

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang

Adela Hoedin Maulida, Triwahyudianto*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*adela.maulida@gmail.com**

Abstract: *This research aims to explain the application of the cooperative learning model teams games tournament and on Pancasila education subjects to increase the learning activity of class 5A students at SDN Bumiayu 1 Malang City and explain the results of cooperative learning types teams games tournament and in Pancasila education subjects to increase the learning activity of class 5A students at SDN Bumiayu 1 Malang City. This research uses a type of classroom action research (PTK). PTK is an examination of learning activities in the form of actions, which are deliberately created and occur in a class together. The instruments used in this classroom action research include (a) teacher activity assessment sheets, (b) cognitive and non-cognitive diagnostic assessment sheets, (c) formative test sheet, (d) field note sheet, (e) observation sheet on student learning activity and reflection. Application of the TGT Type Cooperative Learning Model (Team Games Tournament) research can be shown by the overall average result data obtained from observations showing that there was an increase in the average indicator of student activity in cycle I by 68.33%, increasing to 81.87% in cycle II, as well as the average results The overall results obtained from the questionnaire showed an increase in the average indicator of student activity in cycle I of 74.16%, increasing to 83.69% in cycle II.*

Key Words: *Teams Games Tournament, Pancasila education, elementary school*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang dan menjelaskan hasil pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini diantaranya (a) lembar penilaian aktivitas guru, (b) lembar asesmen diagnostic kognitif dan non kognitif, (c) lembar tes formatif, (d) lembar catatan lapangan, (e) lembar observasi keaktifan belajar siswa dan refleksi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dapat Penelitian ditunjukkan dengan data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II, begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II*

Kata kunci: *Team Games Tournament, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Manusia berjiwa Pancasila dapat diwujudkan melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi dan kekurangan diri untuk menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan Indonesia diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 sebagai berikut :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” Depdiknas (2003)

Benang merah dari Undang-Undang yang dipaparkan diatas adalah pendidikan merupakan sarana mutlak dan efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan dibedakan menjadi dua yakni pendidikan non formal dan pendidikan formal. Pendidikan non dapat ditempuh dengan mengikuti jam pelajaran tambahan seperti seminar, les musik dan lain sebagainya, sedang pendidikan formal menurut Raudatus Syaadah (2022) adalah pendidikan yang dilakukan melalui jalur-jalur pendidikan di sekolah-sekolah.

Pendidikan Formal menurut Raudatus Syaadah diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan formal diselenggarakan melalui sekolah-sekolah, pendidikan formal mempunyai jalur yang jelas berjenjang dan runtut, dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi.

Sekolah dasar merupakan contoh pendidikan formal jenjang awal, jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang yang *tricky* karena pada jenjang ini kepribadian dan keaktifan belajar anak akan mulai terlihat dan harus dibentuk untuk meningkatkan pemahaman dan mengembangkan pemikiran kritis mereka, salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yakni dengan memilih Model pembelajaran yang tepat.

Yudianto (2014) mengungkapkan bahwa Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda, dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018).

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) mempunyai langkah-langkah dalam pelaksanaannya menurut Solihah (2016) yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk mengerjakan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan diakhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Benang merah yang dapat diambil dari beberapa pendapat ahli di atas bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih karena model pembelajaran ini menawarkan pembelajaran yang dibungkus dalam permainan yang disusun oleh guru, sehingga siswa tidak merasa belajar, namun mereka dapat menarik pemahaman bermakna dari sebuah materi yang diajarkan.

Observasi yang dilakukan di SDN Bumiayu 1 Kota Malang pada siswa kelas 5A yang dilaksanakan tanggal 15 Juli – 25 Juli 2024 menunjukkan hasil bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan individu pada sebagian besar mata pelajaran, sangat menonjol ketika pelajaran Pendidikan Pancasila, ketika siswa diberikan materi kemudian guru mulai ber ceramah, ada 6 – 15 siswa yang meletakkan kepalanya di atas meja, ini menunjukkan bahwa siswa sudah tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, akibat dari metode ceramah adalah siswa tidak bisa mengekspresikan apa yang ingin ia ketahui sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak efektif, Model pembelajaran TGT yang telah dipaparkan di atas dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang, bagaimana hasil pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang.

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang dan menjelaskan hasil pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5A di SDN Bumiayu 1 Kota Malang.

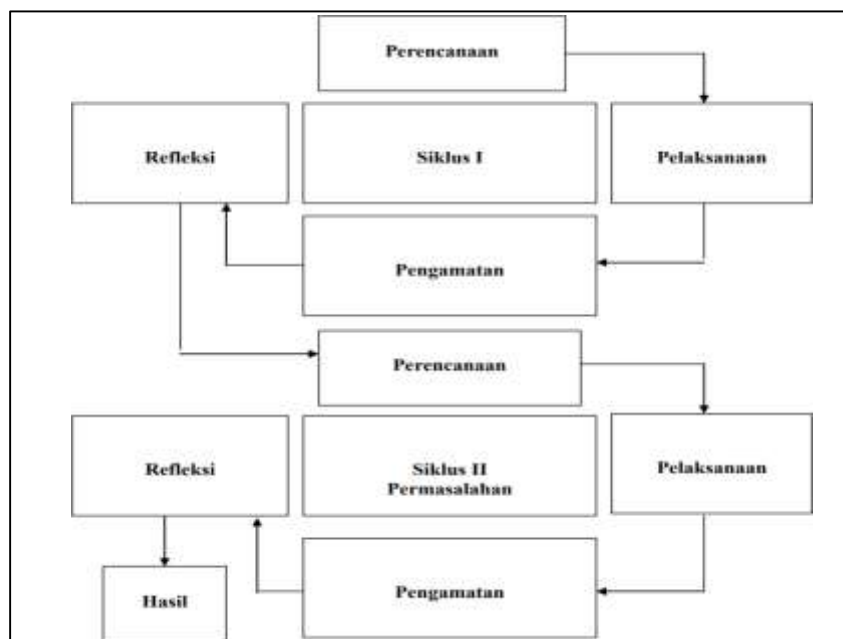
Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK merupakan suatu tindakan yang bersifat reflektif oleh para pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional mengenai tindakan mereka dalam bertugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran dilaksanakan. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan didefinisikan sebagai studi sistematis dari upaya meningkatkan praktik pendidikan oleh kelompok partisipan dengan cara tindakan praktis mereka sendiri dan dengan cara refleksi mereka sendiri terhadap pengaruh tindakan tersebut. Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik

Penelitian ini bertujuan memperbaiki permasalahan pembelajaran yang terjadi SDN Bumiayu 1 Kota Malang, masalah yang mendesak untuk dipecahkan adalah kurangnya keaktifan belajar siswa, skema model penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana berikut ini :



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Tahap perencanaan berisi rencana dan hal-hal yang akan diajarkan serta permasalahan yang ada, dan cara pemecahannya Adapun hal yang dilakukan dalam pada tahap perencanaan antara lain materi atau bahan ajar, asesmen diagnostic kognitif yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan belajar siswa dan kemampuan awal siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan asesmen diagnostic non kognitif untuk mengetahui profil belajar dan gaya belajar siswa, modul ajar yang mencakup metode/teknik mengajar, serta teknik atau instrumen observasi dan evaluasi.

Tahap tindakan merupakan suatu tindakan yang dilakukan sebagai upaya perbaikan

atau perubahan yang diinginkan, yaitu perbaikan keaktifan belajar siswa, tindakan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan

Tahap Observasi sebagai alat pengumpulan data yang sistematis artinya teknik observasi secara pencatatannya dilakukan untuk menafsirkan data secara objektif. Tahap observasi ini peneliti merekam kegiatan siswa untuk mendapatkan data-data dari hasil pembelajaran, agar peneliti mendapatkan hasil yang valid, dibantu oleh kolaborator. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman atau lembar observasi yang telah disiapkan dan observer mengamati secara langsung keaktifan belajar siswa.

Tahap Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah berkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna untuk menyempurnakan tindakan berikutnya, hasil dari refleksi ini oleh guru dijadikan acuan untuk mengadakan perbaikan-perbaikan, selanjutnya direncanakan kembali pada pelaksanaan siklus II.

Subjek penelitian pada PTK ini adalah siswa kelas 5A SDN Bumiayu 1 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa dan terdiri atas 9 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 21 siswi berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini memberlakukan pemetaan siswa berdasarkan kesiapan belajar dan gaya belajar. Pemetaan kesiapan belajar dibagi dengan 3 kategori berdasarkan level kognitifnya yaitu kategori berkembang dan kategori mahir dan sedang. Kategori berkembang sejumlah 4 siswa, kategori sedang 14 siswa dan kategori mahir 12 siswa. Pemetaan siswa berdasarkan gaya belajar dibagi menjadi 4 yaitu gaya belajar visual, auditori, audiovisual dan kinestetik. Gaya belajar visual terdapat 2 siswa, gaya belajar auditori terdapat 10 siswa, gaya belajar audiovisual 11 siswa dan gaya belajar kinestetik terdapat 5 siswa.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data hasil observasi keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran pendidikan pancasila materi Norma dalam kehidupanku dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. match. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas 5A SDN Bumiayu 1 semester 1 dan Guru Kelas 5A SDN Bumiayu 1 Kota Malang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini diantaranya (a) lembar penilaian aktivitas guru, (b) lembar asesmen diagnostic kognitif dan non kognitif, (c) lembar tes formatif, (d) lembar catatan lapangan, (e) lembar observasi keaktifan belajar siswa dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan dan angket. Analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini analisisnya diklasifikasikan atas dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif (Kasmadi dan Nia. 2014). Kemudian hasil tes awal akan dibandingkan dengan hasil tes akhir setiap siklus, yang nantinya hasil tes akhir dari siklus I dan siklus II akan dibandingkan. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: a) Kondensasi data, b) Penyajian data dan c) Penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari pedoman observasi berbentuk rating scale adalah data kuantitatif, yang

menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan keaktifan siswa sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga diketahui skor keaktifan siswa yaitu (Sugiyono, 2014. 137): a) menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek aktifitas siswa yang diamati, b) menjumlahkan skor masing-masing aspek aktivitas siswa yang diamati, dan c) menghitung skor aktivitas siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Keaktifan Belajar siswa} = \frac{\text{Skor Keaktifan Belajar Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah jika terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi Norma dalam kehidupanku yang didasarkan pada ketercapaian masing-masing indikator aktivitas siswa minimal 75% setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*)

Hasil dan Pembahasan

Penerapan Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus pertama, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh empat orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Hasil observasi keaktifan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran pendidikan pancasila siklus I terlihat bahwa sebesar 80% Siswa membaca materi pelajaran, sebesar 71,66% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 65% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 75% mencatat materi pendidikan pancasila yang diberikan guru, 68,33% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 56,66% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 60% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 70% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I sebesar 68,33%. data yang diperoleh oleh peneliti diketahui bahwa indikator keaktifan siswa belum optimal. Siswa masih pasif dalam mengemukakan pendapat dalam berkelompok dan hanya beberapa siswa yang aktif sehingga proses pelaksanaan diskusi kurang bisa membawa siswa untuk aktif berbicara. Dalam *game* turnamen siswa juga masih banyak yang bekerja sendiri dalam

mengerjakan soal yang seharusnya dikerjakan bersama- sama. Dari hasil yang telah diketahui pada siklus I tersebut, maka peneliti berencana akan melakukan perbaikan sehingga keaktifan siswa diharapkan dapat lebih optimal lagi pada siklus II mendatang.

Siklus II kali ini siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Siswa terbiasa menjalankan tugas masing- masing. Hasil observasi keaktifan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siklus II terlihat bahwa sebesar 86,66% siswa membaca materi pelajaran, sebesar 80% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 85% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 88,33% mencatat materi pendidikan pancasila yang diberikan guru, 80% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 78,33% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 76,66% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 80% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus II sebesar 81,87%. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan masing- masing skor Indikator Keaktifan Siswa, hal tersebut menunjukkan bahwa kelemahan- kelemahan yang ada pada siklus I sudah dapat diperbaiki di siklus II. Terlihat dari data observasi pada siklus II yang telah mencapai kriteria minimal yang sebelumnya telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) siswa menjadi lebih aktif ikut serta dalam pembelajaran yang ada. Siswa sudah aktif bertanya dan memberikan pendapatnya ketika mengikuti pelajaran di kelas, Oleh karena itu pembahasan dicukupkan sampai dengan siklus II. Berikut ini adalah hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa :

No	Aspek	Uraian Indikator	Skor (%)	
			Siklus I	Siklus II
1	Visual	• Siswa membaca materi pelajaran	76,66	81,25
		• Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,91	89,16
2	Menulis	• Siswa mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok Siswa mencatat materi	73,75	79,16
		• pendidikan Pancasila yang diberikan oleh guru	76,94	86,66
3	Mendengar	• Siswa mendengarkan pendapat teman saat diskusi kelompok	77,91	87,08
		• Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru	76,66	86,25
4	Lisan	• Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	64,72	78,33
5	Mental	• Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>Game</i>)	74,16	81,66
Skor Rata-Rata			74,83	83,69

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan belajar siswa

Hasil angket pada siklus I menunjukkan skor rata-rata keaktifan siswa hanya didapat sebesar 74,83% atau belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan hasil angket pada siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang meningkat menjadi sebesar 83,69%, skor tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan untuk masing-masing indikator yaitu sebesar 75%.

Hasil Penelitian Penerapan Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Tingkat keberhasilan Penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) baik siklus I maupun siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata keaktifan siswa berdasarkan observasi yang dilihat dari siklus I sebesar 68,33% dan siklus II sebesar 81,87%, yang mengalami peningkatan sebesar 13,54%. Selain dari hasil observasi diatas, data keaktifan siswa dalam penelitian ini juga didukung dari hasil angket yang diisi siswa di akhir siklus I maupun siklus II. Berdasarkan

hasil angket yang telah diisi siswa terlihat bahwa skor rata-rata keaktifan siswa meningkat yang dilihat dari peningkatan siklus I sebesar 74,83% dan peningkatan siklus II sebesar 83,69%, mengalami peningkatan sebesar 8,85%.

No	Aspek	Uraian Indikator	Skor (%)		Peningkatan (%)
			Siklus I	Siklus II	
1	Visual	• Siswa membaca materi pelajaran	76,66	81,25	4,59
		• Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,91	89,16	11,25
2	Menulis	• Siswa mengerjakan tugas dari guru secara berkelompok Siswa mencatat materi	73,75	79,16	5,41
		• pendidikan Pancasila yang diberikan oleh guru	76,94	86,66	9,72
3	Mendengar	• Siswa mendengarkan pendapat teman saat diskusi kelompok	77,91	87,08	9,17
		• Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru	76,66	86,25	9,59
4	Lisan	• Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	64,72	78,33	13,61
5	Mental	• Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (<i>Game</i>)	74,16	81,66	7,5
Skor Rata-Rata			74,83	83,69	8,85

Tabel 2. Peningkatan keaktifan siswa

Berdasarkan angket pada siklus I dan siklus Berdasarkan data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor keaktifan siswa yang dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 13,54%. Selain itu, penelitian ini juga didukung dengan hasil angket keaktifan siswa yang juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,85%.

Data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II. Begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II.

Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan keaktifan belajar Siswa Kelas 5A SDN Bumiayu 1 Kota Malang dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Berdasarkan analisis hasil penelitian dari observasi dan angket diketahui bahwa rata-rata masing-masing indikator keaktifan Siswa dalam satu kelas telah mencapai 75% dari skor keaktifan Siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ada tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai.

Kesimpulan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan meningkatkan keaktifan belajar Siswa Kelas 5A SDN Bumiayu 1 Kota Malang dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Hal ini ditunjukkan dengan data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II, begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dikemas berbeda dari biasanya.

Daftar Rujukan

- A Arabiatul, Adawiyah, Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja (Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi). Vol. Iv.No.2, November 2016).
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI*, 5(1), 46-56.
- Kasmadi dan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif (bacaan wajib Bagi Peneliti, Guru, Dan Mahasiswa Program S1, dan S2 di Lingkungan pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Sugiyono, P. D. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*.

Bandung: Alfabeta

Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama.

Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi

Aksara.

Syaadah Raudatus dkk. 2022. Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal (PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat) Vol.2 125-131

Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330

Zainal Hakim. 2013. *Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*. <http://E:/Keaktifansiswadalamprosespembelajaran.htm>