

Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dikelas IV Sekolah Dasar

Clarifta Nur Wahidah^{*1}, Firosalia Kristin^{*2}

¹PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

¹PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

e-mail: clarifta11@gmail.com , firosalia.kristin@uksw.edu

Submitted: 02-07-2023

Revised : 27-08-2023

Accepted: 14-10-2023

ABSTRACT. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk mengatasi masalah tingkat keaktifan belajar peserta didik yang rendah di antara peserta didik selama proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dikelas IV SD Negeri Mangunsari 02. Tahapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* meliputi: (1) penyajian kelas, (2) pembentukan kelompok (*team*), (3) pelaksanaan permainan (*games*), (4) kompetisi (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengadopsi model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Terdapat dua siklus dalam penelitian ini, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 peserta didik, terdiri dari 7 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Kota Salatiga. Tingkat keaktifan belajar peserta didik meningkat dari 17% pada tahap pra siklus menjadi 53% pada siklus I, dan kemudian mengalami peningkatan lebih lanjut hingga 83% pada siklus II.

Keywords: *Cooperative Learning, Liveliness, Teams Games Tournament (TGT)*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>

How to Cite Nur Wahidah, C., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).

INTRODUCTION

Menurut Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007, proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar maupun menengah perlu dirancang secara interaktif, menginspirasi, menghibur, dihadapkan pada tantangan yang memicu semangat belajar, serta merasa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, dan memberikan kesempatan peserta didik dalam mengekspresikan ide sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki. Sekolah Dasar memiliki peran yang tak kalah penting dalam mencapai tujuan kurikulum (Saputra & Sridiyatmiko, 2022). Menurut pendapat (Mulyasa, 2014) kesuksesan dalam pembelajaran dapat diukur dengan melihat sejauh mana peserta didik ikut aktif, baik dalam aspek fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran. Ini juga tercermin melalui keaktifan belajar yang tinggi serta tingkat kepercayaan diri yang besar yang diperlihatkan oleh Sebagian besar peserta didik (Bahri, 2022; Sechandini et al., 2023). Bentuk-bentuk keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diamati dari keterlibatan peserta didik seperti turut serta dalam mengerjakan tugas, teribat dalam diskusi kelompok, terlibat dalam proses pemecahan masalah, merespon pertanyaan dari guru maupun teman sejawat, bertanya

jika terdapat materi yang belum dipahami, dan mampu mempresentasikan hasil laporan yang telah dikerjakan (Garba & Uthman, 2023; Nurkhasanah et al., 2023). Semua elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran termasuk peserta didik, guru, fasilitas sekolah, alat pembelajaran, konten, dan media pendukung, berperan dalam mewujudkan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan pada akhirnya memahami serta membangun pengetahuannya (Zuhri, 2021).

Menurut pendapat (Alawiyah et al., 2023) keaktifan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, baik aspek jasmani maupun rohani, dapat menyebabkan munculnya perilaku baru dalam diri peserta didik. Keaktifan dalam belajar mencakup aktivitas yang terjadi baik secara fisik maupun mental, dimana pelaksanaan tindakan dan proses berpikir menjadi suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas fisik ini dapat berupa peserta didik giat dalam menggerakkan anggota tubuh, melakukan sesuatu, bekerja kelompok/individu maupun bermain. Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari cara peserta didik berinteraksi dengan teman sejawat maupun guru yang mengajar saat proses pembelajaran berlangsung (Suandika et al., 2020). Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016) dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu: (1) peserta didik ikut aktif dalam menyelesaikan tugas belajarnya, 2) peserta didik menunjukkan minat untuk terlibat dalam memecahkan masalah, 3) peserta didik dengan sukarela berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, 4) peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru, 5) peserta didik mampu mengevaluasi kemampuannya sendiri dan hasil yang dicapainya, 6) peserta didik berlatih menyelesaikan soal atau masalah yang ditemui, dan 7) peserta didik mempunyai kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam menyelesaikan masalah atau tugas (Firmansyah et al., 2023; Khoiruddin et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru sangat perlu mengupayakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sebab keaktifan belajar peserta didik menjadi salah satu penentu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Kota Salatiga diantaranya: (1) Sebagian besar peserta didik belum aktif bertanya ketika ada kesulitan, (2) Peserta didik belum dapat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok, hanya 1-2 peserta didik yang mengerjakan tugas kelompok dan lainnya hanya melihat, (3) Sebagian besar peserta didik masih terlihat pasif ketika proses pembelajaran, dan (4) Hanya terdapat 2-3 peserta didik yang berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu dapat dilihat dari cara guru mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Hariandi & Cahyani dalam (Fitria et al., n.d.) bahwa aktifitas guru dapat mempengaruhi kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, diantaranya: (1) Kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran, (2) Komunikasi hanya dilakukan satu arah atau *teacher center learning*, (3) Dalam penyampaian materi kurang menarik atau monoton, dan (4) Guru hanya memberikan tugas terus menerus sehingga membuat peserta didik merasa jenuh. Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik (Thalita et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menemukan pemecahan masalah dengan menerapkan model *cooperative learning*. Model *cooperative learning* yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok. Dalam hal ini peserta didik diajak untuk belajar bersama di dalam kelompok kecil. Sesuai yang dijelaskan oleh (Slavin, 2015) bahwa *cooperative learning* merujuk pada kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok untuk dapat bekerjasama memahami materi pelajaran. Dalam proses *cooperative learning* ini, peserta didik diharapkan mampu belajar secara berkelompok dan saling menyampaikan pendapat antar anggota kelompok sehingga materi yang belum dipahami dapat dipahami dengan baik. Menurut (Zumroti, 2022) *cooperative learning* sendiri memiliki banyak tipe antara lain: (1) *Student Teams Achievement Division*

(STAD), (2) *Teams Games Tournament (TGT)*, (3) *Jigsaw, Team Assites Individualization (TAI)*, (4) *Cooperative Reading Ang Composition (CIRC)*, dan (5) *Group Investigation (GI)*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang mengharuskan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 peserta didik yang bersifat heterogen. Menurut (Slavin, 2015) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bersaing dengan kelompok lain, yang pada akan meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, guru menyajikan materi pelajaran, guru membentuk kelompok belajar, peserta didik mengikuti games untuk mengetahui pengetahuan peserta didik, tiap kelompok melakukan turnamen dengan cara berkompetensi, dan rekognisi tim untuk mendapatkan penghargaan sebagai tim super, tim sangat baik, tim baik, maupun tim cukup. Dengan adanya games dan tournament membuat peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena peserta didik ingin membuktikan kecerdasannya dan berkeinginan untuk mencapai prestasi yang tertinggi di kelas.

Menurut (Slavin, 2015) tahap-tahap yang termasuk dalam sintak *Teams Games Tournament (TGT)*, antara lain:

(1) Penyajian Kelas

Materi pelajaran di berikan kepada peserta didik dalam presentasi maupun ceramah interaktif di dalam kelas. Hal ini dilakukan secara langsung melalui diskusi maupun tanya jawab antar peserta didik serta peserta didik dan guru yang dibimbing oleh guru.

(2) Pembagian Kelompok (*Team*)

Peserta didik dipilih menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 peserta didik kelompok-kelompok ini dibentuk dengan pertimbangan heterogenitas, sehingga dalam setiap kelompok terdapat peserta didik dengan kemampuan akademis yang beragam. Tujuannya adalah agar peserta didik yang mungkin memiliki akademis yang lebih rendah dapat memperoleh manfaat dan pembelajaran lebih baik melalui interaksi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang lebih tinggi.

(3) Pelaksanaan Permainan (*Games*)

Permainan atau *games* ini terdiri dari soal-soal yang dibuat oleh guru bertujuan untuk mengetahui pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik berdasarkan penyajian materi yang diberikan guru diawal pembelajaran.

(4) Kompetisi (*Tournament*)

Kegiatan kompetisi atau turnamen dilaksanakan setelah seluruh materi telah disampaikan kepada peserta didik. Dalam tahap ini, peserta didik akan terlibat dalam kompetisi akademik dengan cara bersaing dengan anggota tim lainnya.

(5) Penghargaan kelompok (*Team recognize*)

Tim yang mendapatkan skor paling banyak akan mendapatkan penghargaan atau reward dengan kriteria tim super. Kemudian juara dua akan mendapat penghargaan tim sangat baik, juara tiga mendapat penghargaan tim baik, dan juara empat mendapatkan penghargaan tim cukup.

Kelebihan dari model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menurut (Shoimin, 2017) antara lain: (1) tidak hanya membuat peserta didik berbakat untuk lebih unggul dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong peserta didik dengan kemampuan akademis yang lebih rendah untuk terlibat secara aktif dan memiliki peran yang penting dalam kelompok mereka, (2) mendorong terbentuknya rasa kebersamaan dan saling menghargai antara peserta didik dalam kelompok sehingga dapat memperkuathubungan social di dalam kelas, (3) membuat peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena ada penghargaan atau hadiah yang diberikan kepada kelompok-kelompok yang mencapai prestasi, dan (4) adanya kegiatan permainan dan turnamen dalam *Teams Games Tournament (TGT)* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan kelebihan model *cooperative learning*

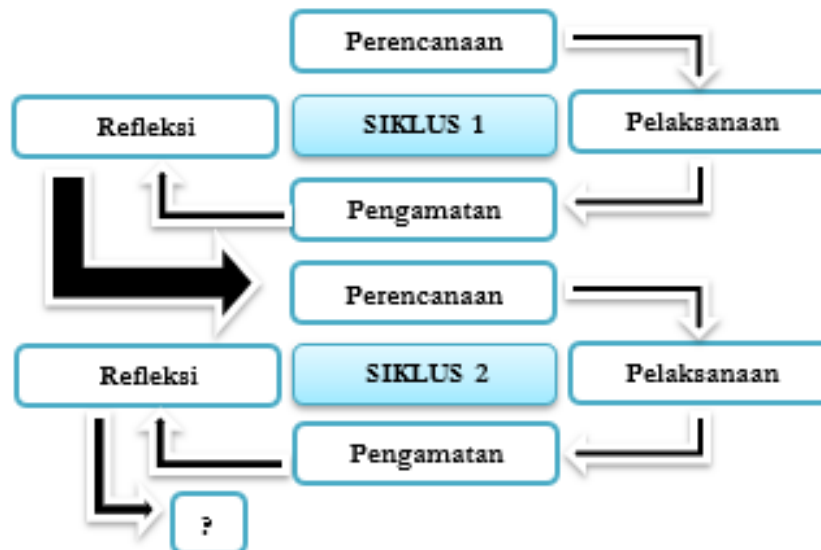
tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, maka metode *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Melibatkan permainan dalam aktivitas pembelajaran menungkinkan peserta didik untuk belajar dalam suasana yang lebih santai, dan juga membantu dalam pengembangan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Chandra, 2020). Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dikelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian sebelumnya model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Sri Widyastuti, n.d.: 2019) dengan hasil bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus keaktifan belajar mencapai 50%, yang kemudian meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 77% pada siklus II. Hasil penelitian lain oleh (Ula & Jamilah, 2023) menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus keaktifan belajar mencapai 40,3 %, yang kemudian meningkat menjadi 57,7% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75,10% pada siklus II. Dan hasil penelitian lainnya oleh (Azkatulfauzah et al., n.d.) menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus mencapai 46,36%, yang kemudian meningkat menjadi 68,73% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 88,99% pada siklus II.

METHOD

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode PTK karena bertujuan untuk meningkatkan tingkat keaktifan belajar peserta didik melalui model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam pelaksanaannya, PTK ini mengadopsi model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK ini adalah pengembangan dari model PTK awal yang dirancang oleh Kurt Lewin, namun dengan mengintegrasikan komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) kedalam satu kesatuan yang kohoren. Model PTK yang diterapkan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). PTK ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Apabila hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, maka tahapan dari penelitian ini dapat dilakukan kembali. Dan apabila pada siklus I ditemukan kejanggalan maupun kekurangan, maka kejanggalan maupun kekurangan tersebut dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Gambar 1. Alur Penelitian PTK



Berikut penjelasan terkait tabel yang telah dipaparkan di atas akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai siklus PTK sebagai berikut:

Fase Pra Siklus, yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum masuk pada siklus I. pada tahap pra siklus ini, peneliti melaksanakan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar yang kemudian akan menjadi dasar pada tindakan siklus I dan siklus II.

Fase Siklus I, yaitu (1) Perencanaan: Perencanaan ini dilakukan untuk merencanakan waktu pelaksanaan, menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan, membuat media pembelajaran sebagai media pendukung, mempersiapkan instrument penelitian, dan membuat lembar kerja peserta didik. (2) Pelaksanaan/Tindakan: Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan kegiatan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dirancang. (3) Pengamatan: Dalam kegiatan ini, peneliti selaku guru akan melakukan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik khususnya mengenai keaktifan belajar peserta didik ketika proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. (4) Refleksi: Pada tahap akhir ini, peneliti melaksanakan evaluasi hasil observasi, menentukan keberhasilan, menentukan kelemahan siklus I, melakukan perbaikan dari kelemahan yang muncul di siklus I, dan merencanakan tindakan untuk memperbaiki kelemahan siklus I yang akan dilaksanakan di siklus II.

Fase Siklus II, yaitu kegiatan yang dilaksanakan sama dengan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I. Akan tetapi pada siklus II ini dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan maupun kelemahan yang muncul pada siklus I, sehingga pada siklus II pembelajaran diharapkan dapat lebih baik dibandingkan siklus I.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Mangunsari 02, Kota Salatiga. Jumlah total peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 12 peserta didik, yang terdiri dari 7 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes, yang menggunakan lembar observasi dan dokumentasi sebagai instrument penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk melihat tingkat keaktifan belajar peserta didik, berikut tabel kriteria keaktifan belajar peserta didik menurut (Arikunto, 2011) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Peserta Didik

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	76 – 100	Sangat Aktif
2	51 – 75	Aktif
3	26 – 50	Pasif
4	0 - 25	Sangat Pasif

RESULT AND DISCUSSION

Result

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Kota Salatiga, ditemukan bahwa pada fase pra siklus hanya 2 peserta didik yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sebesar 17%, dan 10 peserta didik lainnya belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan tingkat partisipasi 83%. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik pada tahap pra siklus masih sangat rendah. Pada fase pra siklus ini, penelitian masih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan belum menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Siklus

Siklus	Jumlah Peserta Didik		Presentase	
	Aktif	Belum Aktif	Aktif	Belum Aktif
Pra Siklus	2	10	17%	83%
Siklus I	7	5	58%	42%
Siklus II	10	2	83%	17%

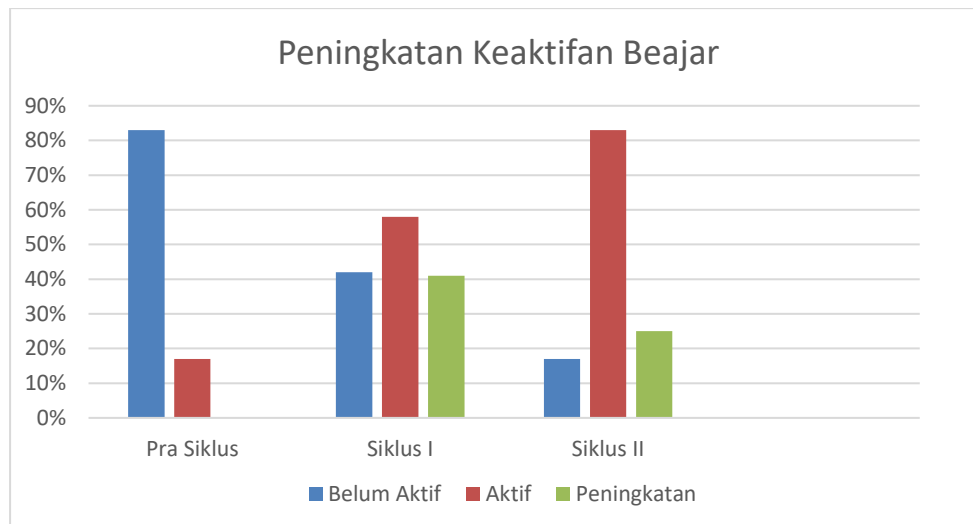
Melalui hasil pra siklus yang telah dilakukan, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus I menghasilkan peningkatan yang positif dalam keaktifan belajar peserta didik, terdapat 7 peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran, mencapai tingkat partisipasi sebesar 58%, sementara 5 peserta didik masih belum aktif dalam proses pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sebesar 42%. Peningkatan tersebut terus berlanjut pada siklus II, dimana 10 peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, mencapai tingkat partisipasi sebesar 83%, dan hanya terdapat 2 peserta didik yang masih belum aktif dalam proses pembelajaran dengan tingkat partisipasi sebesar 17%.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 41%. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 25%. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari pra siklus hingga siklus I dapat dilihat dalam tabel di bawah.

Tabel 4. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

	Keaktifan Belajar Peserta Didik	Peningkatan
Pra Siklus	17 %	
Siklus I	58%	41%
Siklus II	83%	25%

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik juga dapat dilihat dalam grafik berikut:



Berdasarkan grafik dan tabel yang telah disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dikelas IV SD Negeri Mangunsari 02. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat dilihat pada pra siklus hanya terdapat 2 peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sebesar 17%, sedangkan 10 peserta didik belum aktif dengan tingkat partisipasi sebesar 83%. Pada siklus I terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 41%. Jumlah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 7 peserta didik dengan tingkat partisipasi sebesar 58%, sementara 5 peserta didik masih belum aktif dengan tingkat partisipasi sekitar 42%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 25%. Jumlah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran mencapai 10 peserta didik dengan tingkat partisipasi sebesar 83%, sementara hanya terdapat 2 peserta didik yang masih belum aktif dengan tingkat partisipasi sebesar 17%. Dengan total peningkatan sebesar 66% dari kondisi pra siklus hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Ini juga tercermin dalam peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi indikator keberhasilan keaktifan belajar ≥ 75 .

Discussion

Penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri Mangunsari 02 Kota Salatiga telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing dilaksanakan satu kali tindakan atau pertemuan pembelajaran. Keaktifan belajar peserta didik pada fase pra siklus tergolong masih sangat rendah dan setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kondisi awal keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus hanya terdapat 2 dari 12 peserta didik yang masuk dalam kategori aktif. Sedangkan 10 dari 12 peserta didik lainnya masuk dalam kategori pasif. Berdasarkan hasil pra siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar peserta didik memiliki keaktifan belajar yang masih rendah dalam kegiatan pembelajaran dan perlu untuk ditingkatkan.

Setelah diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas IV SN Negeri Mangunsari 02 masih rendah, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Menurut Mamo & Idris (Falah, 2018), salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna dan relevansi bagi kehidupan mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas yang menantang, permasalahan yang memerlukan pemecahan, atau dengan mengembangkan kebiasaan belajar yang positif.

Menurut (Sri Widyastuti, n.d.: 2019) pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan tiga tahap uama, yaitu kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti, dan

kegiatan penutup. Tahap pra pembelajaran adalah persiapan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk menyiapkan semua perangkat pembelajaran seperti: modul ajar, media pembelajaran, LKPD, lembar penilaian, dsb, yang diperlukan sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan awal meliputi membuka pembelajaran dengan salam atau sambutan, menanyakan kabar peserta didik, mengecek daftar kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan apersepsi. Kegiatan inti meliputi lima tahapan yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pembagian kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*). Kegiatan akhir meliputi membuat kesimpulan pembelajaran, menyelesaikan soal evaluasi, merefleksi kegiatan pembelajaran, dan menutup pembelajaran dengan salam. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa sebelum menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, keaktifan belajar peserta didik dapat dikatakan masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat melalui keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru ataupun teman sejawat pada kegiatan pra siklus. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, nilai keaktifan belajar peserta didik diharapkan mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu nilai $\geq 75\%$.

Pada kegiatan pra siklus belum menunjukkan keaktifan belajar peserta didik karena hasil observasi keaktifan belajar peserta didik masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi keaktifan belajar peserta didik berada pada presentase 17%. Sedangkan untuk presentase peserta didik yang memiliki keaktifan belajar rendah berada pada presentase 83%. Dari hasil pra siklus ini kemudian dilaksanakan kegiatan siklus I. Dimana pada siklus I ini, guru akan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yang masih sangat rendah.

Pada siklus I sudah terlihat peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mencapai 41% atau sebesar 58% peserta didik terlibat aktif. Namun dalam siklus I ini belum mencapai nilai minimal indikator keberhasilan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, peserta didik masih cenderung diam dan kurang aktif dalam merespon pertanyaan guru maupun teman sejawat, pengerjaan LKPD masih di dominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi, dan kurangnya tanggungjawab peserta didik terhadap tugas yang dapat. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilaksanakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan maupun kelemahan pada pelaksanaan siklus I.

Pada siklus II peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mencapai 25% atau sebesar 83% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan siklus II ini dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik dalam berkompetisi untuk menunjukkan bahwa dirinya yang terbaik di kelas. Terlebih dengan adanya penghargaan atau reward yang akan diberikan kepada kelompok maupun tim sesuai dengan kategori juara yang diperoleh (tim super, tim sangat baik, tim baik, dan tim cukup). Dengan hal ini setiap anggota kelompok akan selalu berusaha dan bekerjasama agar semua anggota dalam kelompoknya dapat memahami materi dengan baik sehingga dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dengan aktif. Melalui kegiatan kelompok, seluruh anggota kelompok dituntut untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok seperti *games* dan *tournament* yang dilaksanakan secara berkompetisi antar kelompok. Tiap kelompok akan berkompetisi untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya, dan kelompok yang mendapatkan skor paling banyak akan mendapat kategori tim super serta mendapatkan penghargaan atau reward yang terbaik. Menurut (Hidayati, 2020) penghargaan yang diberikan kepada kelompok menunjukkan bahwa setiap kelompok memiliki motivasi untuk saling membantu.

Berdasarkan hasil siklus II dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah memenuhi atau mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal antara lain: (1) peserta didik telah mengenal model *cooperative learning* tipe (*TGT*) sehingga membuat peserta didik semakin semangat dan antusias mengikuti pembelajaran, (2) peserta didik lebih memiliki keberanian untuk mengungkapkan ide atau pendapatnya, serta berani untuk mengajukan

pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sejawat, (3) peserta didik lebih terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, (4) peserta didik lebih memiliki keberanian diri untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain, (5) peserta didik lebih terlibat aktif ketika melakukan *games* dan *turnament* untuk menjadi terbaik, dan (6) peserta didik lebih memiliki tanggungjawab pribadi yang ditunjukkan dalam kelompok.

Penelitian yang saya lakukan sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil serupa diantaranya penelitian dari Sugiarta, et al ((Fitria et al., 2023) bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournamnet (TGT)* dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selanjutnya hasil penelitian dari (Kristiana et al., 2017) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournamnet (TGT)* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, penelitian dari (Surya, 2018) bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournamnet (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, dan senang dengan adanya tantangan. Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan secara fisik seperti membaca, menulis, mengamati, maupun secara mental seperti menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Mangunsari 02, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas IV. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang terjadi pada setiap tahap siklus penelitian. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari hasil observasi pra siklus, dimana hanya 17% peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran. Namun setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus I, tingkat keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 58%. Pada siklus I ini, terdapat 7 peserta didik yang dapat dikategorikan aktif, sementara 5 peserta didik masih tergolong pasif. Karena hasil siklus I belum mencapai KKM indikator keberhasilan keaktifan belajar peserta didik, maka dilakukan refleksi dan perbaikan belih lanjut pada siklus II. Hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang cukup signifikan sebesar 83%, dibandingkan dengan siklus I hanya sebesar 58%. Pada siklus II ini, terdapat 10 peserta didik dapat dikategorikan aktif, sementara 2 peserta didik tergolong pasif.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil siklus II telah memenuhi atau mencapai indicator keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 75\%$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Turnament (TGT)* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri Mangunsari 02.

REFERENCES

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Azkatulfauzah, M., Pendidikan, J., Guru, P., & Dahlan, U. A. (n.d.). MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD N 1 BUMIREJO MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT).
- Bahri, S. (2022). Pendidikan Akhlak Anak dalam Perspektif Imam Al-Ghazali. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.6>
- Chandra, P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Di MTs Al-Quraniyah Bengkulu. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(01), 1. <https://doi.org/10.24127/att.v4i01.1163>
- Falah, N. A. (2018). Peningkatan Keaktifan belajar PKN Siswa Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Firmansyah, C., Ubaidillah, U., & Busriyanti, B. (2023). Design of The “Merdeka Belajar” Program for Students of High School Education. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.328>
- Fitria, A., Nurlaela, E., & Prajabatan, P. (n.d.). Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Garba, M. D., & Uthman, Y. O. O.-O. (2023). The Covid 19 And The Likes Of Possible Pandemic: An Islamic Way To Earnest Prophylaxis. *Dirasah: International Journal of Islamic Studies*, 1(1), Art. 1.
- Hidayati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/sossearch.v1n1.p39-45>
- Khoiruddin, K., Salminawati, & Usiono, U. (2023). Kepribadian Pendidik Muslim Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.333>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Jurnal Ilmiah Biologi*.
- Mulyasa, H. E. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013 (A. S. Wardan, Ed.). Remaja Rosdakarya.
- Nurkhasanah, U., Barnoto, B., Hasan, M. S., & Ashari, A. (2023). Madrasa Principal's Strategy in Improving the Quality of the Pandemic Era Learning Process at Madrasah Aliyah. *Dirasah: International Journal of Islamic Studies*, 1(1), Art. 1.
- Saputra, N. A. G., & Sridiyatmiko, G. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 319–325. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396>
- Sechandini, R. A., Ratna, R. D., Zakariyah, Z., & Na'imah, F. U. (2023). Multicultural-Based Learning of Islamic Religious Education for the Development of Students' Social Attitudes. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.27>
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013 (R. KR, Ed.). Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning: teori, riset dan praktik (Zubaedi, Ed.). Nusamedia.

- Sri Widyastuti, N. (n.d.). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BAGI SISWA KELAS VI SD NEGERI KOTAGEDE 3.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Pendas : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 01, Juni 2023 1018 *Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4.
- Zuhri, S. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar PAI dan BP Materi Bersikap dan Berperilaku Jujur melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SD *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(November).
- ZUMROTI, N. (2022). PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS TENTANG PEMAHAMAN ISI BACAAN TEKS REPORT MELALUI TGT. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2). <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1318>