

## **INCREASE THE ACTIVITY OF THIRD GRADERS AT SDN BULAY I WITH TGT MODEL**

**<sup>1</sup>Elvy Risky Annisak, <sup>2</sup> Agung Setyawan**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas  
Trunojoyo Madura, Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi: Elvy Risky Annisak. Telp/Hp: 087846197931.

E-mail: [200611100191@student.trunojoyo.ac.id](mailto:200611100191@student.trunojoyo.ac.id).

Received: 14 Juni 2022

Accepted: 20 Juni 2022

Published: 2 Juli 2022

### **ABSTRACT**

This study aims to describe the increase in student learning activity in the Thematic lesson Theme 1 (Growth and Development of Living Things) Sub Theme 1 (Characteristics of Living Things) learning 5 class III SDN BULAY I through the application of cooperative learning model type TGT (Teams Games Tournament). The method in this study was carried out based on the flow in the CAR, which was carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection which were carried out for 2 cycles. The sample used is class III SDN BULAY 1, totaling 19 people. The instruments in this study were interview instruments and student learning activity instruments that had been provided previously. The results of this study indicate an increase in student learning activity in each cycle. This can be seen from the results of observations that have been made, in the first cycle the percentage of student learning activity is 79%. Then for the percentage of student learning activity in the second cycle, which is 98%.

Keyword: *Student Activity, Cooperative learning model, TGT*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Tematik Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) pembelajaran 5 kelas III SDN BULAY 1 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Metode dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan alur dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu dilakukan dalam 4 tahap, yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi yang dilakukan selama II siklus. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas III SDN BULAY 1 yang berjumlah 19 orang. Instrumen dalam penelitian ini berupa instrumen wawancara dan instrumen observasi keaktifan belajar siswa yang telah disediakan sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan, pada siklus I persentase keaktifan belajar siswa yaitu sebesar 79%. Kemudian untuk persentase keaktifan belajar siswa pada siklus II yaitu sebesar 98%.

Kata Kunci: *Keaktifan siswa, Pembelajaran Kooperatif, TGT*

### **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar yaitu satu kesatuan yang di dalamnya terdapat kegiatan guru dan kegiatan siswa yang saling mendukung untuk dapat mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Saat ini satuan pendidikan di tingkat SD menerapkan Kurikulum 2013. Di mana Kurikulum 2013 menghadirkan suatu mata pelajaran yang dikumpulkan menjadi satu kesatuan, yang disebut sebagai tematik. Pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak memisahkan

mata pelajaran dan menggunakan tema untuk menyatukannya (Mardianto, 2011: 38). Melalui penerapan pembelajaran tematik ini, salah satu tujuannya yaitu agar siswa dapat aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara awal penulis dengan wali kelas III SDN BULAY 1 yaitu Bapak Moh. Hasan, S.Pd tentang proses pembelajaran yang terjadi di kelas III SDN BULAY 1 dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa masih kurang. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran lebih

didominasi oleh kegiatan guru. Guru masih menggunakan model konvensional untuk menyampaikan materi, yang membuat siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, sesekali menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tetapi siswa yang berani menjawab hanya beberapa saja, bahkan banyak siswa yang hanya diam saja meskipun guru memberikan pertanyaan. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung siswa juga banyak yang tidak memerhatikan penjelasan dari guru, yang bermain-main saat pembelajaran berlangsung, dan tidak bersemangat ketika pembelajaran. Situasi yang seperti ini dinilai kurang efektif dan terlalu monoton sehingga tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah yang nantinya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Kondisi seperti itu harus segera dicari solusi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan baik, supaya dapat mencapai tujuan secara maksimal. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat terhadap kondisi siswa, yang tidak monoton, yang dapat menarik, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut penulis model pembelajaran kooperatif dinilai dapat memperbaiki keadaan seperti di kelas III SDN BULAY 1. Diantara banyak tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) karena model pembelajaran ini menuntut untuk seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil dengan tetap menghargai perbedaan yang terdapat pada diri siswa. Setiap kelompok harus saling bekerja sama agar dapat memperoleh skor yang terbaik.

Dengan adanya model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat membuat siswa untuk antusias dalam belajar karena bersemangat untuk memperoleh skor yang terbaik. Menurut Mulyaningsih (2014: 244) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan peluang terhadap peserta didik agar dapat belajar dengan santai tetapi tetap dapat menambahkan sikap tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang positif, dan keterlibatan dalam belajar/siswa menjadi aktif. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*):

#### 1) Penyajian kelas

Langkah awal dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu penyajian kelas, maksudnya adalah guru menyampaikan materi pelajaran bisa dengan pengajaran langsung/ceramah dan boleh dengan melakukan diskusi yang dipimpin oleh guru. Diskusi kelas dapat juga dimanfaatkan oleh guru agar dapat menyampaikan pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

#### 2) Kelompok

Team atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar. Selain itu, supaya peserta didik dapat memahami materi dengan teman kelompoknya dengan baik sebagai bekal untuk dapat bekerja dengan baik ketika game berlangsung.

#### 3) Games

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Biasanya game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor. Siswa dari perwakilan kelompok memilih satu nomor untuk kemudian nantinya dijawab. Pertanyaan yang dapat dijawab akan memperoleh skor.

#### 4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan atau pada setiap unti setelah guru selesai melakukan presentasi kelas dan kelompok telah menyelesaikan lembar kerja.

#### 5) Rekognisi Team (Penghargaan Kelompok)

Tahapan terakhir yaitu guru mengumumkan kelompok yang menunjukkan kinerja paling baik dan memberikan penghargaan. Kelompok paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.

Penelitian mengenai "Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN BULAY 1 Pada Pelajaran Tematik Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) Pembelajaran 5 Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)" sebelumnya

sudah pernah dilaksanakan. Beberapa hasil penelitian yang relevan antara lain, yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan Wahyu Astuti dan Firosalla Kristin yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Kemudian untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dekriptif komparatif. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada peningkatan yang berarti dari keaktifan dan hasil belajar siswa IPA pada siswa kelas V SDN Tegalrejo 01 setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament. Adapun presentasi peningkatannya yaitu keaktifan pra siklus 28,20%, siklus I 58,97% dan siklus II menjadi 71,79%. Kemudian untuk hasil belajar ranah kognitif pra siklus 61,54%, siklus I menjadi 82,05%, dan pada siklus II menjadi 92,31%.

Kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Made Eka Adnyana yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT(Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Biologi”. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 5 SMPN 1 Kuta Selatan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu melalui lembar observasi sebagai data aktivitas siswa dan tes prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Adapun hasilnya yaitu pada aktivitas siswa siklus I sebesar 11,53% dengan kriteria kurang aktif dan siklus II hasilnya adalah 19,83% dengan kriteria aktif. Kemudian untuk prestasi belajar siswa diperoleh pada siklus I sebesar 65,33% dengan kriteria cukup dan ketuntasan belajar siswa 69,44% dan pada siklus II diperoleh prestasi belajar siswa adalah 83,25% dengan kriteria baik dan ketuntasan belajar siswa sebesar 97%.

Ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Mustika yang dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika”. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas X BKP3 SMKN 1 Denpasar pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data pada metode ini melalui observasi, tes, dan angket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata tes hasil belajar siswa dari 73,61% menjadi 80,6% dan

ketuntasan klasikal dari 69,44% menjadi 100%, dan terjadi peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 64,00% menjadi 84,05%, dan respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran TGT 57,60%(sangat positif).

Penelitian yang penulis lakukan ada beberapa perbedaan dengan beberapa penelitian yang telah dikemukakan di atas yaitu dari segi subjek peneliti lebih fokus kepada kelas III di SDN BULAY 1, kemudian dari segi objek peneliti berfokus terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran tematik tema 1(Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) sub tema 1(Ciri-ciri Makhluk Hidup) dan pembelajaran 5. Selanjutnya untuk teknik pengumpulan data dan landasan teori yang digunakan pada penelitian ini dengan penelitian yang dikemukakan di atas berbeda.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis menjadi tertarik untuk melakukan Penelitian dengan mengangkat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN BULAY 1 pada pelajaran tematik tema 1(Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) sub tema 1(Ciri-ciri Makhluk Hidup) pembelajaran 5 dengan menggunakan model pembelajaran TGT(Team Game Tournament)?”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III SDN BULAY 1 pada pelajaran tematik tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) sub tema 1(Ciri-ciri Makhluk Hidup) pembelajaran 5 dengan menggunakan model pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament*).

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini memiliki tujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kelas III SDN BULAY 1 pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 dan pembelajaran 5. Melalui PTK ini permasalahan dalam pembelajaran dapat teridentifikasi sehingga selanjutnya dapat dicari solusi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan siklus model Kemmis dan Mc Taggart dan dilaksanakan melalui 2 siklus. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN BULAY 1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN BULAY 1 yang beralamat di Desa Bulay, Kecamatan Galis, Kabupaten

Pamekasan. Alur penelitian tindakan ini terdiri dari 4 tahapan:

#### 1. Tahap Perencanaan (Planing)

Tahap perencanaan dengan menyusun rancangan tindakan. Pada tahap ini menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Dari tahapan ini peneliti akan memperoleh gambaran umum mengenai masalah yang ada. Kemudian selanjutnya kolaborator peneliti melakukan pengamatan mengenai proses pembelajaran di kelas. Dengan pemberian perhatian terhadap siswa mengenai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tindakan yang dilakukan merupakan tindakan yang secara sadar yang merupakan variasi praktik sebagai gagasan dalam tindakan yang kemudian tindakan ini dijadikan pedoman untuk tindakan selanjutnya yaitu tindakan untuk memperbaiki permasalahan yang ada.

#### 3. Observasi

Tahapan ini merupakan tahapan pelaksanaan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh dari tindakan yang telah dilakukan. Objek dari observasi meliputi seluruh proses tindakan, terkait pengaruh yang diperoleh, dan persoalan yang lain yang timbul.

#### 4. Refleksi

Refleksi/pantulan merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali terkait apa yang telah diperoleh. Refleksi menilai proses, permasalahan, dan kendala yang diperoleh. Refleksi biasanya juga dilakukan dengan saling berdiskusi. Dengan berdiskusi dapat memberikan perbaikan terhadap rencana yang telah ditentukan.

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan Maret 2022 dan berakhir di bulan Mei 2022. Tempat dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu di SDN BULAY 1 yang beralamat di Jl. Raya Galis, Desa Bulay, Kecamatan Galis, Kabupaten Pamekasan, Madura, Jawa Timur yang dilakukan selama 2 siklus.

#### Target/Subjek Penelitian

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik dalam pengumpulan data. Hal tersebut karena peneliti ingin memperoleh data yang tepat

dan dapat diuji kebenarannya. Teknik yang dipilih oleh peneliti yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil observasi yang diperoleh mengalami peningkatan dengan berpedoman pada aspek-aspek yang telah menjadi fokus pengamatan peneliti. Adapun data yang diperoleh dari penelitian berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa pada kelas III pembelajaran tematik tema (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) sub tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) pembelajaran 5. Geoffrey E. Mills mengungkapkan bahwa hasil kesepakatan bersama kolaborator dapat dijadikan pedoman sebagai kriteria dalam menentukan keberhasilan tindakan. Setelah melakukan diskusi bersama dengan kolaborator diperoleh kesepakatan bahwa apabila hasil akhir keaktifan siswa kelas III SDN BULAY 1 setelah diterapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamen) mencapai 80% maka penelitian dikatakan berhasil. Hasil data diperoleh dari kegiatan observasi yang berupa data kualitatif yang dikonversi ke dalam bentuk penskoran kuantitatif berdasarkan jumlah siswa yang memunculkan tiap indikator.

Tabel 1 Kategori Predikat Keaktifan Siswa

No	Interval	Kategori
1	80% - 100%	Baik
2	60% - 79%	Cukup
3	40% - 59%	Kurang Baik
4	20% - 39%	Tidak Baik
5	0% - 19%	Sangat Tidak Baik

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai pada minggu ke-4 bulan Maret 2022 yang diawali dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap kegiatan pembelajaran tematik yang dilakukan di kelas III SDN BULAY 1, Kecamatan Galis, Kabupaten Pamekasan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan terkait keaktifan belajar siswa kelas III SDN BULAY 1 masih rendah. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus, yaitu siklus pertama dilakukan pada minggu ke-2 di bulan Mei yaitu pada tanggal 13

Mei 2022 dan siklus dua dilakukan pada minggu ke-3 di bulan Mei yaitu pada tanggal 20 Mei 2022.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti pada kelas III SDN BULAY 1 terhadap mata pelajaran Tematik Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) Pembelajaran 5 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) dilakukan sesuai dengan tahapannya yaitu penyajian kelas, kelompok, games tournament, dan rekognisi team. Peneliti ingin meningkatkan keaktifan belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Telah diketahui sebelumnya bahwa keaktifan belajar siswa kelas III di SDN BULAY 1 masih dikategorikan rendah, melalui wawancara dan observasi hanya beberapa anak yang aktif ketika pembelajaran. Hal itu dapat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan tidak membosankan sehingga siswa menjadi semangat untuk belajar dan aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan harapan agar keaktifan siswa meningkat.

Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan:

#### 1. Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyusun soal turnamen, daftar kelompok, dan instrumen penelitian sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti sejak awal yaitu model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).

#### 2. Pelaksanaan (tindakan)

Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam pembuka, memimpin doa dan melakukan apersepsi kepada siswa. Kemudian dilanjutkan ke kegiatan inti pembelajaran. Berikut ini tahapan kegiatan inti pembelajaran:

##### a. Penyajian Kelas

Pada tahapan ini yaitu penyampaian materi dan pengenalan model pembelajaran TGT. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengucapkan salam pembuka, memimpin doa dan melakukan apersepsi kepada siswa. Kemudian dilanjutkan ke kegiatan inti pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan secara lisan untuk mengecek pemahaman siswa. Pada siklus I hanya beberapa siswa yang aktif menjawab dan bertanya. Selain itu, masih ada juga siswa

yang belum memperhatikan ketika guru menjelaskan.

Selanjutnya pada siklus II guru menjelaskan model pembelajaran TGT dengan sangat rinci dan memberikan contoh langsung tentang cara bermain pada pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan semangat siswa, guru memberitahukan terlebih dahulu bahwa di akhir permainan nanti akan diberikan hadiah bagi kelompok yang terbaik. Sehingga pada siklus II siswa mulai aktif menjawab pertanyaan, bertanya, dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sehingga pada siklus II siswa mulai aktif menjawab pertanyaan, bertanya, dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

##### b. Kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setelah dibagikan kelompok siswa diminta untuk memahami materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum menghiraukan perintah guru pada siklus I. Selain itu, kerja sama dalam kelompok masih kurang. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi belajar sendiri, tanpa mengajak siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah.

Tetapi pada siklus II siswa antusias untuk memahami materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru agar ketika games dan tournament dimulai siswa dapat menjawab dengan baik dan benar. Kemudian kerja sama dengan masing-masing kelompok sudah baik setelah diberikan penjelasan oleh guru.

##### c. Games dan Tournament

Memasuki pada tahapan permainan. Pada tahapan ini salah satu perwakilan kelompok diminta mengambil soal yang telah ditempel di papan tulis. Kemudian kembali lagi ke kelompoknya untuk mendiskusikan jawabannya. Setelah menemukan jawabannya siswa diminta untuk menuliskan di papan tulis. Langkah ini terus dilakukan hingga soal di papan tulis habis. Setiap kelompok berkesempatan untuk menjawab 4 soal. Pada siklus I siswa masih tampak bingung dengan cara bermainnya. Sehingga games berakhir melebihi waktu yang telah ditentukan.

Pada siklus II siswa tidak bingung lagi dengan cara bermainnya, karena pada pertemuan sebelumnya siswa sudah pernah

melakukannya. Selain itu guru juga memberikan penjelasan dan contoh dengan sangat rinci. Sehingga permainan dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan rencana.

d. Rekognisi Team

Pada tahapan ini pemilihan kelompok terbaik, dengan memperhatikan kelompok yang paling cepat menjawab semua soal dengan syarat semua jawaban benar. Pada siklus I dimenangkan oleh kelompok I dan siklus II dimenangkan oleh kelompok II.

3. Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada instrumen observasi keaktifan yang telah disediakan sebelumnya.

Tabel.1 Kategori Predikat Keaktifan Siswa

No	Interval	Kategori	Persentase Keaktifan Belajar Siswa	
			Siklus I	Siklus II
1.	80% - 100%	Baik		98%
2.	60% - 79%	Cukup	79%	
3.	40% - 59%	Kurang baik		
4.	20% - 39%	Tidak baik		
5.	0%-19%	Sangat tidak baik		

Persentase keaktifan siswa siklus I yaitu:  
Jumlah skor yang diperoleh keseluruhan siswa: 407

Jumlah skor maksimal : 513

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{407}{513} \times 100\% = 79\%$$

Berdasarkan data pengamatan di atas keaktifan belajar siswa diperoleh persentase sebesar 79% artinya pada siklus I masih belum dapat dikategorikan baik. Sehingga masih perlu dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I.

Berdasarkan pengamatan siklus II diperoleh persentase keaktifan siswa yaitu: Persentase keaktifan siswa siklus II yaitu:

Jumlah skor yang diperoleh keseluruhan siswa: 503

Jumlah skor maksimal : 513

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{503}{513} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan data pengamatan di atas keaktifan belajar siswa diperoleh persentase sebesar 98% yang artinya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, hasil persentase keaktifan belajar siswa yang diperoleh dalam siklus II dapat dilihat persentasenya yaitu 98%, telah dinyatakan bahwa hasil siklus II dapat dikategorikan sudah baik dan dapat terlaksana berdasarkan yang telah direncanakan sebelumnya, artinya persentase keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dibandingkan siklus I.

4. Refleksi

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada siklus I, masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya. Berikut ini hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I adalah hasil persentase keaktifan belajar siswa masih di bawah kategori kesepakatan yaitu sebesar 79%. Sedangkan kategori kesepakatannya sebesar 80%

Kelemahan yang ditemukan misalnya: siswa masih bingung dengan model pembelajaran TGT karena baru pertama kali menerima pembelajaran dengan model TGT, semangat siswa masih kurang, games belum dapat terlaksana dengan baik karena games berakhir melebihi waktu yang telah ditentukan.

Sementara kelebihan yang ditemukan adalah: pembelajaran tampak menyenangkan, dan tidak pasif, siswa memperoleh pengalaman belajar baru dengan menggunakan model TGT, dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa.

Selanjutnya pada siklus II telah dilakukan perbaikan agar hasil persentase keaktifan belajar siswa dapat mencapai kategori yang baik. Tetapi

pada dasarnya langkah-langkah pada siklus II sama dengan langkah pada siklus I.

Berikut ini hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II: (1) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, (2) hasil persentase keaktifan belajar siswa yang diperoleh dalam siklus II dapat dilihat persentasenya yaitu 98%, telah dinyatakan bahwa hasil siklus II dapat dikategorikan sudah baik dan dapat terlaksana berdasarkan yang telah direncanakan sebelumnya, artinya di persentase keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II dibandingkan siklus I yang memperoleh persentase sebesar 79%.

Berdasarkan data hasil observasi keaktifan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran Tematik Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan. Sehingga hipotesis tindakan yang berbunyi “pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN BULAY 1 pada pelajaran tematik tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) pembelajaran 5 dapat dibuktikan kebenarannya.

### **KESIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Berdasarkan data hasil observasi keaktifan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Tematik Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata 79%. Peneliti masih melakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I. Sehingga pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 98%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyana, Made Eka. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Education Development*. Vol.1 No.2, Agustus 2020. hal.322-334.
- Aqib, Zainal dan M. Chotibuddin. 2018. Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Astuti, Wahyu dan Firosalla Kristin. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Journal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vo.1, No 3. 2017. hal.155-162.
- Bapak Moh Hasan. 26 Maret 2022. Wali kelas III SDN BULAY 1.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.
- Mardiah dan Ahmad Rifa'I. Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MI UMMU Qura. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.2, No.1. Juni 2020. hal.35-64.
- Murni, Neli Fitra. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*. Vol.5 no.1. 2021. hal.7-11.
- Mustika, I Wayan. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*. Vol.1 18, No 1. Maret 2020. hal.54-72.
- Prastowo, Andi. 2019. Analisis Pembelajaran Tematik. Jakarta: KENCANA.
- Sinar. 2018. Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Talita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani. Penerapan Model

Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. Jurnal PGSD. Vol.4 No II. Agustus 2019. hal.147-156.

Telaumbanua, Sadieli. 2021. Mendidik dengan hati mengajar penuh kasih. Jawa Tengah: LAKEISHA.

Umrati dan Hengki Wijaya. 2020. Analisis Data Kualitatif. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaff.

