

KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* KELAS V SD NEGERI KUALA TRANG

Dazrullisa*¹, Dian Kristanti², dan Yuliana³

¹²³ Program studi Pendidikan matematika FKIP Universitas Cipta Mandiri. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615.

* Corresponding Author: dazrullisa@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang dapat meningkatkan keaktifan siswa dimana tingkat keaktifan sangat baik dalam proses belajar di kelas, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh dengan kategori sangat baik. Dalam hal ini siswa sudah aktif dalam proses belajar seperti mereka mendengarkan guru saat guru menjelaskan materi, bertanya jika menemukan materi yang mereka kurang paham, menulis kesimpulan dari penjelasan guru memperhatikan, berdiskusi, kesiapan, keberanian siswa, serta memecahkan soal.

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar Siswa, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament.*

Abstract

This study aims to describe student learning activity through the implementation of the *Teams Games Tournament* learning model on the theme of our friend's environment in class V of Kuala Trang State Elementary School. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. The subjects in this study were one teacher of class V of Kuala Trang State Elementary School. The data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. The conclusion of this study is that the implementation of the *Teams Games Tournament* learning model on the theme of our friend's environment in class V of Kuala Trang State Elementary School can increase student activity where the level of activity is very good in the learning, with a very good category. In this case, students are already active in the learning process such as listening to the teacher when the teacher explains the material, asking questions if they find material that they do not understand, writing conclusions from the teacher's explanation, paying attention, discussing, student readiness, student courage, and solving problems.

Keywords: *Student Learning Activeness, Teams Games Tournament, Learning Model.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Aulia, 2020: 37).

Upaya untuk mewujudkan hasil pendidikan yang baik di antaranya memenuhi aspek pendidikan dan proses pembelajaran mencakup interaksi belajar mengajar. Untuk tercapainya pembelajaran menuntut guru untuk berperan aktif sebagai faktor penentu keberhasilan proses belajar. Guru atau pengajar adalah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menjadi fasilitator siswa dalam proses pembelajaran, dalam proses menemukan masalah, melakukan diskusi kelompok, memecahkan masalah dan keterlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Sylvia, 2021: 47).

Peran guru merupakan titik berat untuk mencapai pembelajaran yang bisa menuntun siswa sesuai tujuan yang sudah ditetapkan, penitikberatan akan ada pada peran guru. Pengondisian kelas saat proses pembelajaran berlangsung agar memiliki kondisi yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu tugas guru. Sehingga proses belajar mengajar akan menjadi efektif bila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan (Masriatus, 2021: 235).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran bermakna bagi siswa, dan lebih menekankan pada penerapan konsep belajar secara utuh tidak terpisah-pisah. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa dan menunjukkan adanya kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Sukiniarti, 2014: 6).

Realita saat ini pembelajaran masih bertolak belakang dari kondisi pembelajaran yang ideal. Pasalnya masih banyak ditemukan bahwa guru melaksanakan pembelajaran masih satu arah, proses pembelajaran di mana guru lebih berperan aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kusnandar, 2018: 34).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Kuala Trang Kabupaten Nagan Raya. ditemukan permasalahan diantaranya, pengelolaan kelas yang dilakukan guru belum efektif, guru menggunakan pembelajaran yang monoton oleh karena itu siswa belum aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1 sampai 2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol, siswa kurang memahami materi-materi yang berkaitan dengan tema 8 lingkungan sahabat kita yang disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan, ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya, relatif menerima begitu saja apa yang guru sampaikan, siswa yang berkemampuan rendah cenderung pasif selama pembelajaran. Masalah di atas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas agar keaktifan belajar siswa, diperlukan pemilihan atau penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi

dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT), karena dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Almira, 2019: 149).

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi (Aulia, 2017: 418).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengkaji penelitian secara mendalam dengan judul "Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri Kuala Trang". Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang. Siswa akan belajar jika guru memberikan strategi dan perencanaan yang baik kepada siswa (Dazrullisa 2018).

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2015: 6). Tujuan melakukan penelitian kualitatif dalam penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif (*descriptive research*) atau suatu penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas tetapi menggambarkan kondisi apa adanya (Sugiyono, 2015: 76). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Kuala Trang yang beralamat di Jalan Said Keumala Kuala Trang, Kecamatan Kuala Pesisir, Kabupaten Nagan Raya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Maret sampai Juni 2024. Subjek adalah orang atau benda yang dapat memberikan informasi untuk menjawab rumusan masalah

penelitian (Arikunto, 2015: 56). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran". Untuk memperoleh data tentang kesiapan guru kemudian dikembangkan instrumen yang merupakan penjabaran dari indikator pada variabel kesiapan guru Widoyoko (2018: 51). Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah pengumpulan data dengan pengamatan langsung, sehingga peneliti atau pengamat harus ada pada saat observasi dilaksanakan atau kejadian berlangsung. Lembar observasi ini merupakan alat pengumpul data yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu/proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudijono, 2018: 109). Lembar Observasi digunakan untuk mengamati keadaan siswa dan guru yang akan di analisis. Isi lembar observasi adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi, mulai dari perumusan masalah, kerangka teori untuk menjabarkan tingkah laku yang akan diobservasi.

b. Lembar Wawancara

Lembar wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti (Mulyana, 2015: 194). Lembar ini dilakukan untuk memperoleh data-data tentang permasalahan pelaksanaan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran tematik dan mendeskripsikan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* kelas V SD Negeri Kuala Trang Kabupaten Nagan Raya. Isi lembar wawancara merupakan kisi-kisi pertanyaan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (form wawancara terlampir).

c. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah suatu lembar instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat kesahihan dari lembar-lembar instrument penelitian (Arikunto, 2015 : 68).

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman (2017: 148) adalah reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Untuk mendapatkan nilai persentase dari observasi, penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S: Nilai yang dicari

R: Jumlah skor aktivitas siswa

N: Skor maksimum aktivitas siswa (Sudijono, 2018: 43).

Tabel 1. Interpretasi Nilai Persentase

Pencapaian %	Interpretasi
80% - 100 %	Kategori Sangat Baik
60% - 80 %	Kategori Baik
40% - 60%	Kategori Cukup
20% - 40%	Rendah
Kurang dari 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Observasi Kegiatan Guru

Peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung terhadap guru kelas V SD Negeri Kuala Trang. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, observasi dilakukan mulai awal pembelajaran ketika guru melakukan apersepsi sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan terlampir. Didapat persentase sebesar 89% dengan kategori sangat baik dan dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti sudah tergolong baik karena banyak aspek-aspek kegiatan pembelajaran dalam kategori baik dan sangat baik. Dalam hal ini guru sudah menyusun rancangan pembelajaran, guru bersama siswa merumuskan tujuan pembelajaran, guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru mampu merangsang siswa dengan bertanya tentang materi yang telah lalu, guru mampu menjelaskan tentang tema lingkungan sahabat kita, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami, guru mampu membagi peserta didik menjadi kelompok, guru mempersiapkan diri siswa agar bisa mengikuti games, guru mampu membuat games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan, guru mampu mengajak siswa belajar dengan menggunakan media *sterofoam*. guru mampu dalam menjelaskan tentang aturan permainan yang akan dilakukan oleh siswa secara berkelompok, yaitu permainan menempel kartu jawaban pada papan *sterofoam*, guru sudah menyuruh setiap kelompok berlomba untuk menempelkan kartu jawaban pada nomor dipapan *sterofoam* yang telah disediakan oleh guru didepan kelas, setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen, guru menginformasikan masing-masing kelompok berlomba untuk mendapatkan bintang terbanyak dan mencapai "Finish", bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugas dan memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan yang berupa, baik pujian, tepuk tangan maupun hadiah dan guru bersama siswa membuat kesimpulan.

Hasil observasi siswa tingkat keaktifan sangat baik dalam proses belajar di kelas, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh dengan kategori sangat baik. Dalam hal ini siswa sudah mendengarkan penyajian materi yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar, siswa sudah terlibat aktif dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang akan digunakan, siswa mampu mengingat materi yang telah lalu yang telah dipelajari, siswa mendengarkan guru menjelaskan tentang tema macam-macam peristiwa penting dalam kehidupan, siswa mampu bertanya mengenai hal yang belum dipahami tentang materi pembelajaran, siswa mau membentuk kelompok sesuai arahan dari guru dan mempersiapkan diri agar bisa mengikuti *game*, siswa

mendengarkan arahan guru membuat tentang turnamen dan *game* atas pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa bisa diajak belajar dengan menggunakan media *sterofoam*, siswa sudah menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan yang akan dilakukan oleh mereka secara berkelompok, yaitu permainan menempel kartu jawaban pada papan *sterofoam*, setiap kelompok mau berlomba untuk menempelkan kartu jawaban pada nomor dipapan *sterofoam* yang telah disediakan oleh guru didepan kelas, siswa mampu memecahkan masalah tentang *game* yang akan dilakukan, Siswa berkompetisi dalam turnamen dan kelompok berlomba untuk mendapatkan bintang terbanyak dan mencapai "Finish", siswa yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan penghargaan yang berupa baik, pujian, tepuk tangan maupun hadiah, siswa mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukan, siswa sudah terlibat aktif secara mandiri untuk melakukan kegiatan tes/tugas yang diberikan guru serta siswa mampu membuat rangkuman di akhir pembelajaran

a. Deskripsi Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SD Negeri Kuala Trang Kecamatan Kuala Pesisir yaitu Ibu Siti Zahara S.Pd selaku guru kelas V antara lain:

1. Sebelum masuk kelas guru mempersiapkan RPP terlebih dahulu, guru membuat RPP dengan rambu-rambu yang sudah diberikan oleh Dinas. Memang guru tidak membuatnya setiap kali guru akan bertatap muka dengan murid, tetapi guru membuatnya untuk beberapa kali pertemuan.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Alhamdulillah sudah baik mereka sudah aktif dalam belajar seperti mereka memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi, bertanya jika menemukan materi yang mereka kurang tahu memperhatikan, mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, keberanian siswa, mendengarkan serta memecahkan soal.
3. Siswa yang aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.
4. Siswa sangat antusias dalam belajar karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan siswa dikarenakan memberi kesempatan bagi siswa untuk berfikir lebih banyak menjawab soal. Dengan tournament siswa akan dilatih untuk menjawab soal secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan berbicara.
5. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat anak secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
6. Adapun tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah agar pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih mandiri, karena dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* mereka bisa menemukan ide mereka sendiri.
7. Cara untuk memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu interaktif dan multimedia, serta

memberikan kesempatan untuk belajar langsung, dan dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran, memberikan tugas yang berhubungan dengan hobi atau minat mereka terhadap sesuatu, dengan menghubungkan pelajaran di kelas dengan dunia nyata, atau dengan menggunakan studi kasus dan contoh-contoh kehidupan nyata, serta dengan memuji siswa atas upaya mereka, dengan memberikan umpan balik yang positif.

8. Karena pembelajaran aktif mendorong siswa untuk mengambil peran penting dalam pembelajaran mereka sendiri, hal ini mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk pendidikan tinggi maupun dunia kerja. Keterampilan analitis juga membantu siswa menjadi lebih baik dalam memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuannya.
9. Kendalanya adalah kalau yang berasal dari dalam penyebab siswa kurang aktif dalam pembelajaran yaitu kesehatan, minat belajar siswa, motivasi, bakat serta kemampuan siswa, sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar kemudian bagaimana cara guru dalam mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
10. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah guru harus menciptakan lingkungan pendidikan yang menarik, menggabungkan minat siswa dan memanfaatkan aktivitas interaktif seperti permainan peran, menggunakan penilaian dengan metode survei dan wawancara untuk mendapatkan wawasan tentang apa yang mendorong motivasi siswa di kelas, memberikan materi yang menarik dan relevan dengan tingkat pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga mereka dapat belajar melalui kegiatan langsung.
11. Solusi untuk mengajak siswa untuk aktif saat proses pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengadakan belajar kelompok, sering memberikan pujian, serta berhenti membandingkan siswa dengan siswa lainnya.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournaments* tidak lepas dari tahapan sintaks pembelajaran *Teams Game Tournaments* dengan menerapkan tahapan-tahapan yakni, melakukan penyampaian akan tujuan dan pemberian motivasi, memberikan informasi, membentuk kelompok, bermain *game*, melakukan pertandingan, serta memberikan penghargaan tim dengan memberi penghargaan bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugas paling maksimal dan memperoleh nilai tertinggi.

Dari hasil wawancara diperoleh hasil bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournaments* dibanding model pembelajaran konvensional, dimana siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi. Dengan menggunakan model *Teams Game Tournaments* menurut responden lebih menyenangkan karena adanya *game* pada saat pembelajaran, hal ini membuat responden tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk memahami materi untuk dapat menjawab soal ketika *game*.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sudah baik mereka sudah aktif dalam belajar seperti mereka memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi, bertanya jika menemukan materi yang mereka kurang tahu memperhatikan, mendengarkan,

berdiskusi, kesiapan siswa, keberanian siswa, mendengarkan serta memecahkan soal. Siswa yang aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran. Guru berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu interaktif dan multimedia, serta memberikan kesempatan untuk belajar langsung, dan dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran, memberikan tugas yang berhubungan dengan hobi atau minat mereka terhadap sesuatu, dengan menghubungkan pelajaran di kelas dengan dunia nyata, atau dengan menggunakan studi kasus dan contoh-contoh kehidupan nyata, serta dengan memuji siswa atas upaya mereka, dengan memberikan umpan balik yang positif.

Menurut Sutikno (2017) penggunaan model pembelajaran yang bervariasi tidak membuat siswa bosan dalam belajar. Model pembelajaran tersebut salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Turnaments*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Turnaments* memungkinkan siswa belajar dalam kondisi yang lebih rileks sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu model pembelajaran *Teams Games Turnaments* juga melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dalam belajar dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, serta persaingan yang sehat. Dengan adanya persaingan dan kondisi belajar yang rileks diharapkan siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika motivasi belajar siswa meningkat berarti keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Teams Games Turnaments* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa (Chotimah, 2020: 269).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang dalam hal ini siswa sudah sudah aktif dalam proses belajar seperti mereka mendengarkan guru saat guru menjelaskan materi, bertanya jika menemukan materi yang mereka kurang paham, menulis kesimpulan dari penjelasan guru memperhatikan, berdiskusi, kesiapan siswa, keberanian siswa, serta memecahkan soal. Sehingga penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SD Negeri Kuala Trang dapat meningkatkan keaktifan siswa dimana tingkat keaktifan sangat baik dalam proses belajar di kelas, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang diperoleh dengan kategori sangat baik.

Atas dasar hasil penelitian tersebut disarankan :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih kreatif, terus belajar dan mencoba untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model atau media yang dapat menunjang tercapainya keberhasilan pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah agar lebih mendorong guru bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran sedang berlangsung dan pihak sekolah agar lebih meningkatkan fasilitas pembelajaran yang ada sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal.

3. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa lebih mengamati pembelajaran dengan baik, lebih fokus, dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung, agar guru tidak bersusah payah dalam menjelaskan materi dan mengkondisikan siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sumbangan kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Peneliti lain hendaknya termotivasi dalam melengkapi penelitian ini dengan menggunakan model di dalam pembelajaran ataupun media lain dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka.
- Aulia, Johara,. & Fitria Fatichatul. (2020). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi ISBN : 978-662-61599-6-0 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*, n.d.
- Almira, Thalita Rachma,. Andin, Dyas Fitriyani., & Pupun Nuryani. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4, No. 2.
- Chotimah. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 1.
- Dazrullisa, Dazrullisa. "Pedagogical Content Knowledge (Pck) Calon Guru Pada Materi Aljabar Siswa SMP." *Maju*, vol. 4, no. 1, 2017.
- Sukiniarti. (2014). Kendala Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* Volume, 28, No. 2.
- Kusnandar. (2018). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles And Huberman. (2017). *Hand Out Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, Padang: UNP.
- Mulyana. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Masriatus. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sylvia & Ajun Purwanto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah

- Negeri 1 Pontianak Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata* 1, No. 2.
- Sutikno. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, No. 3.
- Windoyoko, Eko Putro. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, Jakarta: Pustaka Arya.