

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI PULUTAN 02 SALATIGA**

¹Isfadilah Sukma Miranti, ²Herry Sanoto,

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kristen Satya Wacana

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana

¹isfadilahsukma@gmail.com, ²Herry.sanoto@uksw.edu

ABSTRACT

The background research context is the low level of student learning activity. This research was conducted with fourth grade students at SD Negeri Pulutan 02 Salatiga consisting of 13 students consisting of 5 male students and 8 female students. This research aims to provide an overview of the implementation of the TGT type cooperative learning model in increasing student learning activity in class IV of SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. The type of research used in this research is Classroom Action Research which adopts the Kemmis and Taggart model which is carried out in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The method used in this research is qualitative with a qualitative descriptive approach. Data collection used in research is observation, interview and documentation methods. Based on the analysis of observations and documentation from each cycle, it shows positive development for students. In this research, students' learning activity experienced a significant increase. Student activity in cycle I was 57% and cycle II was 81%. The results of the research can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase the learning activity of class IV students at SD Negeri Pulutan 02 Salatiga.

Keywords: Learning Activeness, Team Games Tournament (TGT)

ABSTRAK

Konteks penelitian yang menjadi latar belakang adalah rendahnya keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga yang terdiri dari 13 siswa terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengadopsi model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis observasi dan dokumentasi dari setiap siklus menunjukkan perkembangan positif terhadap siswa. Pada penelitian ini, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang berarti. Keaktifan siswa pada siklus I sebanyak 57% dan siklus II menjadi 81%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Teams Games Tournament (TGT)

A. Pendahuluan

Proses kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang memiliki peran penting dalam membantu siswa agar mampu belajar dengan baik serta dapat mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri masing-masing siswa. Menurut Permendiknas RI No. 41 tahun 2007, proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah 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, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Mulyasa (2014) mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Keaktifan belajar memberikan manfaat untuk peserta didik. Manfaat itu misalnya adalah didapatkannya pengalaman belajar secara langsung, terjalannya kerja sama yang baik

antar siswa, berkembangnya aspek pribadi pada siswa, berkembangnya kemampuan dan bakat dalam diri, kesempatan bekerja sesuai dengan minat dan kemampuan diri, terjalannya interaksi sosial yang baik, adanya kesempatan berpikir kritis karena pembelajaran realistik dan konkret, serta diperolehnya pembelajaran yang lebih hidup seperti aktivitas dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2001).

Meskipun keaktifan belajar memberikan banyak manfaat bagi siswa, tetapi masih banyak dijumpai siswa yang pasif di dalam pembelajaran. Luthfi, Huda, dan Susanto (2021) menemukan bahwa peserta didik pasif pada saat proses pembelajaran, tidak berani menjawab atau bertanya kepada guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dan masih sedikit peserta didik yang berani tampil untuk menjawab ataupun bertanya kepada guru.

Menurut Slameto (dalam Ula, 2023) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar menganut hukum Law of Exercise yang artinya bahwa belajar memerlukan latihan-latihan. Adapun bentuk-bentuk keaktifan fisik siswa adalah: 1). Mencatat atau menulis dikatakan sebagai aktivitas

belajar apabila anak didik dalam menulis khususnya siswa mempunyai kebutuhan serta tujuan, dan menggunakan set tertentu agar catatan itu nantinya, berguna bagi pencapaian tujuan belajar siswa. 2). Membaca, besar pengaruhnya terhadap belajar. Hampir sebagian besar kegiatan belajar adalah membaca, agar dapat belajar dengan baik, maka perlu membaca dengan baik pula, karena membaca adalah alat belajar. 3.) Berdiskusi, dalam berdiskusi ada beberapa aktivitas belajar seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, atau saran dan lain-lain, apabila dalam proses belajar mengajar diadakan diskusi, maka akan mengembangkan potensi belajar siswa sehingga semakin kritis dan kreatif. 4). Mendengar adalah respons yang terjadi karena adanya rangsangan suara. Diterimanya gelombang suara oleh indra pendengar tidak berarti ada persepsi sadar akan apa yang didengar. Karena kenyataan inilah banyak orang yang mendengar namun pada kenyataannya mereka tidak mengerti atau mengingat apa yang mereka dengar. Dalam hal ini keaktifan siswa dalam mendengar apabila menjadikan anak didik mendengar informasi secara aktif.

Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa, berikut merupakan tabel pengkategorian keaktifan belajar siswa yang diadaptasi dari Guttman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 139) sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Keaktifan Siswa

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

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga ditemukan bahwa dalam pembelajaran, guru masih dominan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (Teacher Centered Learning) dimana pembelajaran bersifat satu arah sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide dan menggali kemampuan dalam diri siswa. Guru hanya menyampaikan materi di depan kelas, sedangkan siswa pasif. Akibat dari kebiasaan tersebut partisipasi siswa rendah, sehingga kerja sama dalam kelompok tidak optimal, dan kegiatan belajar mengajar tidak efisien.

Untuk mengatasi masalah kepasifan peserta didik dan

meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2010, hlm.4) Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda (heterogen) untuk menyelesaikan tugas akademik atau permasalahan yang diberikan. Menurut Sanjaya (2006) mengemukakan kelebihan dari pembelajaran kooperatif diantaranya: 1) menimbulkan rasa percaya diri siswa yang mengakibatkan siswa tidak bergantung kepada guru dan mampu berbagi sumber belajar dengan siswa lain, 2) mengembangkan kemampuan berpendapat dan membandingkan pendapat sesama siswa. 3) menimbulkan perasaan menghargai kepada orang lain dan menimbulkan rasa tanggung jawab dalam belajar, 4) meningkatkan prestasi belajar siswa, kemampuan sosial, dan kemampuan menguji pemahaman sendiri, 5) meningkatkan kemampuan

siswa menggunakan informasi yang abstrak menjadi lebih nyata. 6) menimbulkan interaksi yang mampu meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir kritis.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dengan adanya kompetisi kelompok harapannya adalah siswa dapat saling berinteraksi, mampu bekerja sama dan termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik. Dengan demikian siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berguna untuk jangka panjang.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin (dalam Kadir, 2013) sebagai berikut: 1) Guru mengajar seperti biasa (penyajian kelas). 2) Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen (campuran). 3) Masing-masing siswa menuju ke meja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, dan memiliki

kemampuan yang sama. 4) Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. 5) Guru mengumumkan dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin (dalam Thalita, 2019) yaitu : 1). tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. 2). menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya, 3). membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok, 4). membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga". Penelitian ini diharapkan

dapat menjadi referensi tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk mengatasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) . Dengan berbentuk siklus yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. (dalam Wiraatmadja, 2012. Hlm.66) 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. Keempat tahapan tersebut saling berhubungan satu sama lain karena setiap tindakan dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*) dimana peneliti menyusun

rencana pembelajaran, menyediakan lembar kegiatan dan membuat instrumen penelitian yang digunakan dalam tahap tindakan (*acting*). Setelah itu, dilakukan observasi terhadap guru dan siswa sebagai subjek penelitian. Kemudian pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti dan observer mengemukakan kegiatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dan mendiskusikan rancangan tindakan selanjutnya.

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 13 anak yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data berupa teknik nontes. Teknik nontes dilakukan melalui lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Prosedur penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif.

Data penelitian ini diperoleh dari metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang akan dilakukan peneliti di SD Negeri Pulutan 02 Salatiga dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sedang

berlangsung di dalam kelas IV. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam dan lebih rinci dengan narasumber guru kelas. Dokumentasi dilakukan dengan rubrik keaktifan siswa, foto dan video, bertujuan untuk mencari informasi maupun data tambahan dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga, disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Peningkatan Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa

Siklus	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Siklus I	1	119	57%	Cukup Aktif
	2	130	63%	Aktif
Siklus II	1	154	74%	Aktif
	2	168	81%	Sangat Aktif
Skor Maksimal			208	
Banyak Siswa			13	

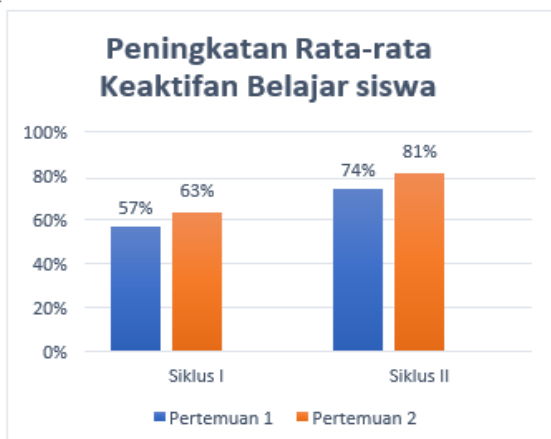


Diagram 1. Peningkatan Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan hasil keaktifan siswa secara klasikal sebanyak 57% dengan kategori (kurang aktif), sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan sebanyak 6% menjadi 63% dengan kategori (aktif). Begitu juga pada siklus II Pertemuan 1 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya sebanyak 11% menjadi 74% dengan kategori (aktif), pada siklus II pertemuan 2 terdapat peningkatan persentase sebanyak 7% menjadi 81% dengan kategori (sangat aktif). Dengan rata-rata kenaikan persentase pada siklus I dan siklus II sebanyak 69% dengan kategori (aktif).

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus, yang

mana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu 1) presentasi materi oleh guru; 2) pengerjaan permasalahan yang diberikan oleh guru; 3) pertandingan atau turnamen dalam bentuk gim atau permainan; dan 4) pemberian penghargaan. Hasil penelitian yang sudah dilakukan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga untuk mengamati keaktifan belajar siswa berdasarkan 4 kriteria keaktifan fisik siswa.

Menurut Slameto (dalam Ula, 2023) yaitu: Manulis, Membaca, Berdiskusi dan Mendengar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Capaian Keaktifan Siswa

No	Kategori Keaktifan	Frekuensi siswa			
		Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2
1	Sangat Aktif	2	3	3	5
2	Aktif	4	6	8	7
3	Cukup Aktif	5	3	2	1
4	Kurang Aktif	2	1	-	-
5	Sangat Kurang Aktif	-	-	-	-

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2023, pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan

persiapan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, melakukan pengkondisian siswa dan melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, Materi yang disampaikan adalah mata pelajaran IPAS BAB 1 materi "Fotosintesis". Berdasarkan diagram 1 pada Siklus I Pertemuan pertama diperoleh hasil rata-rata keaktifan belajar siswa sebanyak 57% termasuk kategori (Cukup Aktif). Dengan frekuensi siswa sebanyak 2 siswa termasuk kategori (Sangat Aktif), 4 siswa termasuk Kategori (Aktif), 5 siswa termasuk kategori (Cukup Aktif) dan 2 siswa termasuk kategori (Kurang Aktif). Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh hal tersebut disebabkan karena siswa belum percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan belum semua peserta didik terlibat dalam diskusi dan peugasan kelompok, terlihat hanya beberapa siswa yang mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi lebih mendominasi dalam kelompok.

Siklus 1 Pertemuan ke- 2 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023, Materi yang disampaikan yaitu mata pelajaran IPAS materi "Perkembangbiakan Tumbuhan" berdasarkan hasil refleksi

dari pertemuan pertama maka peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dan mampu menyampaikan pendapat dengan tegas, selain itu juga mempertegas tujuan diadakan diskusi kelompok dan memantau jalannya diskusi dengan seksama. Melalui tabel peningkatan-rata-rata keaktifan siswa diperoleh hasil sebanyak 63% dengan kategori (Aktif). Dengan frekuensi siswa sebanyak 3 siswa termasuk kategori (Sangat Aktif), 6 siswa termasuk Kategori (Aktif), 3 siswa termasuk kategori (Cukup Aktif) dan 1 siswa termasuk kategori (Kurang Aktif). Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh presentasi keaktifan siswa meningkat sebanyak 6% namun masih ada satu siswa yang masih dalam kategori kurang aktif, hal tersebut terjadi karena semangat siswa yang sangat antusias pada saat awal turnamen membuat peneliti kewalahan mengendalikan kelas. Sehingga kelas menjadi ramai dan kurang kondusif hingga diperlukan tindakan pada siklus II.

Siklus II Pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2023, pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan

persiapan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, melakukan pengkondisian siswa dan melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, Materi yang disampaikan adalah mata pelajaran IPAS BAB II materi "Karakteristik Wujud Benda". Menggunakan hasil refleksi pada siklus I maka peneliti melakukan perbaikan dengan manajemen kelas dan manajemen waktu yang lebih baik. Untuk sintak turnamen akan diberlakukan pembatasan waktu dan tim dengan waktu yang lebih cepat dan jawaban yang benar akan diberikan poin tambahan, sehingga memacu motivasi dan semangat siswa untuk menjadi pemenang. Berdasarkan tabel peningkatan-rata-rata keaktifan siswa diperoleh hasil sebanyak 74% dengan kategori (Aktif). Dengan frekuensi siswa sebanyak 3 siswa termasuk kategori (Sangat Aktif), 7 siswa termasuk Kategori (Aktif), 3 siswa termasuk kategori (Cukup Aktif). Pada siklus II pertemuan 1 persentase kategori keaktifan siswa mengalami peningkatan namun masih ada siswa yang mengeluh karena pembagian kelompok secara heterogen yang dilakukan guru, maka pada pertemuan selanjutnya guru harus

tegas dan memberikan peraturan secara jelas.

Siklus II pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2023, Materi yang disampaikan yaitu mata pelajaran IPAS materi "Perubahan Wujud Benda" berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan pertama, maka tindak lanjut yang harus dilakukan guru yaitu memberikan peraturan yang jelas sebelum pembagian kelompok dan turnamen dilakukan, hal ini dikarenakan guru sudah membagi kelompok secara acak dan heterogen berdasarkan jenis kelamin, kemampuan siswa dan aspek lainnya. Sehingga siswa dapat mengikuti peraturan dan pembelajaran berjalan secara nyaman dan kondusif. Berdasarkan diagram 1 pada Siklus II Pertemuan 2 diperoleh hasil rata-rata keaktifan belajar siswa sebanyak 81% termasuk kategori (Sangat aktif). Dengan frekuensi siswa sebanyak 5 siswa termasuk kategori (Sangat Aktif), 7 siswa termasuk Kategori (Aktif), 1 siswa termasuk kategori (Cukup Aktif).

Berdasarkan diagram 1 pada gambar terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus

I pertemuan 1 menunjukkan hasil keaktifan siswa secara klasikal sebanyak 57% dengan kategori kurang aktif, dan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan sebanyak 6% menjadi 63% dengan kategori aktif. Begitu juga pada siklus II Pertemuan 1 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya sebanyak 11% menjadi 74% dengan kategori aktif, pada siklus II pertemuan 2 terdapat peningkatan persentase sebanyak 7% menjadi 81% dengan kategori sangat aktif. Rata-rata kenaikan persentase pada siklus I dan siklus II sebanyak 69% dengan kategori aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan implementasi 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 belajar dan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02.

D. Simpulan

Melalui implementasi model pembelajaram kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik dari siklus I dan siklus 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 aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria cukup aktif. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran menggunakan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J.M. (2016). Tipe Efektif Cooperative Learning. Yogyakarta: Diva Press.

- | | |
|--|--|
| <p>Huda, M. (2016). Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</p> <p>Kunandar. (2007). Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada</p> <p>Mulyaningsih, Endang. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung : Alfabeta</p> <p>Mulyasa, E. (2014). Pengembangan dan Impelementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</p> <p>Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah</p> <p>Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Ar-RuzzMedia.</p> <p>Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.</p> <p>Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media</p> <p>Sudarti. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Teams Games Tournament (TGT) Di</p> | <p>Kelas V SD Negeri Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. Jurnal Pendidikan Profesional. Vol 4(2) : 182.</p> <p>Sudjana, Nana.(2012). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT RemajaRosdakarya</p> <p>Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta</p> <p>Thalita, dkk. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 4, No. 2.</p> <p>Tiya, Kadir. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 4 : 181.</p> <p>Ula, dkk. 2023. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. Jurnal Pendidikan Guru</p> |
|--|--|