

Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Siti Ma'rufa^{1*}, Riski Sugiarto¹, Machfudzil Asror¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas IV di SDN Karangtanjung dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Matematika. Penelitian dijalankan dalam dua siklus dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada siklus I, muncul beberapa keterbatasan, terlihat dari aktivitas guru yang hanya mencapai skor 57,1, sedangkan sebagian besar siswa berada pada kategori konsentrasi rendah hingga sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran pada siklus II, yang mencakup pengelolaan kelas yang lebih teratur, instruksi yang lebih jelas, serta penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Memory Run. Hasil dari pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana skor aktivitas guru mencapai 91,0 dan 28 dari 32 siswa berada pada kategori konsentrasi tinggi. Temuan ini menguatkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, penerapan TGT dapat menjadi cara yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan fokus belajar siswa.

Kata kunci

Konsentrasi; Matematika; Model Pembelajaran TGT

Abstract

This study aimed to improve the learning concentration of fourth-grade students at SDN Karangtanjung by implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Mathematics. The study was conducted over two cycles using a classroom action research (CAR) approach. In Cycle I, several limitations were observed: the teacher activity score was only 57.1, and most students fell into the low-to-moderate concentration categories. Based on these results, instructional strategies were refined for Cycle II, incorporating more organized classroom management, clearer instructions, and the use of the "Memory Run" game-based learning medium. The results of Cycle II showed significant improvement; the teacher activity score reached 91.0, and 28 out of 32 students achieved a high level of concentration. These findings confirm that the TGT model is effective in enhancing student concentration and engagement during the learning process. Therefore, implementing TGT serves as an effective method for creating an interactive and enjoyable learning environment that boosts student focus.

Keywords

Concentration; Mathematics; TGT Learning Model

Pendahuluan

Menurut (Pristiwanti¹ et al., 2022) Pendidikan adalah suatu proses kemanusiaan yang dikenal sebagai usaha untuk memanusiakan manusia (Pristiwanti *et al.*, 2022). Oleh karena, kita seharusnya menghargai hak asasi setiap individu. Siswa, atau murid, bukanlah sekedar mesin yang bisa diatur semauanya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu mendapatkan perhatian dan dukungan dalam setiap perubahan yang mereka alami menuju dewasa, agar dapat menjadi pribadi yang merdeka, berpikir kritis dan memiliki akhlak yang baik. Sejalan dengan pendapat (BP *et al.*, 2022) pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran yang mendorong siswa untuk dengan aktif mengembangkan kemampuan dirinya.

Intruksi atau pembelajaran sebagai sesuatu sistem yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses belajar (Faizah and Kamal, 2024). Sedangkan menurut (Muslimah, 2020) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh pengajar untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas dalam berfikir. Dari kedua pendapat tersebut dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau aktivitas yang disusun secara sistematis oleh pendidikan untuk mendukung dan mempermudah siswa dalam belajar.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat dasar, menengah dan atas. Ilmu ini memiliki hubungan yang kuat dengan kehidupan sehari-hari individu. Oleh sebab itu, pemahaman serta penguasaan matematika yang baik sangatlah penting. Namun, sering kali matematika dianggap sebagai pelajaran yang susah (Amir, 2014). Matematika terdiri dari gagasan-gagasan abstrak yang menggunakan simbol-simbol, sehingga pemahaman konsep matematika harus didahulukan sebelum kita dapat mengolah simbol-simbol tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 5 November 2025 di SDN Karangtanjung teridentifikasi adanya masalah yang cukup signifikan dalam aktivitas belajar terutama pada pelajaran matematika di kelas 4. Saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak mampu berkonsentrasi dengan baik. Mereka mudah teralihkan, sering berbincang dengan teman disebelahnya, bahkan beberapa diantaranya berjalan-jalan di dalam kelas dan berpindah tempat duduk tanpa izin guru. Tindakan ini membuat suasana kelas menjadi kurang mendukung untuk pembelajaran. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti memilih solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam aspek konsentrasi siswa dan memilih model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament*. Adanya elemen permainan dan kompetisi yang sehat siswa akan lebih bisa berkonsentrasi dalam belajar.

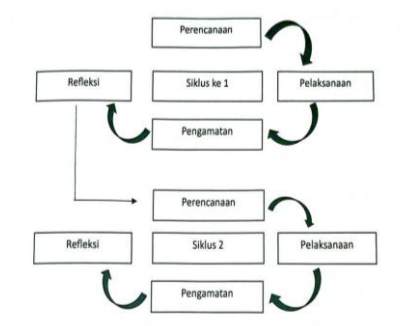
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mengajak siswa untuk belajar melalui permainan (Mahardi, Murda and Astawan, 2019). Sejalan dengan pendapat (Sururi and BS, 2022) model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan sebuah model pembelajaran kolaboratif yang gampang diimplementasikan, mengikutsertakan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan siswa dalam peran sebagai pengajar sejawat tanpa harus ada perbedaan status, serta mengandung elemen permainan dan penguatan.

Konsentrasi adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mengarahkan fokusnya pada hal-hal yang sedang dipelajari dan menghindari gangguan yang tidak penting. Konsentrasi sangat krusial dan diperlukan bagi siswa agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Berdasarkan penelitian terdahulu menurut (Mustofa *et al.*, 2023) diketahui bahwa konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, terdapat hubungan yang jelas antara kedua hal tersebut bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* bisa meningkatkan konsentrasi belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki potensi untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa SDN Karangtanjung dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN Karangtanjung.

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan melibatkan serangkaian langkah yang berulang (siklus) yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi, yang secara berkesinambungan membentuk siklus baru hingga penelitian tindakan kelas. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Karangtanjung, kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo (Azizah, 2021). Pada tanggal 5 November 2025 dengan jumlah subjek pada penelitian sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dimulai pada tanggal 5 November 2025 sampai tanggal 14 November 2025. Selama rentang waktu tersebut, akan diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media memory run dalam dua siklus untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan konsentrasi siswa. penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas maka prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur PTK yang dilakukan dalam suatu proses bersiklus. Pada penelitian ini setiap siklus terdiri atas perencanaan (*plan*), pelaksanaan Tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas dalam Dua Siklus

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti selama penelitian adalah observasi dan kuisioner. observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan strategi pembelajaran yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung, Pengamatan yang dilakukan secara langsung akan dicatat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, sehingga setiap tindakan dan kegiatan guru dapat tertuang dengan rapi. Data mengenai tingkat konsentrasi siswa diperoleh dari kuesioner yang disebarkan di akhir sesi pembelajaran. Kuesioner ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dibuat untuk menilai seberapa baik siswa dapat berkonsentrasi selama proses belajar.

Tabel 1. Instrumen Kuesioner Siswa

No	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			4	3	2	1
1	Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran	Saya mudah terganggu oleh hal-hal di sekitar saat guru menjelaskan				
2	Merespon materi yang diajarkan	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
3	Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru	saya mengikuti intruksi guru dengan gerakan atau tindakan yang benar				
4	Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh	Saya dapat menggunakan pengetahuan yang saya pelajari untuk menyelesaikan soal atau tugas				
5	Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh	Saya mampu menjelaskan kembali materi pelajaran dengan kata – kata saya				

6	Mampu mengemukakan ide atau pendapat	Saya berani mengemukakan pendapat ketika diminta oleh guru
7	Kesiapan pengetahuan yang didapat segera muncul bila diperlukan	Saya dapat dengan cepat mengingat kembali materi yang telah dipelajari saat diperlukan
8	Berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari	Saya merasa tertarik dengan materi pelajaran yang diajarkan guru
9	Tidak bosan terhadap proses pembelajaran yang dilalui	Saya merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung
Total		

Analisis data dilakukan dengan cara penerapan metode pengurangan data, di mana data yang diperoleh dari pengamatan lapangan dipilih, lalu disederhanakan dan diproses. Tingkat konsentrasi murid dievaluasi berdasarkan nilai dari kuesioner atau lembar observasi, yang kemudian dihitung persentasenya dan dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 2. Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Guru

Presentase Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran	Kategori
80-100	Sangat baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang

Metode untuk menentukan persentase keberhasilan observasi aktivitas guru yang menggunakan lembar observasi pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% =$$

Tabel 3. Kategori Tingkat Konsentrasi Siswa

Batas (Interval)	Kategori
0-25	Sangat rendah
26-50	Rendah
51-75	Sedang
76-100	Tinggi

Nilai persentase konsentrasi siswa dihitung untuk menunjukkan seberapa baik prestasi pada masing-masing indikator. Metode perhitungan yang diterapkan membandingkan nilai yang diperoleh dengan nilai tertinggi dan diubah ke dalam bentuk persen.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah frekuensi}} \times 100\% =$$

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

A. Siklus 1

1. Perencanaan

Berdasarkan observasi awal pada 5 November 2025, terungkap bahwa siswa kelas IV di SDN Karangtanjung mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian saat pelajaran matematika, sehingga proses belajar belum berjalan dengan baik. Untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan, termasuk analisis kurikulum, pembuatan modul pembelajaran, dan metode analisis data. Kurikulum Merdeka yang diterapkan memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga metode yang digunakan menjadi lebih inovatif dan berarti. Pada siklus pertama, peneliti menggunakan modul pembelajaran berbasis TGT yang mencakup tahap presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan, dan turnamen. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan kolaborasi, motivasi, dan konsentrasi siswa.

Analisis data dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan menggunakan angket yang disebarakan kepada siswa. Pengamatan mencatat langkah-langkah yang diambil guru selama mengajar, sedangkan angket digunakan untuk menggali pendapat siswa mengenai konsentrasi mereka dalam belajar. Hasil dari kedua instrumen ini menjadi dasar untuk menilai dan memperbaiki pelaksanaan tindakan di siklus yang akan datang.

2. Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 10 November 2025, mulai pukul 09.00 WIB di kelas IV SDN Karangtanjung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika. Model TGT diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas kelompok, permainan edukatif, serta kompetisi antarkelompok.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan sapaan, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi, dan penjelasan tujuan. Pada tahap inti, guru mulai dengan menyajikan materi melalui pertanyaan pemantik, penjelasan menggunakan presentasi slide, dan demonstrasi tentang pembagian angka. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan membuat nama tim masing-masing. Pada tahap permainan, guru menjelaskan peraturan, menyiapkan media pembelajaran, dan memberikan waktu kepada kelompok untuk menjawab soal. Setelah itu, turnamen dilaksanakan sesuai dengan instruksi dari guru. Penilaian dikerjakan dengan memberikan skor, menjelaskan jawaban yang benar, serta memberikan penghargaan kepada tim dengan nilai tertinggi. Pada penutupan, kegiatan meliputi evaluasi individu, merangkum materi bersama, membahas materi yang akan datang, memberikan motivasi, doa penutup, dan mengucapkan salam.

3. Pengamatan

Hasil observasi pada siklus I mengindikasikan bahwa peran guru belum optimal dalam setiap fase pembelajaran, termasuk pada bagian pendahuluan, inti, dan penutup. Nilai total aktivitas guru tercatat sebesar 57,1, yang masih di bawah kriteria yang ditentukan, sehingga ada kebutuhan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mengajar guna memperbaiki kualitas pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas	P1	P2	Rata-Rata
1	Pendahuluan	13	11	12
2	Inti	11	11	11
3	Penutup	10	10	10
Skor				32

Di tahap awal penelitian, kuesioner konsentrasi disebarakan kepada 32 siswa untuk mengevaluasi keterampilan dasar mereka. Hasilnya memperlihatkan bahwa 18 siswa berada dalam kategori rendah dan 14 siswa dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa mayoritas masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat belajar. Berikut tabel hasil angket siswa:

Tabel 5. Hasil Angket Konsentrasi Siswa

No	Nama	Skor	Total	Keterangan
1	AFA	17	47	Rendah
2	AAP	16	44	Rendah
3	AR	20	55	Sedang
4	AAF	17	47	Rendah
5	AZN	20	55	Sedang
6	APA	21	58	Sedang
7	AMS	20	55	Sedang
8	AFAR	16	44	Rendah
9	AZZ	20	55	Sedang
10	CFR	18	50	Rendah
11	DL	22	61	Sedang
12	FRP	19	53	Sedang
13	FA	13	36	Rendah
14	HM	18	50	Rendah
15	KZ	26	72	Sedang
16	LMZ	17	47	Rendah
17	LDA	19	52	Sedang
18	MAZHF	13	36	Rendah
19	MDA	18	50	Rendah
20	MAAP	19	53	Sedang
21	MAF	14	39	Rendah
22	MFRP	18	50	Rendah
23	MBR	20	55	Sedang
24	MAM	13	36	Rendah
25	NNA	18	50	Rendah
26	NAP	22	61	Sedang
27	PAWR	19	53	Sedang
28	RAFR	18	50	Rendah
29	RBAO	17	47	Rendah
30	RJP	14	39	Rendah
31	SENA	18	50	Rendah
32	SMA	20	55	Sedang

4. Refleksi

Pelaksanaan siklus pertama menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran TGT belum berhasil dengan baik. Pengamatan terhadap aktivitas guru hanya mencapai 57,1%, yang masih berada di bawah standar 75%, hal ini disebabkan oleh pengaturan waktu, penjelasan tentang aturan, dan penggunaan media yang belum optimal. Dari hasil angket yang melibatkan 32 siswa, terlihat bahwa 56,25% berada dalam kategori rendah dan 43,75% dalam kategori sedang, tanpa ada siswa yang masuk dalam kategori tinggi. Permasalahan utama mencakup pengelolaan pembelajaran, pemahaman siswa mengenai TGT, serta rendahnya konsentrasi, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus kedua.

B. Siklus

1. Perencanaan

Dikarenakan pencapaian klasikal pada siklus I belum tuntas, maka diperlukan tindakan lanjutan melalui siklus II. Sebelum mengimplementasikan tindakan di siklus II, peneliti terlebih dahulu merancang rencana serta

memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Beberapa persiapan yang dilakukan untuk siklus II meliputi:

- Meningkatkan fokus siswa melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar peserta didik lebih konsentrasi dan terlibat aktif selama proses belajar mengajar;
- Menyusun lembar observasi dan instrumen angket untuk menilai pengelolaan aktivitas guru serta reaksi siswa terhadap pembelajaran;
- Mempersiapkan alat bantu belajar berbasis permainan *memory run* untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara interaktif;
- Menyusun soal evaluasi bagi siswa sebagai sarana untuk mengevaluasi penguasaan dan keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

Dengan perencanaan yang dilakukan, diharapkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan konsentrasi serta partisipasi aktif siswa dalam aktivitas belajar.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilakukan pada hari Rabu, 13 November 2025, dengan satu pertemuan saja. Pada siklus 2, fokus tindakan adalah pada elemen-elemen yang belum berhasil dicapai di siklus 1, sesuai dengan rencana yang telah disiapkan untuk siklus 2. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan sapaan, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi, dan penjelasan tujuan. Pada tahap inti, guru mulai dengan menyajikan materi melalui pertanyaan pemantik, penjelasan menggunakan presentasi slide, dan demonstrasi tentang pembagian angka. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan membuat nama tim masing-masing. Pada tahap permainan, guru menjelaskan peraturan, menyiapkan media pembelajaran, dan memberikan waktu kepada kelompok untuk menjawab soal. Setelah itu, turnamen dilaksanakan sesuai dengan instruksi dari guru. Penilaian dikerjakan dengan memberikan skor, menjelaskan jawaban yang benar, serta memberikan penghargaan kepada tim dengan nilai tertinggi. Pada penutupan, kegiatan meliputi evaluasi individu, merangkul materi bersama, membahas materi yang akan datang, memberikan motivasi, doa penutup, dan mengucapkan salam.

3. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru di siklus II menunjukkan perkembangan yang jelas dibandingkan dengan siklus I. Proses pembelajaran berlangsung dengan lebih teratur dan efektif, dengan total nilai mencapai 91,0, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kriteria evaluasi telah tercapai. Ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam kemampuan mengajar sejak siklus I berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas	P1	P2	Rata-Rata
1	Pendahuluan	18	19	18,5
2	Inti	19	18	18,5
3	Penutup	14	14	14
Skor				51

Pada siklus II, angket konsentrasi kembali disebarakan kepada 32 siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dibanding siklus I, dengan 28 siswa berada di kategori tinggi dan 4 siswa di kategori sedang. Hal ini menunjukkan strategi yang diterapkan berhasil meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Angket Konsentrasi Siswa

No	Nama	Skor	Total	Keterangan
1	AFA	31	86	Tinggi
2	AAP	29	80	Tinggi
3	AR	33	92	Tinggi
4	AAF	34	94	Tinggi
5	AZN	24	67	Sedang

6	APA	32	89	Tinggi
7	AMS	33	92	Tinggi
8	AFAR	34	94	Tinggi
9	AZZ	31	86	Tinggi
10	CFR	32	89	Tinggi
11	DL	23	64	Sedang
12	FRP	32	89	Tinggi
13	FA	32	89	Tinggi
14	HM	34	94	Tinggi
15	KZ	31	86	Tinggi
16	LMZ	29	80	Tinggi
17	LDA	31	86	Tinggi
18	MAZHF	32	89	Tinggi
19	MDA	31	86	Tinggi
20	MAAP	27	75	Sedang
21	MAF	31	86	Tinggi
22	MFRP	32	89	Tinggi
23	MBR	32	89	Tinggi
24	MAM	31	86	Tinggi
25	NNA	30	83	Tinggi
26	NAP	30	83	Tinggi
27	PAWR	34	94	Tinggi
28	RAFR	29	80	Tinggi
29	RBAO	28	78	Tinggi
30	RJP	31	86	Tinggi
31	SENA	32	89	Tinggi
32	SMA	22	61	Sedang

4. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua memperlihatkan kemajuan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus pertama. Aktivitas guru di bagian pendahuluan, inti, dan penutup menjadi lebih terstruktur dan efisien, dengan skor rata-rata mencapai 91,0, yang menunjukkan bahwa banyak indikator penilaian telah terpenuhi. Hasil survei konsentrasi siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan 28 siswa termasuk dalam kategori tinggi dan 4 siswa dalam kategori sedang, yang menandakan mayoritas siswa mampu fokus dan terlibat selama proses pembelajaran. Temuan ini menggarisbawahi keberhasilan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang digabungkan dengan media Memory Run dalam meningkatkan konsentrasi dan partisipasi para siswa. Dengan demikian, perbaikan yang dilakukan sejak siklus pertama berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pengelolaan guru maupun keterlibatan siswa, sehingga pendekatan ini sebaiknya dipertahankan dan dievaluasi secara terus-menerus.

Pembahasan

Dari hasil penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas 4 SDN Karang Tanjung pada mata pelajaran matematika yang telah dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap I dan tahap II, telah dijelaskan hasil penelitian sebelumnya. Selama penerapan metode TGT, penelitian ini menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah rendahnya perhatian dan konsentrasi siswa, khususnya ketika memasuki fase permainan dan turnamen yang memerlukan kesiapan mental serta perhatian penuh. Selain itu, beberapa siswa masih menunjukkan keraguan dalam ikut serta, baik saat menjawab pertanyaan atau dalam mengikuti sesi permainan kelompok. Kebiasaan siswa yang cenderung pasif dan lebih nyaman bekerja secara individu juga menghalangi maksimalisasi penerapan TGT di awal tahap.

Kendala lain yang timbul adalah kecelakaan saat pengelompokan dan pelaksanaan turnamen, yang mengganggu proses belajar. Keterbatasan waktu juga menjadi rintangan dalam mengatur keseluruhan rangkaian kegiatan TGT, mulai dari penyampaian materi, kolaborasi tim, hingga sesi permainan dan turnamen. Beberapa indikator proses belajar,

terutama pada fase kerja sama tim sebelum memasuki turnamen, belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Meskipun demikian, perbaikan strategi pada siklus II memberikan dampak positif terhadap peningkatan fokus, partisipasi, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki sejumlah kelemahan pada siklus pertama, terutama dalam pelaksanaan aktivitas guru di tahap pembukaan, inti, dan penutupan yang belum optimal. Skor observasi guru hanya mencapai 57,1, menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di samping itu, hasil kuesioner mengenai konsentrasi siswa pada siklus pertama juga menunjukkan bahwa kemampuan fokus mereka masih rendah, dengan 18 siswa tergolong dalam kategori rendah dan 14 siswa dalam kategori sedang. Namun, setelah dilakukan penyesuaian strategi pembelajaran pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru yang diamati meningkat menjadi 91,0, menunjukkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih efisien dan terorganisir. Hasil kuesioner tentang konsentrasi siswa juga menunjukkan kemajuan yang baik, dengan 28 siswa masuk dalam kategori tinggi dan hanya 4 siswa dalam kategori sedang. Secara umum, penelitian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta konsentrasi siswa di SDN Karangtanjung. Perbaikan strategi dan peningkatan kompetensi guru menjadi elemen kunci dalam kesuksesan ini.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan efek positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa di kelas IV SDN Karangtanjung. Pada tahap awal, siswa menunjukkan tingkat konsentrasi yang cukup rendah. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner di siklus I, di mana mayoritas siswa berada dalam kategori rendah dan sedang, serta berdasarkan observasi aktivitas guru yang hanya merekam 57,1%. Proses belajar di siklus I juga belum optimal akibat adanya kendala dalam manajemen waktu, penyampaian aturan permainan yang tidak cukup jelas, serta pemanfaatan media yang kurang menarik yang membuat siswa mudah terdistraksi dalam aktivitas kelompok maupun permainan.

Namun, setelah adanya perbaikan di siklus II, kualitas pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Guru dapat mengelola kelas dengan lebih baik, memberikan instruksi yang lebih jelas, dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Memory Run* untuk menarik perhatian siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru yang mencapai nilai 91,0%, melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan. Di samping itu, konsentrasi siswa juga mengalami peningkatan yang cukup drastis, dibuktikan dengan 28 siswa masuk ke dalam kategori tinggi dan hanya 4 siswa yang berada dalam kategori sedang, serta tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori rendah.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam memperbaiki konsentrasi belajar siswa. Perubahan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT bisa menjadi pilihan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan membantu siswa untuk lebih fokus saat kegiatan belajar berlangsung.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Amir, A. (2014) 'Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif', *Forum Paedagogik*, 6(1). Available at: <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>.
- Azizah, A. (2021) 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran', *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), pp. 15–22. Available at:

<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.

BP, A.R. *et al.* (2022) 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al-Urwatul Wutsqa*, 2(1).

Faizah, H. and Kamal, R. (2024) 'Belajar dan Pembelajaran', *Jurnal Basicedu*, 8(1), pp. 466–476. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

Mahardi, I.P.Y.S., Murda, I.N. and Astawan, I.G. (2019) 'Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parishuda Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA', *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), p. 98. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.

Muslimah (2020) 'Pendidikan dan Metode Pembelajaran Menurut Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid', *AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1).

Mustofa, Z. *et al.* (2023) 'Strategi Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)', *Damhil Education Journal*, 3(1). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/dej.v3i1.1755>.

Pristiwanti, D. *et al.* (2022) 'Pengertian Pendidikan', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.

Sururi, I. and B S, A.W. (2022) 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2). Available at: <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.