

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

a. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam upaya menyongsong era revolusi 4.0. Hal ini karena sumber daya manusia yang berkualitas dapat diciptakan dengan adanya pendidikan yang berkualitas pula. Selain itu, pendidikan yang berkualitas juga dapat menjadi salah satu sarana untuk mencapai keberhasilan pembangunan nasional. Pendidikan di Indonesia seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan 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. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional maka proses belajar mengajar perlu dilakukan pembenahan.

Proses belajar mengajar yang dahulu berpusat pada guru dengan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar kini harus mengalami perubahan. Proses belajar mengajar saat ini harus berpusat pada siswa. Peran guru saat ini adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, mendorong

eksplorasi, memberikan pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Keaktifan dalam belajar merupakan unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis (Sinar, 2018). Adapun keaktifan belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku atau emosi yang mengarah kepada upaya belajar (Wahyuningsih, 2020). Senada dengan pendapat tersebut, keaktifan belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung (Putri & Widodo, 2017). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran sebagai indikator adanya keingintahuan siswa untuk belajar.

Keaktifan belajar terbagi menjadi beberapa jenis. Paul B. Diedric dalam (Sardiman, 2011) membuat suatu daftar aktivitas siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. visual activities seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya;
- b. oral activities seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya;
- c. listening activities seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya

- d. writing activities seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya
- e. drawing activities seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya
- f. motor activities seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya;
- g. mental activities seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya; dan
- h. emotional activities seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama proses pembelajaran. Maka indikator keaktifan belajar ini, terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sudjana, 2006). Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam setiap tahap kegiatan pembelajaran, baik kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu memiliki badan sehat, memiliki intelegensi, siap untuk melakukan kegiatan

belajar, memiliki bakat dalam diri, memiliki pengalaman yang berkaitan dengan belajar. Sedangkan faktor ekstern

Keaktifan merupakan unsur yang sangat mendasar demi tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang maksimal. Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini yakni keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Sadirman (2016). Keaktifan berperan penting dalam pencepaian tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dalam proses belajar mengajar. Keaktifan belajar ialah suatu kegiatan yang dapat bersifat fisik maupun mental. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar yaitu untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan dalam pembelajaran (Rizki and others :72). yaitu adanya motivasi belajar, bahan pelajaran yang digunakan menarik dan mudah dimengerti peserta didik, adanya alat bantu belajar (media pembelajaran), dan suasana belajar yang nyaman (Hamalik, 2009). Selain faktor tersebut, faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Secara fisiologis, keadaan fisik yang sehat dapat menunjang kegiatan yang dilakukannya.

Adapun aspek-aspek yang mempengaruhi kondisi belajar dan keaktifan peserta didik antara lain: aspek genetik dan aspek kekurangan panca indera. Sedangkan faktor-faktor psikologis yang dikatakan memiliki peran penting itu dapat dipandang sebagai cara untuk melihat berfungsi atau tidaknya pikiran peserta didik dalam proses pembelajaran untuk pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran. Faktor faktor tersebut yaitu: motivasi, konsentrasi, pemahaman dan mengulang pelajaran (Slameto, 2003). Dari beberapa pendapat yang telah

diuraikan dapat disimpulkan bahwa secara garis besar faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstern (dari luar diri siswa).

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar menjadi salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dalam masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin (Winarti:125). Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Siswa aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran (Eliana Yunita Seran, 2014:78-86).

Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan, penyebab rendahnya keaktifan belajar siswa diduga karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV B memilih alternatif tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan serangkaian kegiatan atau perbuatan yang dilakukan seseorang secara sadar baik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung yang

mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dengan merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Moh. Uzer Usman (2009:26-27) adalah:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (feedback).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur

- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar.

Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhankebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam

mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne (Martinis, 2013: 84) diantaranya: memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.
- 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah.

- 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

1. Pentingnya Keaktifan Belajar Siswa

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Proses pengajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Keaktifan siswa tersebut perlu dilihat dari segi fisik dan juga segi psikologis. Jika hanya salah satu dari dua kategori itu yang aktif, maka tujuan dari pembelajaran dapat dikatakan belum tercapai. Hal itu sejalan dengan siswa yang tidak belajar dikarenakan tidak merasakan adanya perubahan pada dirinya. (Pane & Darwis Dasopang, 2017:334).

Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas didepan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi.yang berbeda-beda. (Putri & Firmansyah, 2020: 134).

Pembelajaran aktif menuntut siswa aktif ketika proses pengajaran berlangsung. Pembelajaran aktif berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar dan berpikir mengenai yang dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan membantu siswa belajar dan mencapai keterampilan yang diperlukan

untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan peran utama guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif. (Hariyanto, 2017: 12).

2. Ciri-ciri Keaktifan Belajar

Belajar memang merupakan proses aktif dari pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Pembelajaran aktif ialah proses belajar yang membutuhkan dinamika belajar bagi peserta didik (Kusnan Hidayat, Suharno, and Indah Widiastuti:2015) .

Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa yang memiliki ciri-ciri:

- 1) Siswa sering bertanya kepada guru atau siswa yang lain,
- 2) Siswa mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,
- 3) Siswa mau berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab atau mengeluarkan pendapatnya,
- 4) Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan siswa menyenangi pelajaran tersebut.

Berdasarkan hal tersebut peserta didik bisa dikatakan aktif jika memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya peserta didik aktif, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan dalam proses pembelajaran.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Secara sederhana faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:

a. Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

b. Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.

2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Adapun yang termasuk faktor eksternal diantaranya adalah:

- a. Lingkungan sosial, yang meliputi : para guru, para staf administrasi, dan teman sekelas
- b. Lingkungan non sosial, yang meliputi : Gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik

3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu (Zaeni and others, 2002:25-416)

Dari uraian di atas menggambarkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berkualitas dapat diketahui dari interaksi multi arah, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa yang menghasilkan perubahan-perubahan perilaku positif pada siswa terkait suatu materi pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak dapat mendominasi melainkan harus menerapkan prinsip keaktifan

siswa agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih berkualitas. Dalam pembelajaran siswa akan aktif apabila ada pemicu untuk melakukan sebuah aktifitas. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak luput dari adanya pemantik, baik itu pertanyaan, argumentasi, ataupun pemecahan sebuah permasalahan. Jadi, keaktifan siswa merupakan keterlibatan siswa pada pembelajaran baik secara abstrak maupun konkret.

Keaktifan siswa yang konkret biasanya berhubungan dengan kerja otot atau psikomotorik, seperti mendengar, menulis, membaca, menyanyi, menggambar, dan berlatih, sedangkan keaktifan siswa yang abstrak berupa kegiatan psikis, seperti menggunakan khazanah pengetahuan untuk memecahkan permasalahan, membandingkan konsep, menyimpulkan hasil pengamatan, dan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, keaktifan siswa sebagai keterlibatan intelektual emosional siswa pada proses pembelajaran melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan, serta pengalaman langsung dalam upaya membentuk keterampilan (motorik, kognitif, dan sosial), penghayatan maupun internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

b. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Ketuntasan Klasikal Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai apa belum Widayanti & Slameto (2016). Oleh karena itu, seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model

pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk menjadi aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Namun fakta di lapangan paea tenaga pendidik masih belum menggunakan model yang kreatif. Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi karena tidak digunakannya media pembelajaran yang menarik di sekolah itu. Untuk mengatasi permasalahan disekolah maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran TGT dengan media permainan ludo sebagai solusi permasalahan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* 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 Yudianto, Sumardi, & Berman (2014). Adapun pengertian dari model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Game Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Shoimin, 2014:203). Dalam *Team Games Tournament (TGT)* digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau skor serupa pada

waktu tahap (game). Komponen-komponen dalam *Team Games Tournament (TGT)* adalah penyajian materi, team, game, turnamen dan rekognisi.

Permainan dalam *Team Games Tournament (TGT)* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang yang dibaliknya telah diberi jawaban dari pertanyaan tersebut. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu pertanyaan dari amplop/wadah untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Tournament harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dipakai dalam turnamen ini dapat berperan sebagai penilai alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran. Dari uraian para ahli diatas dapat disimpukana bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2. Komponen Model Pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)*

Menurut Slavin (2010: 166-7), terdapat lima komponen dalam *Team Games Tournamet (TGT)*, yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.

- a) Presentasi kelas Presentasi digunakan guru untuk menerangkan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan. Dengan cara ini, para siswa akan

menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu mereka dalam menjawab soal-soal pada saat kompetisi.

- b) Tim (Kelompok) Tim atau kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan keragaman kemampuan akademik siswa, yaitu kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal dengan baik pada saat permainan. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

Pembelajaran dalam tim melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Poin penting pada pembelajaran yang menerapkan *Team Games Tournament (TGT)* yaitu anggota tim harus melakukan yang terbaik untuk tim dan setiap anggota tim harus saling membantu untuk keberhasilan tim.

- c) Game (Permainan) Game atau permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. Setiap siswa mewakili masing-masing tim untuk bermain game di atas meja-meja turnamen. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok ada.

- d) Tournament (Turnamen) Pada turnamen, siswa dengan kemampuan yang setara duduk dalam meja turnamen yang sama untuk melakukan pertandingan dan permainan akademik. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim.
- e) Rekognisi Tim Tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila skor mereka mencapai kriteria tertentu.

3. Langkah-langkah Model *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2010: 170-4), langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut.

1. Pengajaran

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara presentasi di depan kelas. Presentasi mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan materi pelajaran.

2. Belajar Tim

Para siswa mempelajari lembar-lembar kegiatan dalam tim mereka. Selama belajar dalam tim, tugas para anggota tim yaitu menguasai materi yang telah disampaikan guru dalam presentasi kelas dan membantu anggota lainnya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran serta untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya.

3. Turnamen

Turnament (Turnamen) adalah tahap kompetisi dalam model TGT, di mana setiap tim atau kelompok akan bersaing untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Biasanya prosesnya adalah sebagai berikut:

1. Persiapan tim

Setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota yang bertugas mempersiapkan diri dengan materi yang telah dipelajari.

2. Pertandingan antar tim

Tim bertanding dalam bentuk kuis, permainan edukatif, atau soal-soal yang menguji pemahaman materi.

3. System skor dan poin

Tim akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban yang benar atau performa mereka dalam pertandingan.

4. Pengumuman pemenang

Tim dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang turnamen.

4. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, guru menjumlahkan perolehan skor masing-masing tim. Guru mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain untuk diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria tertentu.

4. Kelebihan dan Kekurangan Kelebihan *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut (Hidayatus, 2022) keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah sebagai berikut:

Keunggulan:

- a. Peserta didik saling ketergantungan yang positif
- b. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- c. Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan guru.
- e. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
- f. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan

Kelemahan:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta didik merasa terhambat oleh peserta didik lainnya yang mempunyai kemampuan dibawahnya
2. Bukan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasikan kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa
4. Dengan adanya kondisi saling belajar antara sesama bisa jadi menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan.

Akan tetapi menurut (MILAWATI, 2019) keunggulan dan kelemahan *Team Games Tournament (TGT)* antara lain: Kelebihan *Team Games Tournament (TGT)*:

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
2. Model *Team Games Tournament (TGT)* dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (turnaments) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kekurangan *Team Games Tournament (TGT)*:

1. Memerlukan waktu yang lama.
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

5. Keterkaitan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Dalam Keaktifan Belajar

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa

mencakup aspek keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Dalam konteks *Team Games Tournament (TGT)*, model ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui berbagai mekanisme seperti kolaborasi dalam tim, kompetisi, dan pemberian penghargaan. Berikut adalah penjelasan mengenai keterkaitan antara *Team Games Tournament (TGT)* dengan keaktifan belajar siswa:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Diskusi dan Kolaborasi

- a. Keaktifan Kognitif: Dalam *Team Games Tournament (TGT)*, siswa bekerja dalam tim untuk memahami materi dan mempersiapkan diri untuk turnamen. Proses diskusi dalam tim memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide, menjelaskan materi, dan memperdalam pemahaman mereka. Dengan terlibat aktif dalam diskusi, siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis.
- b. Keaktifan Sosial: Siswa tidak hanya terlibat dalam tugas individu tetapi juga berkolaborasi dengan teman-teman mereka, meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerja tim. Ini memotivasi mereka untuk berkontribusi aktif dalam diskusi dan penyelesaian masalah.

1. Meningkatkan Motivasi Melalui Kompetisi Sehat

Keaktifan Afektif: Elemen kompetisi dalam *Team Games Tournament (TGT)*, berupa turnamen antar tim, memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras agar tim mereka bisa menang. Motivasi yang tinggi ini meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar karena siswa merasa lebih tertantang untuk memahami materi dengan lebih baik demi memenangkan pertandingan.

Pemberian Penghargaan: Sistem penghargaan (misalnya poin untuk kemenangan tim) memacu siswa untuk aktif belajar dan berpartisipasi. Penghargaan ini memberi dampak positif terhadap rasa percaya diri dan semangat belajar siswa.

3. Mendorong Pemahaman Materi secara Mendalam

Keaktifan Kognitif dan Psikomotorik: Untuk memenangkan turnamen, siswa harus memahami materi dengan baik dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk soal-soal atau tantangan yang diberikan. Ini mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mendalam dan aktif, daripada hanya sekedar menghafal materi. Siswa juga melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, evaluasi) dalam mempersiapkan diri untuk permainan.

4. Mengurangi Pembelajaran Pasif

- a. Aktivitas yang Interaktif: Model *Team Games Tournamet (TGT)* mengurangi kecenderungan siswa untuk belajar secara pasif (hanya mendengarkan atau mencatat tanpa berinteraksi). Dengan adanya tim dan turnamen, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga mengaktifkan proses belajar mereka sendiri melalui interaksi dalam tim dan persaingan.
- b. Pemecahan Masalah secara Kolaboratif: Dalam tim, siswa harus memecahkan masalah bersama, sehingga mereka terlibat lebih aktif dalam proses berpikir dan menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru atau melalui permainan.

5. Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab dan Kepercayaan Diri

- a. Keaktifan Afektif dan Psikomotorik: Setiap siswa memiliki peran dalam tim, baik sebagai pemain utama atau sebagai pendukung. Hal ini mendorong siswa untuk merasa bertanggung jawab atas keberhasilan tim dan mengembangkan rasa percaya diri saat berhasil membantu tim mereka meraih kemenangan.
- b. Keterlibatan Emosional: Proses belajar yang menyenangkan dan melibatkan aspek permainan dapat membuat siswa lebih bersemangat dan lebih terbuka dalam mengikuti pembelajaran. Kemenangan tim atau peran aktif dalam tim meningkatkan rasa percaya diri dan keterikatan emosional siswa terhadap pembelajaran.

6. Mengembangkan Kemampuan Metakognitif

Keaktifan Kognitif: Proses refleksi yang dilakukan setelah turnamen, seperti membahas soal-soal dan mencari cara yang lebih baik untuk mempersiapkan diri, memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan metakognitif. Mereka belajar untuk memahami cara berpikir mereka sendiri, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan langkah belajar berikutnya.

7. Pemanfaatan Pembelajaran yang Menyenangkan

Keaktifan Kognitif dan Afektif: Pembelajaran dalam *Team Games Tournament (TGT)* lebih menyenangkan karena menggabungkan elemen kompetisi dan permainan. Ketika pembelajaran dibuat menyenangkan dan menarik, siswa cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam berpartisipasi.

Kesimpulan dari model ini adalah *Team Games Tournament (TGT)* sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena menggabungkan berbagai elemen yang mendorong keterlibatan aktif, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Siswa terlibat dalam pembelajaran secara kolaboratif dan kompetitif, yang meningkatkan motivasi mereka, mengembangkan keterampilan sosial, serta mendorong pemahaman materi secara lebih mendalam. Keaktifan ini bukan hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kerja tim siswa.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan perubahan kurikulum yang menjawab tantangan pendidikan di era saat ini. Teknologi yang semakin berkembang cepat menjadikan ancaman bagi setiap individu untuk mampu mengimbangi perkembangan teknologi yang terjadi sehingga hal tersebut juga mempengaruhi terhadap dunia pendidikan (Marisa, 2021). Hadirnya Kurikulum Merdeka juga diharapkan dapat membantu pemulihan pendidikan akibat pandemic Covid 19 serta mampu menyempurnakan implementasi kurikulum 2013 (Angga et al., 2022). Karena Kurikulum Merdeka diharapkan menjadi solusi learning loss sehingga peserta didik berkesempatan untuk dapat mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan sesuai yang diminati (Jusuf et al., 2022). Kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menuntut agar peserta didik menjadi mandiri serta memberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh baik melalui pendidikan formal maupun non formal (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya memberikan guru kebebasan dalam memilih format, pengalaman, serta materi yang cocok dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan peserta didik dibebaskan untuk mengeksplor seluas mungkin. Sehingga pembelajaran tidak melulu dalam ruang kelas melainkan di luar kelas juga dapat dilaksanakan. Salah satu hal yang baru dari penerapan Kurikulum Merdeka yaitu mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V, VI, pada Kurikulum Merdeka kedua mata pelajaran tersebut digabung (Fitriyah & Wardani, 2022). Pembelajaran IPA dan IPS akan diberikan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dua mata pelajaran tersebut masuk dalam mata pelajaran pokok yang mesti didapatkan oleh peserta didik (Marlina, 2022).

Perubahan kurikulum yang terjadi demikian merubah beberapa cakupan materi pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa salah satunya dalam penerapan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial atau IPAS. Pembelajaran IPAS tersebut menjadi ciri khas dalam Kurikulum Merdeka saat ini. Adanya perubahan kurikulum tersebut tentu berdampak terhadap seorang guru dalam melaksanakan penerapan pembelajaran ilmu pengetahuan dan sosial atau IPAS. Berdasarkan hasil observasi, adanya permasalahan yang terjadi di lapangan dalam penerapan pembelajaran IPAS. Terkait dengan persiapan materi, media, dan metode pembelajaran, yang disampaikan oleh guru belum begitu terlihat sesuai dengan pembelajaran IPAS.

Agustina et al., (2022) mengungkapkan dalam penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka sangat diperlukan kesiapan guru yang maksimal, selain buku pegangan, guru harus dapat mengembangkan pendamping lainnya

sebagai penunjang pelengkap, terutama pada aspek kegiatan pembelajaran, guru secara mandiri dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam pembelajaran.

2.2 Penelitian yang Relevan

Pertama penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dan Minat Belajar Siswa Kelas IV B SDN 2 Terbanggi Subing karya Rizka Anisa Putri tahun 2024. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa guru melaksanakan pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* Perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian, dalam penelitian ini fokus penelitiannya menyeluruh, sedangkan yang peneliti lakukan berfokus pada pembelajaran IPAS. Kedua penelitian berjudul Pengaruh Model *Team Games Tournamet (TGT)* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Ma'Arif Patihan Wetan karya Annisa Nur Fitriani tahun 2023. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* ini sangat tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaannya adalah pada fokus penelitian, dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS,

sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada pembelajaran IPAS, secara keseluruhan serta subjek penelitian juga berbeda yaitu kelas VIII sedangkan subjek penelitian peneliti pada kelas IV.

Ketiga penelitian berjudul Pengaruh Model *Team Games Tournamet (TGT)* pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 Dan SDN Tegal Rejo Kota Pekalongan karya M. Gilang Apriyanto tahun 2016. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar “Sumber Daya Alam” pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament) dibandingkan dengan kelas kontrol (menggunakan metode pembelajaran ceramah).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaannya adalah pada pendekatan dan jenis penelitian. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.

Keempat penelitian berjudul Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamet (TGT)* Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas IV A MI Sultan Agung Yogyakarta karya Anggita Megasari Nasution tahun 2012. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* dengan media teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan sangat signifikan dan menyenangkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaannya adalah pada media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media teka-teki silang (TTS), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media karton amplop.

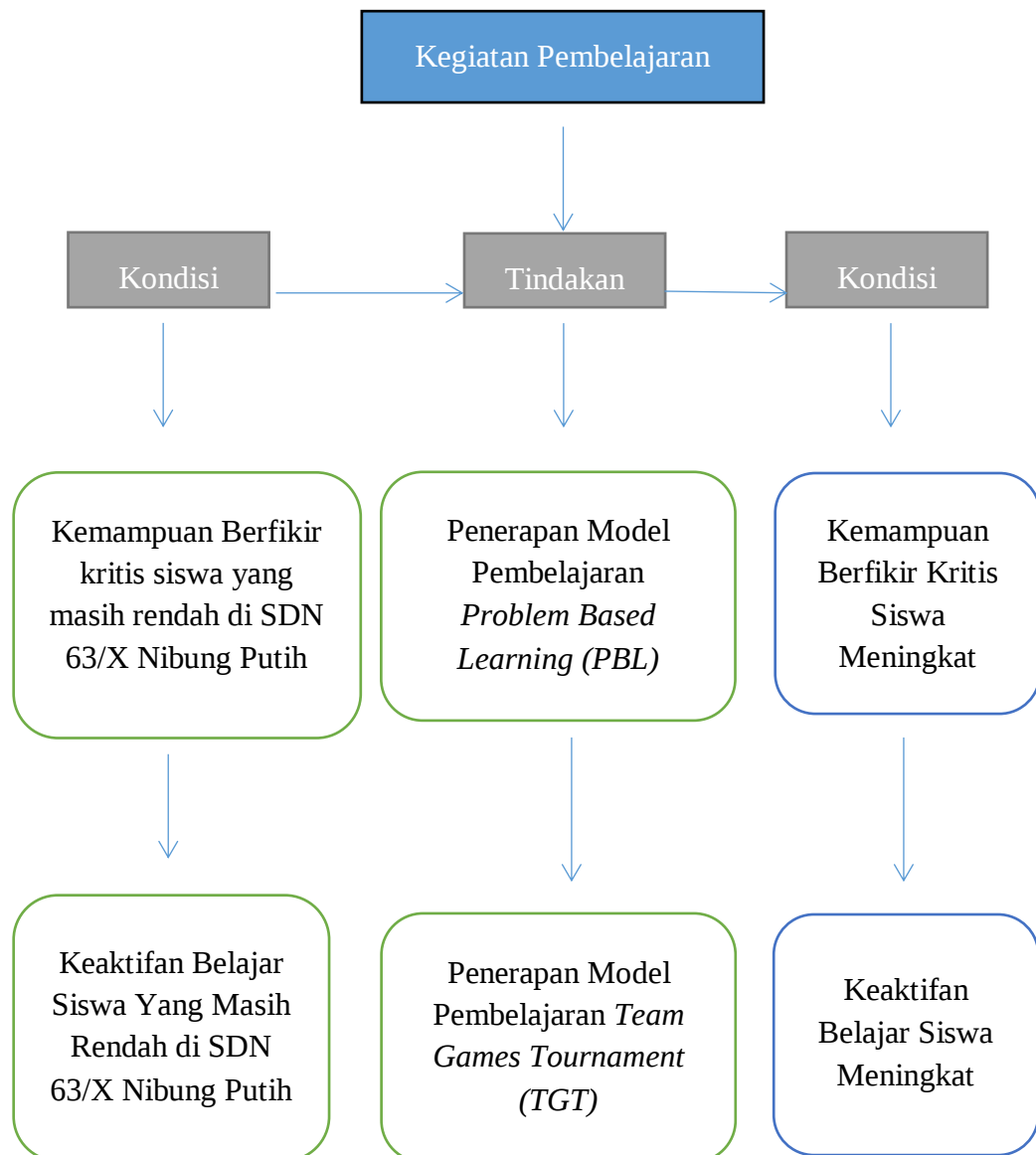
Kelima penelitian berjudul Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamet (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2013/2014 karya Wulandari tahun 2014. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamet (TGT)* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan treatment pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Dengan mengikuti model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamet (TGT)*, siswa pada kelompok eksperimen lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih bersemangat untuk belajar karena langkah-langkah pembelajarannya menarik untuk siswa.

Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournamet (TGT)* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaannya

adalah pada fokus penelitian. Penelitian ini berfokus di kelas V, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di kelas IV.

2.3 Kerangka Berfikir

Dalam penggunaannya peneliti menggali bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dengan media visual dari sudut pandang guru sebagai pelaksana pembelajaran dari awal hingga selesai. Kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SDN 63/X Nibung Putih.