

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDN Kadumerak 1

Elis Listiani^{1✉} & Mohamad Jajuli²

^{1✉} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, elslistiani96@gmail.com, Orcid ID: [0009-0009-3463-5024](https://orcid.org/0009-0009-3463-5024)

² SD Negeri Kadumerak 01, mohamadjajuli43@guru.sd.belajar.id, Orcid ID: [0009-0005-1510-9441](https://orcid.org/0009-0005-1510-9441)

Article Info

History Articles

Received:

Jun 2023

Accepted:

Feb 2024

Published:

Sep 2024

Abstract

The research background begins with the low participation of students during the learning process. On the other hand, students are very interested in taking quizzes which are routinely carried out at the end of learning activities, as one of the evaluation methods. Therefore, to overcome this problem, a study on the application of solutions to these problems was carried out in the form of using the Team Games Tournament (TGT) learning model to stimulate increased student activity in the learning process. The syntax in this learning model consists of activities: class presentations, groups, games, matches, and team recognition. This research was conducted using the classroom action research method with the Kemmis & Taggart cycle model. The research took place in 2 cycles with a total of 35 respondents in class 5 SDN Kadumerak 1. Data collection used observation and documentation methods. Based on the research results, the activity of class 5 students at SDN Kadumerak 1 can be increased. The success of this research can also be seen from the final achievement of the criteria for student activity, namely in cycle II of 77.03% of cycle I of 52.81%. In cycle II the majority of students got the very active criterion predicate. Therefore, this shows that the activity of students in class 5 of SDN Kadumerak 1 can be increased by learning using the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model.

Keywords:

TGT Model, Student Active Learning, Activeness

How to cite:

Listiani, E., & Jajuli, M. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran teams games tournament (TGT) di kelas V SDN Kadumerak 1. *Didaktika*, 4(3), 312-324.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:
Jun 2023
Diterima:
Feb 2024
Diterbitkan:
Sep 2024

Abstrak

Latar belakang penelitian diawali dengan rendahnya partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Di lain sisi, siswa sangat tertarik mengikuti kuis yang rutin dilaksanakan diakhir kegiatan pembelajaran, sebagai salah satu metode evaluasi. Oleh karena itu, dilakukanlah sebuah penelitian penerapan solusi dari permasalahan tersebut berupa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Adapun sintaks dalam model pembelajaran ini terdiri dari kegiatan: penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, dan rekognisi tim. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model siklus Kemmis & Taggart. Penelitian berlangsung dalam 2 kali siklus dengan jumlah 35 responden di kelas 5 SDN Kadumerak 1. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian keaktifan siswa kelas 5 SDN Kadumerak 1 dapat menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II sebesar 77.03% dari siklus I yang sebesar 52,81%. Pada siklus II mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas 5 SDN Kadumerak 1 ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Kata Kunci:

Model TGT, Pembelajaran Siswa Aktif, Keaktifan

Cara mengutip:

Listiani, E., & Jajuli, M. (2024). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran teams games tournament (TGT) di kelas V SDN Kadumerak 1. *Didaktika*, 4(3), 312-324.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar diupayakan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, keaktifan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007, hlm. 6). Permen tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan suatu keharusan. Pantas & Surbakti (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya proses pembelajaran itu harus berpusat pada siswa. Maka dari itu, pembelajaran lebih berorientasi pada kegiatan siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dadi & Kewa (2021) mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab Keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Dananjaya (2023) yang menyatakan bahwa semakin tinggi kegiatan belajar siswa, semakin tinggi pula peluang berhasilnya pengajaran. Lalu menurut Kamza et al. (2021) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa sendiri adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas fisik yang berupa siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran di kelas 5 SDN Kadumerak 1 terlihat bahwa siswa jarang bertanya kepada guru, aktivitas belajar hanya terbatas pada mendengarkan, mencatat, lalu siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum. Hal ini berbanding terbalik dengan definisi siswa aktif dalam pembelajaran menurut Hasanah & Himam (2021) yakni: (1) siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran; (2) pengetahuan dipelajari, dialami dan ditemukan oleh siswa; (3) mencobakan sendiri konsep-konsep; (4) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya.

Kemudian, temuan lain yang ditemukan di kelas 5 SDN Kadumerak 1 diantaranya: 1) siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol, 2) sebagian siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri, 3) ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya; relatif menelan mentah-mentah apa yang guru sampaikan, 4) siswa yang berkemampuan akademis rendah cenderung pasif selama pembelajaran. Setelah ditelusuri, ternyata salah satu faktor yang menyebabkan masalah diatas adalah model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi. Untuk belajar berkelompok sendiri sebenarnya sudah dilakukan namun hal ini belum optimal dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang menantang. Hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan keaktifan belajar siswa ini, maka diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Karakteristik siswa kelas atas pada umumnya memiliki usia antara 9–12 tahun, sehingga berdasarkan klasifikasi Piaget berada pada tahap perkembangan akhir operasional konkrit sampai awal operasional formal. Mereka juga memiliki sifat khas yang sudah berbeda dengan siswa kelas rendah. Siswa kelas atas sudah dapat berpikir reversibel atau bolak balik, sehingga siswa dapat mengingat pelajaran awal yang mereka pelajari. Maka dari itu, siswa sudah dapat mengelompokkan sesuatu sesuai dengan kriterianya dan dapat mengurutkannya. Mereka juga sudah mampu berpikir logis, walaupun pengalaman yang dimiliki masih terbatas. Salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru di kelas atas adalah model pembelajaran berbasis kooperatif. Model pembelajaran ini memiliki konsep untuk mengajak siswa belajar secara berkelompok. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi dikuasai oleh siswa hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari (Armidi, 2022).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 5 adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Merti (2020) TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyawan et al. (2019) ditemukan data bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas selama pembelajaran. Hal serupa ditemukan oleh Setyawan et al. (2019) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan model TGT sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan keaktifan belajar khususnya di kelas 5 SDN Kadumerak 1. Adapun acuan pengamatan keaktifan yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, dan kegiatan menulis. Dengan adanya implementasi model pembelajaran TGT, diharapkan dalam proses pembelajaran di kelas dapat terjadi berbagai aktivitas tersebut, sehingga pembelajaran dapat berjalan baik dan keaktifan siswa di dalam kelas semakin meningkat.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Machali (2022) mendefinisikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan mengajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif untuk mengukur perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 5B SDN Rejosari 01 Semarang Jalan Rejosari VII No.6-8, Rejosari, Kec. Semarang Timur, Kecamatan Rejosari, kota Semarang, Jawa Tengah 50125, yang berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari 13 siswa Laki-laki dan 14 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas ini dikarenakan sebagian besar siswa kelas 5B dalam pembelajaran mengenai percobaan listrik, banyak melakukan kesalahan dan bingung dalam merangkai listrik dengan benar pada percobaan listrik. Selain itu, sebagian siswa sulit menyebutkan komponen dan fungsi komponen listrik dengan benar saat diberikan soal evaluasi. Dalam melakukan penelitian,

peneliti membutuhkan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 16 Oktober 2023 dan Siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Oktober 2023.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi aliran produksi dan pertukaran makna. Penelitian berlangsung dari September 2021–Januari 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah nilai-nilai karakter konservasi pada buku cerita Apel Emas karya Tere Liye yang akan dianalisis, persepsi siswa terkait bahan ajar, serta muatan budaya lokal sebagai alternatif sumber pembelajaran di SD.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Prasetyo & Abduh, 2021). Adapun Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari 20 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa Perempuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Kadumerak 1, Pandeglang Banten pada bulan Februari–Mei 2023. Kemudian indikator yang digunakan sebagai acuan dalam melihat peningkatan keaktifan siswa mencakup kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, dan kegiatan menulis.

Prosedur penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif dengan siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Anugrah, 2019) terdapat empat tahapan yang digunakan yaitu : Perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Dalam tahapannya dilaksanakan dengan jangka waktu bersamaan, setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksikan maka siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang digunakan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen penelitian yang digunakan berupa RPP, LKPD, lembar observasi pengamatan perilaku peserta didik dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data berupa teknik nontes. Teknik nontes dilakukan melalui lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif lembar observasi aktivitas siswa. Analisis data hasil observasi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas V melalui model pembelajaran TGT. Nilai atau poin dari lembar observasi akan dibandingkan antara siklus 1 dan siklus 2, apabila mengalami peningkatan maka dapat diasumsikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 SDN Kadumerak 1. Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa, berikut merupakan tabel pengkategorian keaktifan belajar siswa yang diadaptasi dari Guttman (dalam Thalita et al., 2019) sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penentuan Keaktifan Siswa

No.	Kategori Keaktifan	Rentang Persentase Keaktifan Siswa (%)
1.	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2.	Aktif	$60 \leq x \leq 80$
3.	Cukup Aktif	$40 \leq x \leq 60$
4.	Kurang Aktif	$20 \leq x \leq 40$
5.	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x \leq 20$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN Kadumerak 1 ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan capaian keaktifan melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diawali dengan observasi awal, pembuatan perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan setiap siklusnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada setiap siklus.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah, LKPD, RPP, serta lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Penelitian juga dibantu dengan data pada saat observasi awal. Data-data yang dihasilkan dianalisis untuk mengetahui perkembangan setiap proses yang diperoleh dalam setiap siklusnya. Untuk selanjutnya akan dibahas hasil penelitian ini dari aspek proses pelaksanaan keaktifan siswa berdasarkan indikator-indikator keaktifan belajar.

Penerapan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijabarkan sebagai berikut.

Penyajian Kelas

Pada langkah ini, guru sudah menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran seperti penggunaan proyektor untuk memutar video belajar. Indikator keaktifan belajar siswa yang muncul pada kegiatan ini yaitu bertanya kepada guru. Pada siklus I beberapa siswa sudah berusaha untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya ketika guru melaksanakan tanya jawab dan diskusi kelas. Namun ada juga siswa yang masih belum memperhatikan guru, siswa masih asyik melakukan kegiatan lain seperti bermain alat tulis. Hal ini dikarenakan materi yang disajikan guru tidak membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa merasa tidak tertarik untuk belajar. Sehingga pada siklus II guru memberikan perhatian dan motivasi lebih kepada siswa.

Kemudian siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah tidak terlibat dalam pembelajaran seperti mengemukakan pendapat dan berpendapat. Hal ini dikarenakan siswa merasa malu dan tidak terbiasa untuk mengemukakan pendapat maupun bertanya. Sehingga pada siklus II, guru langsung menunjuk siswa tersebut agar mencoba untuk mengemukakan pendapat, menjawab, dan bertanya dengan tujuan agar siswa yang malu untuk mengemukakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan memiliki kesempatan yang sama dengan siswa yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Hal ini berkaitan dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran kooperatif yaitu agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, serta berani mengemukakan pendapat secara terbuka (Hasanah & Himami, 2021).

Belajar dalam Tim

Pada langkah ini, tim sudah dibentuk dari siswa yang mempunyai akademis tinggi, sedang, dan rendah sebagaimana yang menjadi salah satu ciri dari pembelajaran kooperatif (Merti, 2020). Setiap tim juga berusaha mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKPD) yang diberikan oleh guru, dan berdiskusi untuk mempersiapkan games dan turnamen. Pada siklus I belum semua siswa terlihat bekerja sama dalam tim. Hal ini dikarenakan siswa yang mempunyai akademis tinggi mendominasi saat pengerjaan LKPD sehingga siswa yang mempunyai akademis rendah dan siswa yang pemalu hanya diam saja tidak terlibat mengerjakan. Sehingga pada siklus II, guru membuat peraturan pada saat belajar dalam tim dan menayangkannya dengan proyektor agar siswa selalu

mengingatnya dan guru pun memberikan pengertian kepada setiap kelompok mengapa mereka harus bekerja sama. Pengerjaan LKPD yang lambat oleh beberapa tim. Hal ini disebabkan karena batasan waktu yang diberikan guru belum tegas. Sehingga pada siklus II guru memberikan skor tambahan kepada tim yang menyelesaikan LKPD secara tepat waktu, diharapkan dengan pemberian skor tambahan siswa tidak membuang waktu pada saat belajar dalam tim.

Pada siklus II terjadi perubahan, setiap tim menjadi lebih kerjasama dan siswa yang di kategori akademis tinggi tidak mendominasi lagi. Mereka menjadi saling berbagi tugas, dan membantu teman satu timnya ketika merasa kesulitan dalam mengerjakan LKPD. Hal ini dikarenakan sebelum melakukan belajar dalam tim guru mengingatkan dan menekankan ulang kepada siswa untuk saling bekerja sama demi keberhasilan bersama dan membagi peran siswa dalam tim. Agar siswa lebih mengingatnya guru memberikan peraturan yang ditayangkan dengan proyektor.

Selain itu waktu untuk mengerjakan LKPD juga tidak terlalu ngaret dari waktu yang telah ditentukan, hal ini dikarenakan guru memberikan poin tambahan untuk tim yang berhasil mengerjakan tepat waktu. Dari 7 tim yang ada, 4 tim berhasil mengerjakan tepat waktu. Guru dirasa masih perlu mengembangkan keterampilan dasar mengajar (Setyawan et al., 2019) yang dibutuhkan pada langkah ini, khususnya keterampilan membimbing kelompok kecil dan mengembangkan peran sebagai organisator dalam pembelajaran kooperatif (Parhusip et al., 2023).

Games

Pada langkah ini, guru telah menyiapkan permainan yang melibatkan tim-tim siswa. Guru juga memberikan aturan dalam permainan agar permainan berlangsung dengan kondusif. Pada saat pelaksanaan siklus I, beberapa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti permainan hal ini disebabkan karena games hanya terpaku pada lembar games seperti mengerjakan permainan dengan lebih menarik dan menantang bagi siswa tetapi tetap sesuai dengan karakteristik siswa hal ini yang menyebabkan antusias dan semangat siswa untuk menerapkan apa yang telah diperolehnya meningkat. Hal ini sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam hal keterampilan mengelola kelas dan memberikan variasi (Widyastuti & Suprapti, 2021). Namun pada saat kegiatan games pada siklus II membuat kelas menjadi kurang kondusif, hal ini disebabkan siswa terlalu bersemangat pada saat melakukan permainan di sesi rebutan.

Turnamen

Pada langkah ini, guru menyiapkan turnamen dan siswa bertanding sesuai kategori kemampuan akademis. Siswa menikmati suasana turnamen karena mereka berkompetensi dengan teman yang kemampuan akademisnya setara (Widyastuti & Suprapti, 2021). Kegiatan turnamen pada saat siklus I tidak cukup kondusif dan beberapa siswa masih belum memahami prosedur turnamen. Hal ini dikarenakan guru memberitahu peraturan dan prosedur turnamen yang hanya diucapkan secara lisan. Sehingga pada siklus II, guru memperlihatkan peraturan dan prosedur turnamen menggunakan proyektor agar siswa lebih mengingatnya dengan demikian pada turnamen di siklus II siswa lebih kondusif. Selain itu siswa yang di kategori akademis rendah jawaban yang diberikan masih belum sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan siswa yang tingkat akademis nya masih rendah masih belum memahami secara menyeluruh mengenai materi. Sehingga guru perlu meminta agar setiap tim berdiskusi ulang mengenai apa yang telah dipelajari hari ini dan memberi bantuan kepada temannya yang masih belum memahami materi pada saat kegiatan belajar dalam tim, selain itu guru meminta teman satu tim nya untuk memberikan semangat agar siswa tersebut percaya diri. Dengan perlakuan tersebut, siswa yang sebelumnya

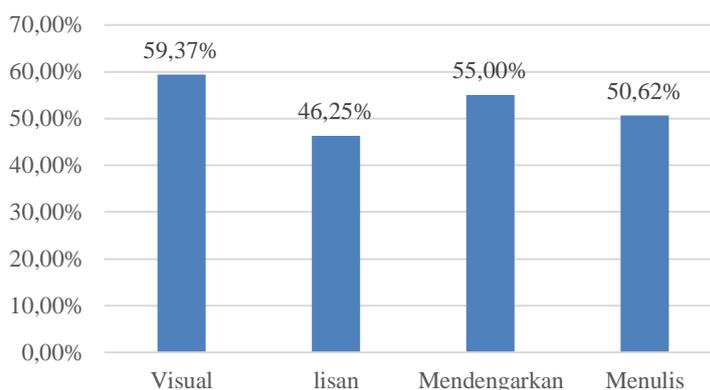
tidak mau mencoba untuk menjawab soal turnamen menjadi ikut ambil bagian untuk memberikan yang terbaik kepada tim nya.

Rekognisi

Tim Pada langkah ini, guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi siswa yang mencapai skor berdasarkan kriteria tertentu. Selain memberikan penghargaan pada tim yang juara di siklus I berupa stiker motivasi, guru juga memberikan motivasi kepada seluruh siswa bahwa kerjasama disaat belajar dalam tim sangat penting, saling berbagi kepada teman yang belum memahami materi. Diharapkan dengan pemberian motivasi ini indikator keaktifan siswa akan lebih baik kedepannya. Pada siklus II ada tambahan penghargaan bagi tim yang lain yang tidak mendapat juara, berupa pemberian stiker motivasi dan makanan ringan membuat siswa menjadi lebih menghargai teman satu timnya. Siswa terlihat bahagia ketika mendapat sebuah stiker meskipun tim nya bukan tim yang juara. Hal ini sejalan dengan pendapat Arianti (2019) bahwa guru perlu memberikan penghargaan kepada tim yang berhasil sehingga tim lainnya akan menjadikan tim yang berhasil sebagai model dalam pembelajaran.

Keaktifan Belajar

Berdasarkan lembar observasi yang telah disajikan dalam hasil penelitian, keaktifan siswa sudah berjalan dengan baik. Secara keseluruhan berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model TGT disajikan dalam perbandingan ketercapaian persentase ke-4 aspek kegiatan keaktifan siswa pada siklus I berikut ini.

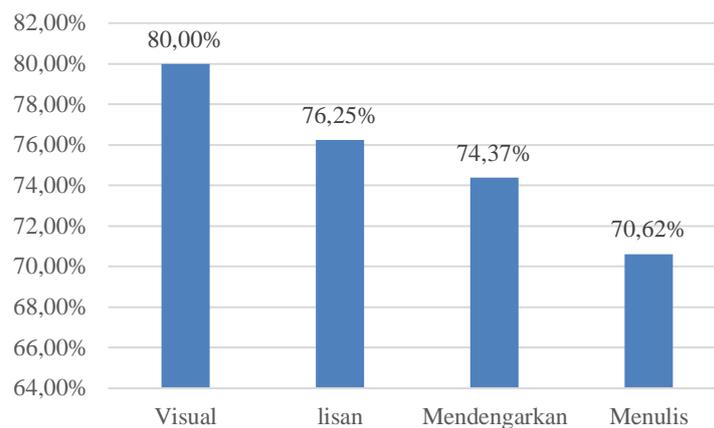


Gambar 1. Perbandingan Persentase Aspek Kegiatan Siklus I

Berdasarkan data dalam Gambar 1 didapatkan informasi bahwa kegiatan visual memiliki nilai sebesar 59,37% yang berarti keaktifan pada kegiatan visual berada dalam kategori cukup aktif. Namun, apabila dibandingkan dengan hasil rata-rata pada kegiatan lainnya, kegiatan visual memiliki nilai yang paling besar. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang mulai serius memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, mengamati kegiatan yang dilakukan di depan kelas, kemudian mengamati media pembelajaran yang ditampilkan, serta mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh guru.

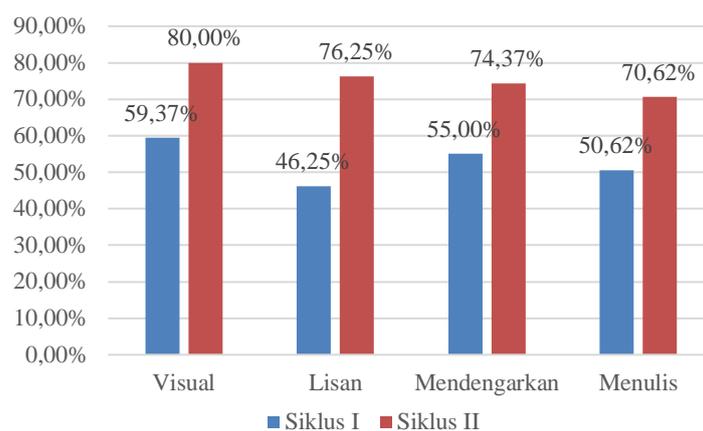
Adapun kegiatan lisan memiliki hasil rata-rata sebesar 46,25% yang berarti keaktifan pada kegiatan lisan ini berada dalam kategori cukup aktif. Nilai pada kegiatan lisan berada pada rentang terendah apabila dibandingkan dengan kegiatan lainnya, seperti kegiatan menulis 50,62% dan kegiatan mendengarkan 55%. Hal ini terlihat dari indikator mengajukan pertanyaan yang menunjukkan capaian kurang maksimal dibandingkan empat indikator yang lainnya yaitu

kesediaan menjawab, mengemukakan pendapat, dan melaksanakan diskusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam aktivitas bertanya baik kepada guru atau temannya pada saat penyajian kelas dan belajar dalam tim. Apabila keseluruhan nilai rata-rata siklus I dijumlahkan, maka didapatkan nilai 52,81%. Nilai ini memberikan informasi bahwa keaktifan di kelas 5 berada dalam kategori cukup baik. Nilai tersebut masih terpaut sekitar 25 poin dari target yang diharapkan, sehingga dibutuhkan siklus lanjutan untuk meningkatkan upaya keaktifan siswa ketika belajar. Setelah dilaksanakan siklus II sebagai siklus tindak lanjut dari kegiatan pada siklus I, berikut ini adalah data perbandingan ketercapaian persentase aspek keaktifan siswa pada siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Aspek Kegiatan Siklus II

Berdasarkan data dalam Gambar 2 didapatkan informasi bahwa kegiatan visual pada siklus II memiliki nilai sebesar 80% yang berarti keaktifan pada kegiatan visual sudah berada dalam kategori aktif. Namun, apabila dibandingkan dengan hasil rata-rata pada kegiatan lainnya, kegiatan visual masih memiliki nilai yang paling besar. Adapun kegiatan lisan memiliki hasil rata-rata sebesar 76,25% yang berarti keaktifan pada kegiatan lisan ini sudah berada dalam kategori aktif. Nilai pada kegiatan lisan pada siklus ke-II mengalami peningkatan dari yang sebelumnya berada pada rentang terendah apabila dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Selanjutnya pada kegiatan mendengarkan memiliki nilai 74,37% dan kegiatan mendengarkan sebesar 74,37%. Apabila keseluruhan nilai rata-rata siklus II dijumlahkan, maka didapatkan nilai 77,03%. Nilai ini memberikan informasi bahwa keaktifan di kelas 5 sudah berada dalam kategori baik. Nilai tersebut meningkat sebanyak 24,22 % dari siklus I, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT pada siklus II sudah efektif meningkatkan keaktifan peserta didik. Perbedaan antara nilai pada siklus I dan II dapat terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Pertandingan Capaian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik pada Gambar 3, terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, dari ke-empat aspek kegiatan yang diukur yaitu visual, lisan, mendengarkan, dan menulis, keempatnya telah mengalami peningkatan capaian menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus I. Pada aspek yang pertama keaktifan belajar siswa yaitu kegiatan visual mengalami peningkatan pencapaian sebesar 20,36% hal ini disebabkan pemberian motivasi kepada siswa selama pembelajaran untuk selalu terlibat selama proses pembelajaran ditambah dengan beberapa aturan yang ditayangkan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa siswa lebih sadar untuk mengerjakan secara sungguh-sungguh ketika menyimak dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Selain itu, peningkatan nilai pun terjadi pada aspek kegiatan lainnya, yakni kegiatan lisan sebesar 30%, kegiatan mendengarkan sebesar 19,37%, serta kegiatan menulis sebesar 20%. Dalam aspek kegiatan menulis, salah satu faktor penyebab meningkatnya keaktifan siswa adalah adanya pemberian poin tambahan untuk tim yang mengerjakan LKPD tepat waktu, hal itu membuat sungguh-sungguh pada saat pengerjaan LKPD dan tidak membuang-buang waktu. Untuk aspek kegiatan lisan yang mengalami peningkatan sebesar 30%. Hal ini dikarenakan pada saat turnamen siswa yang masih belum mau mencoba menjawab sudah ikut terlibat untuk mencoba menjawab soal turnamen berkat dukungan teman satu timnya dan pemberian motivasi guru agar setiap tim berusaha menjadi yang terbaik serta pengemasan games menjadi lebih menarik juga membuat indikator menerapkan apa yang telah diperoleh siswa dalam mengerjakan tugas meningkat, karena hal ini menciptakan daya saing kepada setiap siswanya. Hal-hal seperti itu yang selalu guru ingatkan kepada siswa. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa siswa lebih sadar untuk membagi tugas saat belajar dalam tim. Namun, salah satu indikator yang belum mengalami peningkatan signifikan adalah indikator mengajukan pertanyaan. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai menjawab pertanyaan dari guru dibandingkan dengan mengajukan kepada guru maupun kepada teman satu kelompok.

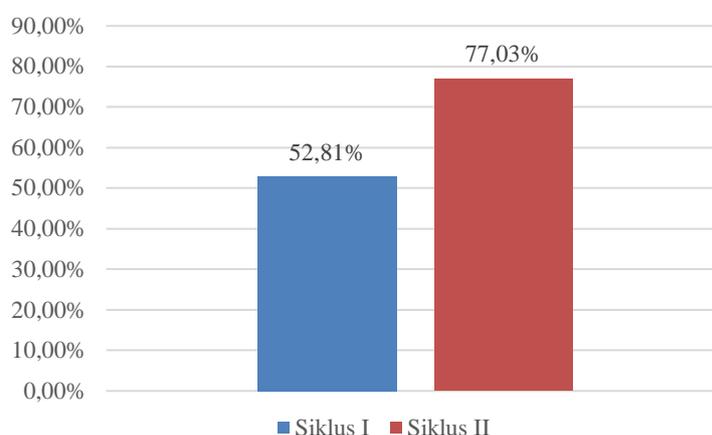
Terakhir pada aspek kegiatan mendengarkan mengalami peningkatan yang lebih sedikit apabila dibandingkan dengan aspek kegiatan lainnya. Peningkatannya hanya sebesar 19,23%, hal ini disebabkan karena kondusifitas jam pembelajaran di akhir, sehingga fokus mereka ketika mendengarkan mudah teralihkan oleh suara-suara diluar kegiatan pembelajaran. Namun di lain sisi, adanya pemberian motivasi kepada siswa selama pembelajaran untuk selalu terlibat, untuk bekerja sama saat mengisi LKPD, serta mau memberikan pendapatnya dalam forum diskusi

menyebabkan adanya peningkatan nilai pada aspek kegiatan mendengarkan apabila dibandingkan dengan siklus I. Kemudian, berdasarkan hasil analisis lembar observasi kegiatan pembelajaran peserta didik, ditemukan adanya perubahan-perubahan pada setiap indikator yang mengarah kepada peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Data tersebut disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kategori Capaian Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa (Siklus I)	Jumlah Siswa (Siklus II)
1.	Sangat Aktif	12	24
2.	Aktif	11	10
3.	Cukup Aktif	8	1
4.	Kurang Aktif	4	-
5.	Sangat Kurang Aktif	-	-

Pada Tabel 2 di atas menyajikan perbandingan kategori capaian keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Jumlah siswa dengan kategori sangat aktif bertambah jumlahnya sebanyak 12 orang, dari awalnya 12 orang menjadi 24 orang. Jumlah siswa dengan kategori aktif berkurang sebanyak satu orang, dari awalnya 11 orang menjadi 10 orang. Jumlah siswa dengan kategori cukup aktif berkurang jumlahnya sebanyak 7 orang, dari awalnya 8 orang menjadi 1 orang. Dan siswa dengan kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif pada siklus II tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kategori keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Capaian rata-rata keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Gambar 4. Capaian Rata-Rata Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik pada Gambar 4 terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus I, rata-rata capaian keaktifan siswa sebesar 52,81%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II rata-rata capaian keaktifan siswa meningkat sebesar 24,22% dari siklus I menjadi 77,03%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) keaktifan siswa meningkat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT sesuai dengan

karakteristik siswa yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas 5 SDN Kadumerak 1 dapat menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas 5 SDN Kadumerak 1 ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: (Langkah-Langkah Praktis Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit LeutikaPrio.
- Arianti, A. (2019). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41-62. <http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan asil belajar IPS pada siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/45825>
- Dadi, A. F. P., & Kewa, M. (2021). Penerapan model pembelajaran time token dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar PPKn peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357-366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.703>
- Dananjaya, U. (2023). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Irsyaduna: *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Kamza, M., Ibrahim, H., & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh metode pembelajaran diskusi dengan tipe buzz group terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120-4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Machali, I. . (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>

- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/27252>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran talking stick. *Jurnal Ilmiah Curere*, 4(1), 33-42. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v4i1.333>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306. <http://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187-193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.100>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Widyastuti, N. S., & Suprapti, S. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran teams games tournament (TGT) bagi siswa kelas VI SD Negeri Kotagede 3. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(3), 1183-1187. <http://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10212>