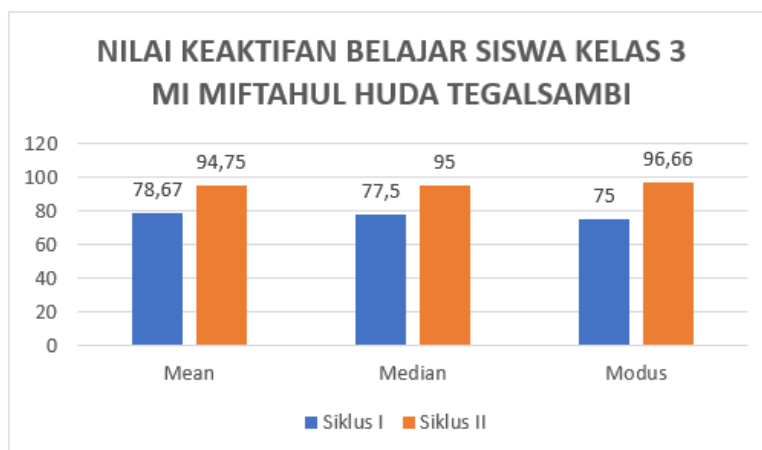
Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
81% – 100%	Sangat Aktif	6	30.00
61% – 80%	Aktif	14	70.00
41% – 60%	Cukup Aktif	0	0.00
21% – 40%	Kurang Aktif	0	0,00
0% – 20%	Tidak Aktif	0	0,00

Berdasarkan hasil kategorisasi keaktifan belajar pada siklus II, seluruh peserta didik berada pada kategori Sangat Aktif, sehingga tidak terdapat peserta didik pada kategori Aktif, Cukup Aktif, Kurang Aktif, maupun Tidak Aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis *reward system* telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan keaktifan belajar pada siklus II merupakan hasil dari perbaikan tindakan berdasarkan refleksi siklus I. Kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, penerapan *reward system* memberikan penguatan positif yang meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis *reward system* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data siklus I dan siklus II diperoleh hasil perbandingan berikut ini:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Nilai Keaktifan Belajar.

Grafik menunjukkan perbandingan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II berdasarkan nilai mean, median, dan modus. Pada siklus I, nilai mean sebesar 78,67, median 77,50, dan modus 75,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik telah berada pada kategori aktif, namun belum mencapai hasil yang optimal.

Pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai mean menjadi 94,75, median menjadi 95,00, dan modus menjadi 96,66. Dibandingkan dengan siklus I, nilai mean meningkat sebesar 16,08 poin, median sebesar 17,50 poin, dan modus sebesar 21,66 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis angket, keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase keaktifan meningkat dari 84,58% menjadi 94,75%, atau bertambah sebesar 10,17%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis *reward system* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi pada pembelajaran Matematika.

Hasil observasi dan analisis angket menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system. Pada siklus I, rata-rata keaktifan belajar mencapai 78,67. Sebanyak 6 peserta didik (30,00%) berada pada kategori Sangat Aktif, sedangkan 14 peserta didik (70,00%) berada pada kategori Aktif. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa seluruh peserta didik telah mencapai kategori aktif atau lebih tinggi pada siklus I. Peningkatan keaktifan belajar tersebut membuktikan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Komponen turnamen akademik dalam TGT memberikan kesempatan yang adil bagi setiap siswa untuk berkontribusi bagi timnya, sehingga rasa tanggung jawab kolektif antar anggota kelompok pun tumbuh secara alami. Hal ini sejalan dengan penelitian Hartanto & Mediatati (2023) yang menemukan bahwa model TGT efektif meningkatkan keaktifan belajar Matematika siswa melalui dua siklus PTK.

Peran reward system dalam penelitian ini juga terbukti signifikan. Pemberian bintang prestasi, sertifikat tim, dan apresiasi verbal secara konsisten mampu memperkuat motivasi ekstrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini senada dengan hasil penelitian Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022) yang menyatakan bahwa reward system yang diterapkan secara konsisten dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara signifikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Aspek kerja kelompok dalam model TGT juga memberikan dampak positif terhadap keberanian siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani tampil karena adanya dukungan dari sesama anggota tim. Interaksi positif yang terjadi dalam kelompok turut mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa secara alami dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *reward system* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi pada pembelajaran Matematika. Selain meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, model pembelajaran ini juga mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial selama proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *reward system* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III MI Miftahul Huda Tegalsambi pada pembelajaran Matematika. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata (mean) keaktifan belajar dari 78,67 pada siklus I menjadi 94,75 pada siklus II. Nilai Median juga mengalami kenaikan dari 77,50 menjadi 95,00, dan nilai Modus meningkat dari 75,00 menjadi 96,66. Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada semua ukuran statistik,

yang menandakan bahwa hampir seluruh siswa mengalami kemajuan dalam keaktifan belajarnya. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh berbagai perbaikan tindakan pada siklus II, meliputi pemberian motivasi yang lebih intensif, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta penerapan reward yang lebih beragam. Kombinasi strategi tersebut mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis reward system dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas rendah sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

DAFTAR REFERENSI

- Alfazuri, N. (2024). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i3.2764>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Huda, M. (2022). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis* (10th ed.). Pustaka Pelajar.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VI melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013* (14th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh pemberian reward and punishment terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
- Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Sahmar, S. W., Idawati, & Quraissy, H. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 891–902.
- Santrock, J. W. (2022). *Psikologi pendidikan* (T. Wibowo B. S., Trans.). Kencana Prenada Media Group. (Karya asli diterbitkan dalam bahasa Inggris)

- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (24th ed.). Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik* (N. Yusron, Trans.). Nusa Media. (Karya asli diterbitkan dalam bahasa Inggris)
- Sudjana, N. (2022). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (25th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2022). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM* (Rev. ed.). Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar* (6th ed.). Prenadamedia Group.