

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA GROUP CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ajeng Fitria¹, Suryadi², Enung Nurlaela³,
^{1,2} PPG Prajabatan Universitas Pendidikan Indonesia

³ SDN 134 Panorama

¹ajengfitriar112@upi.edu, ²suryadi@upi.edu, ³enungnurlaela36@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the lack of student activeness in learning activities. Based on the observations, there were 7 students included in the criteria of low learning activeness and 13 students with medium learning activeness criteria. From this, this study aims to increase the student learning activeness of elementary school students in the subject of Pancasila Education. This type of research is classroom action research according to the spiral model of Kemmis and Taggart. Data collection techniques in this study include observation and Focus Group Discussion (FGD). To achieve the goal, the FGD process in research is carried out collaboratively and participative between researchers, teachers, and field supervisors. Through the FGD process, an agreement was made to implement a Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Group Card learning media as an action to overcome the problem of low student learning activeness. This research was carried out by covering the pre-cycle stage, cycle I, and cycle II. Each cycle includes four stages of activity namely planning, implementation, observation, and reflection. The subject of this research was grade IV students of SDN 134 Panorama with a total of 20 people. The results of pre-cycle research showed that the average percentage of student learning activity was 50%, while in cycle I it obtained a percentage of 59.37% and increased by a percentage of 73.43% in cycle II. Based on the results, the use of Team Games Tournament assisted by Group Card learning media can increase student learning activeness.

Keywords: Activeness, Student learning activeness, Team Games Tournament Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat keaktifan belajar siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi, terdapat 7 siswa termasuk dalam kriteria tingkat keaktifan belajar rendah dan 13 siswa dengan kriteria tingkat keaktifan belajar sedang. Dari hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas sesuai dengan model spiral dari Kemmis dan Taggart. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya observasi dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Untuk mencapai tujuan, proses FGD dalam penelitian dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti, guru kelas dan dosen pembimbing lapangan. Melalui proses FGD dihasilkan kesepakatan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card* sebagai tindakan

untuk mengatasi permasalahan tingkat keaktifan belajar siswa yang rendah. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus mencakup empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 134 Panorama dengan jumlah 20 orang. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa persentase rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 50%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 59,37% dan meningkat dengan persentase sebesar 73,43% pada siklus II. Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Keaktifan, Keaktifan belajar siswa, Model *Team Games Tournament*

A. Pendahuluan

Proses 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. Maka dari itu, sebaiknya proses pembelajaran menjadi perhatian penting bagi guru. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Berdasarkan hal tersebut, Mustika (2015) berpendapat bahwa kualitas proses pembelajaran akan meningkat jika ditandai dengan peningkatan antusiasme belajar siswa, peningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*), meningkatnya motivasi siswa untuk bertanya, berkontribusi dalam pengerjaan tugas dan tanggap terhadap isu atau suatu permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas telah disebutkan bahwa salah satu indikator dari keberhasilan proses pembelajaran yaitu antusiasme atau keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa menjadi unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka keberhasilan proses belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi semakin tinggi. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar dapat dilihat dari adanya partisipasi kolaboratif antara guru dengan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021). Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran, maka akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai (Vitasari et al., 2013) serta dapat menjadi upaya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa.

Keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran sangat

beranekaragam bentuknya dan dapat ditunjukkan dalam berbagai aktivitas baik itu secara fisik maupun non fisik (Putri & Taufina, 2020). Aktivitas fisik dapat berupa melaksanakan tugas belajar seperti membaca, menyimak, berlatih dan lainnya. Sedangkan aktivitas non fisik dapat berupa terlibat dalam pemecahan suatu masalah (Lestari & Mustika, 2014). Berdasarkan hal tersebut, Sudjana (2010, hlm. 61) secara lebih jelas menguraikan mengenai indikator dari keaktifan belajar yaitu (1) turut serta melaksanakan tugas belajar, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada teman atau guru, (4) mencari informasi, (5) melakukan diskusi kelompok, (6) menilai kemampuan diri, (7) berlatih memecahkan masalah, dan (8) menerapkan informasi yang diperoleh. Untuk itu, seorang guru perlu menjadi peran utama untuk memacu keaktifan belajar siswa (Nurrohim et al., 2022).

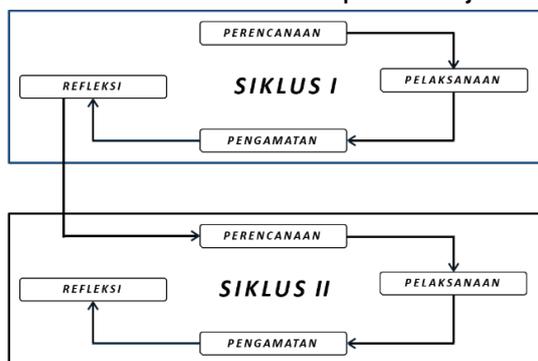
Urgensi keaktifan belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran ternyata menjadi suatu problem di SDN 134 Panorama. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 4, ditemukan adanya suatu fakta bahwa

siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini, dilihat berdasarkan acuan dari indikator keaktifan belajar siswa menurut Sudjana (2010, hlm.61). Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 20 siswa, terdapat 7 siswa yang kurang aktif dalam melaksanakan tugas belajar dan kurang terlibat dalam proses pemecahan masalah seperti bertanya kepada guru.

Berdasarkan fakta dari observasi, menunjukkan bahwa kualitas dari keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang optimal. Namun, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari cara mengajar guru tersebut. Sesuai dengan pendapat dari Hariandi & Cahyani (2018) bahwa aktivitas guru yang mempengaruhi kurang aktif siswa dalam pembelajaran diantaranya: (1) Guru kurang aktif dalam pembelajaran, (2) Komunikasi satu arah atau teacher center learning, (3) Penyampaian materi yang monoton, dan (4) Guru hanya memberikan tugas dalam pembelajaran.

Berdasarkan realita problematik tersebut, maka penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan berbantuan media pembelajaran



Group Card. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini dilakukan berdasarkan pertimbangan dari penelitian sebelumnya seperti Darmawati (2016) dalam Yunita & Trisiantari (2019) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih aktif membantu temannya untuk memecahkan masalah. Sejalan dengan Shoimin (2014) dalam Purwandari & Wahyuningtyas (2017) bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa saling menghargai dan kebersamaan.

Dari latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dan

partisipatif antara peneliti, guru kelas dan dosen pembimbing lapangan. Penelitian ini difokuskan pada suatu tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran *Group Card*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan fokus tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan model spiral dari Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan kelas model spiral ini memiliki karakteristik siklus sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing the process*), (4) refleksi (*reflecting on theres processes*), (5) perencanaan ulang (*re-planning*), (6) pelaksanaan (*acting*), (7) pengamatan (*observing*), (8) refleksi (*reflection*), (8) dan seterusnya (Kemmis et al., 2014).

Gambar 1. Model Spiral

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, penelitian dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas dan dosen pembimbing lapangan (DPL) dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

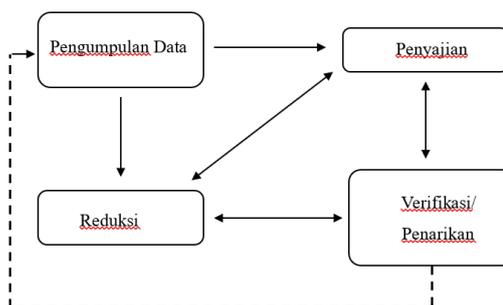
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 134 Panorama, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 orang, 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman 1984 dalam Sugiyono (2012). Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data Teknik ini yaitu mengorganisasi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), melakukan interpretasi dan

kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

Gambar 2. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, menggunakan indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2010, hlm. 61). Setiap indikator tersebut memiliki skor 1 hingga 4 poin dan dilakukan



dengan cara mengobservasi aktivitas siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Tabel 1. Indikator Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan Belajar	Skor			
		1	2	3	4
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar				
2	Terlibat dalam pemecahan masalah				
3	Bertanya kepada teman atau guru				
4	Mencari informasi				
5	Melakukan diskusi kelompok				
6	Menilai kemampuan diri				

7	Berlatih memecahkan masalah
---	-----------------------------

51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

8	Menerapkan informasi yang diperoleh
---	-------------------------------------

Keberhasilan pencapaian keaktifan belajar siswa tersebut dihitung berdasarkan rumus presentase menurut Djamarah (2016) dalam Prasetyo & Abduh (2021) sebagai berikut.

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 3. Rumus Presentase Keberhasilan

Setelah dilakukan perhitungan dari keberhasilan dari indikator keaktifan belajar melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card*. Maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis presentase capaian dengan mengacu pada Arikunto (2017) dalam Prasetyo & Abduh (2021).

Tabel 2. Indikator Capaian Keberhasilan

Presentase Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 di SDN 134 Panorama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card*. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Pra Siklus

Proses pembelajaran pada tahap ini dilaksanakan secara klasikal, metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah dan tanya jawab. Guru mengamati keaktifan belajar siswa sesuai dengan indikator keaktifan belajar yang telah dirancang mengacu pada Sudjana (2010, hlm. 61).

Berdasarkan pendapat dari Prasetyo & Abduh (2021) dalam Puspita sari et al (2022) bahwa keaktifan belajar dapat dilihat dari partisipasi siswa seperti bertanya, menjawab pertanyaan guru, mengerjakan tugas pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil

observasi selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa 65% keaktifan belajar siswa berada pada kriteria sedang dan 35% berada pada kriteria rendah.

Tabel 3. Presentase Keaktifan Pra Siklus

No	Kriteria Keaktifan Belajar	Pra Siklus	
		F	%
1	Tinggi	0	0%
2	Sedang	13	65%
3	Rendah	7	35%
4	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan hasil observasi dan perhitungan presentase, dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan belajar siswa tersebut berada pada kriteria sedang dan rendah. Hal ini terjadi disebabkan proses pembelajaran sekedar guru menyampaikan informasi kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab sehingga membuat pembelajaran kurang menarik. Rikawati & Sitinjak (2020) berpendapat keaktifan belajar siswa dapat meningkat dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi antusias.

2. Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, langkah

selanjutnya yaitu melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* dengan tujuan untuk merefleksikan hasil observasi pada tahap pra siklus dan merencanakan tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Partisipan dalam diskusi ini terdiri dari dosen pembimbing lapangan, guru pamong dan peneliti.

Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion (FGD)* disepakati untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai tindakan dalam mengatasi permasalahan tingkat keaktifan belajar siswa yang rendah. Kesepakatan ini sejalan dengan pendapat dari Yunita & Trisiantari (2019) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan interaksi dan kerjasama yang baik antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru. Utami et al (2014) berpendapat serupa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa. Sehingga

dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan. Peneliti merencanakan tindakan untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok disediakan LKPD dan media pembelajaran *Group Card* yang berisi gabungan dari kartu pertanyaan dan jawaban. Media pembelajaran tersebut bertujuan sebagai perlakuan tambahan dari guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sejalan dengan Armidi (2022) bahwa dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* permainan yang dapat digunakan yaitu kuis berupa pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas.



Gambar 4. *Group Card*

Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut sesuai dengan pendapat dari Slavin (2007) dalam Purwandari & Wahyuningtyas (2017) sebagai berikut: (1) penyajian kelas, (2) pembelajaran secara berkelompok, (3) permainan, (4) pertandingan dan (5) penghargaan kelompok. Mengacu pada pendapat tersebut, maka peneliti melaksanakan pembelajaran sebagai berikut: (1) menyiapkan siswa agar siap untuk memulai pembelajaran, (2) mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar, (3)

penyajian materi pembelajaran, (4) melakukan permainan secara berkelompok untuk menyelesaikan masalah yang terdapat dalam *Group Card*, (5) pemberian penghargaan untuk kelompok yang memiliki skor paling banyak.

Tahap selanjutnya melakukan pengamatan untuk mengamati keaktifan belajar siswa berdasarkan indikator yang mengacu pada Sudjana (2010, hlm. 61). Data hasil observasi menunjukkan bahwa siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengerjakan tugas yang terdapat dalam LKPD, bertanya kepada guru, melakukan diskusi dengan teman kelompok pada saat permainan dimulai dengan menggunakan media pembelajaran *Group Card*.

Setelah mengamati, peneliti melakukan perhitungan presentase keberhasilan dari indikator keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, terdapat peningkatan keaktifan belajar dari tahap pra siklus dengan siklus I. Pada siklus I terdapat 10% keaktifan belajar siswa berada pada kriteria tinggi, 50% berada pada kriteria sedang dan 25% berada pada kriteria rendah.

Tabel 4. Presentase Keaktifan Siklus I

No	Kriteria Keaktifan Belajar	Pra Siklus		Siklus I	
		F	%	F	%
1	Tinggi	0	0%	2	10%
2	Sedang	13	65%	10	50%
3	Rendah	7	35%	5	25%
4	Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dengan menggunakan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran *Group Card*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian lainnya seperti penelitian dari Sudimahayasa (2015) bahwa setelah menerapkan model pembelajaran TGT terdapat peningkatan keaktifan belajar serta respon positif dari siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu memotivasi siswa agar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran (Endah, 2017). Maka dari itu, fokus penelitian pada siklus II yaitu lebih meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga presentase kriteria keaktifan tinggi lebih besar dari kriteria lainnya.

3. Siklus II

Berdasarkan data hasil refleksi pada siklus I, langkah selanjutnya yaitu membuat perencanaan tindakan untuk siklus II. Peneliti merencanakan membuat LKPD dan media pembelajaran *Group Card*. Namun, media pembelajaran tersebut dirancang dengan pertanyaan baru dan lebih komprehensif dari siklus I. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat meningkatkan diskusi kelompok dan terlatih untuk memecahkan masalah.

Kemudian, proses pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Perbedaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terletak pada penyediaan waktu bagi siswa untuk membaca ulang materi yang telah dipelajari sebelum pelaksanaan permainan dimulai. Sehingga siswa lebih paham dan siap untuk menjawab pertanyaan dari tahap permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan proses pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan indikator keaktifan belajar dari Sudjana (2010, hlm. 61). Data hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat aktif

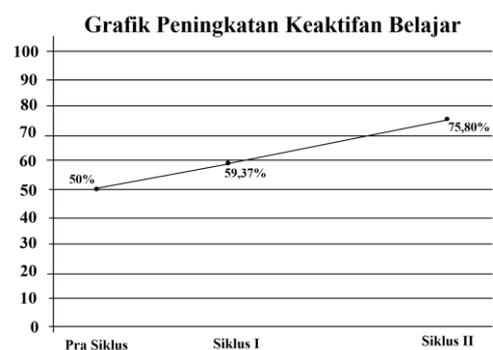
dalam kegiatan pembelajaran. Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan.

Kemudian, data hasil observasi dihitung dengan menggunakan rumus sehingga menghasilkan presentase bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II. Presentase menunjukkan bahwa 60% keaktifan belajar siswa berada pada kriteria tinggi, 30% berada pada kriteria sedang dan 10% berada pada kriteria rendah.

Tabel 5 Presentase Keaktifan Siklus II

Kriteria Keaktifan Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tinggi	0	0%	2	10%	12	60%
Sedang	13	65%	10	50%	6	30%
Rendah	7	35%	5	25%	2	10%
Sangat Rendah	0	0%	0	0%	0	0%

Berdasarkan tindakan kelas dari tahap pra siklus, siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan



keaktifan belajar siswa. Pada tahap pra siklus terdapat 7 siswa berada pada kriteria keaktifan belajar rendah, 13 siswa berada pada kriteria sedang dan tidak ada siswa yang termasuk pada kriteria tinggi. Namun, setelah diberi tindakan pada siklus I dan siklus II mendapatkan hasil bahwa hanya terdapat 2 siswa dengan kriteria keaktifan belajar rendah, 6 siswa dengan kriteria sedang dan 12 siswa termasuk kriteria tinggi.

Tabel 6. Perbandingan Keaktifan Belajar

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	12	14	17
Skor Tertinggi	20	24	30
Rata-rata	50%	59,37%	73,43%
	Rendah	Sedang	Tinggi

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 50% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus I meningkat dengan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 59,37% termasuk kategori sedang. Kemudian, pada siklus II kembali meningkat sebesar 73,43% dengan kategori keaktifan belajar tinggi.

Gambar 5. Grafik Keaktifan Belajar

Grafik tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari tahap pra siklus, siklus I hingga siklus II. Sebagian besar siswa mampu memenuhi indikator dari keaktifan belajar. Model pembelajaran koopeatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran *Group Card* pada siswa kelas IV SDN 134 Panorama dapat mendukung kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran hal ini ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa, turut terlibat aktif dalam melaksanakan tugas, aktif bertanya kepada guru atau teman, terlibat dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah.

Dari hasil penelitian tersebut, terdapat banyak literatur yang mengungkapkan hasil serupa diantaranya penelitian dari Sugiartana, et al (2013) dalam Endah (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa. Selanjutnya hasil penelitian dari Kristiana et al (2017) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa menjadi lebih

aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dan keaktifan siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya. Selain itu, penelitian dari Surya (2018) bahwa terdapat kenaikan persentase aktivitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media pembelajaran *Group Card* di kelas 4 SDN 134 Panorama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar yang dimulai dari tahap pra siklus sebelum adanya tindakan terdapat 13 siswa (65%) termasuk dalam kategori keaktifan sedang dan 7 siswa (35%) dalam kategori keaktifan belajar rendah. Kemudian, pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 2 siswa (10%) berada pada kategori keaktifan tinggi, 10 siswa

(50%) dengan kategori keaktifan sedang dan 5 siswa (25%) termasuk dalam kategori keaktifan rendah. Presentase pada siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, hasil menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa (60%) termasuk dalam kategori keaktifan belajar tinggi, siswa (30%) berada pada kategori keaktifan sedang dan 2 siswa (10%) dengan kategori keaktifan rendah. Dari data hasil penelitian tersebut, maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media pembelajaran *Group Card* dapat turut serta meningkatkan keaktifan belajar, siswa dapat turut serta dalam melaksanakan tugas belajar, aktif dalam proses diskusi kelompok, terlibat dalam pemecahan masalah dan aktif bertanya kepada teman atau guru.

DAFTAR PUSTAKA

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.

- <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Endah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Action Research Planner Book. In *Springer Science+Bussiness Media Singapore*.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistyia 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. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan [The effect of the use of realia media on student learning activeness in natural science]. *Pedagogik/Pedagogic*, 2(2), 1–8. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1240>
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1>

- 1.157
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Sudjana, N., 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Rosdikarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (11th ed.). Alfabeta.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41> Indonesia, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>
- Utami, R., Djudin, T., & Arsyid, S. B. (2014). Remediasi Miskonsepsi Pada Fluida Statis Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Mind Mapping Di Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8181>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural*