

Penerapan Model Cooperative Learning TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Della Bristiana Putri¹, Dias Raisya Nur Azizah², Fadiyah Halimatus Sa'diyah³, M. Makbul⁴, Nur Aini Farida⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

* dellabristianaputri@gmail.com

Abstrak

Kurangnya keaktifan siswa dalam mata pelajaran PAI merupakan masalah yang sering dijumpai oleh guru. Penyebab kurangnya keaktifan belajar siswa ialah pemanfaatan metode pembelajaran yang masih konvensional. Dibutuhkan model ajar interaktif yang diterapkan oleh pendidik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi model kooperatif tipe TGT mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mapel PAI di kelas IV C SDN Kondangjaya III yang berjumlah 34 siswa dengan menggunakan PTK sebagai jenis penelitiannya yang dilakukan selama 2 siklus. Terdapat 4 tahapan penelitian yang dilakukan, yakni perencanaan- pelaksanaan-observasi-refleksi. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui lembar observasi, tes evaluasi belajar, catatan lapangan, serta dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa implementasi model ajar kooperatif tipe TGT di pelajaran PAI dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN Kondangjaya III, Karawang Timur. Di siklus pertama diperoleh data rata-rata siswa sejumlah 71% dengan interpretasi "Baik" dan meningkat sejumlah 20% menjadi 91% di siklus kedua dengan interpretasi "Sangat Baik".

Kata kunci : Penelitian Tindakan Kelas; Keaktifan Belajar; Pendidikan Agama Islam.

Abstract

Lack of student activity in PAI subjects is a problem often found by teachers. The reason for the lack of student learning activity is the use of still conventional learning methods. It requires an interactive teaching model applied by educators to enhance student learning activity. The research is aimed at finding out whether the implementation of the cooperative model type TGT is capable of improving the learning activity of students on the PAI subject in Class IV C SDN Kondangjaya III of 34 students by using Class Action Research as a type of research carried out over 2 cycles. There are four stages of research: planning, implementation, observation, reflection. Researchers collect data through observation sheets, study evaluation tests, field records, and documentation. The results show that the implementation of the cooperative teaching model of the TGT type in PAI subject can improve the learning activity of students of the fourth grade in SDN Kondang Commission III, East Karawang. In the first cycle, the average student data obtained was 71% with the interpretation "Good" and increased the number of 20% to 91% in the second cycle with the "Very Good" interpretation.

Keywords: Classroom Action Research; Active Learning; Islamic Education.

I. PENDAHULUAN

Pada esensinya pembelajaran ialah sebuah korelasi guru dan siswa baik secara bertatap muka ataupun hanya menggunakan media atau alat yang berbasis teknologi. Terciptanya pembelajaran yang kondusif, tentu memiliki cara atau pola yang bisa dikerjakan oleh guru sebagai aktor penting dalam mengubah kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Kemampuan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penting dikuasai oleh guru dalam mengatasi persoalan belajar siswa seperti kegiatan dan motivasi belajar serta rendahnya hasil belajar yang mereka raih (Dewantara & Nurgiansah, 2021). PTK ialah penelitian yang berbasis kepada kelas sehingga guru perlu melakukan PTK tersebut di kelas yang dibimbingnya. PTK berangkat dari keresahan guru terhadap permasalahan yang terjadi di kelasnya sehari-hari. Penelitian ini dapat dilakukan dengan berkolaborasi bersama guru lainnya sebagai observer agar dapat menilai apakah pelaksanaan PTK tersebut sudah berjalan dengan semestinya atau belum.

Permasalahan belajar siswa sering kali ditemukan dengan berbagai macam sebab. Oleh karena itu, PTK diperlukan agar guru dapat meneliti terkait permasalahan tersebut dan mencari solusi sebagai bahan evaluasi pembelajaran di kelas. Dalam mencari solusi, tentu saja guru harus memperhatikan model ajar yang akan diterapkan saat pelaksanaan PTK tersebut. Model ajar merupakan elemen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini perlu dipahami oleh guru bahwa pelaksanaan model ajar tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikarenakan setiap model ajar mempunyai dasar, tujuan, dan titik berat yang berbeda.

Model ialah bentuk atau pola yang digunakan sebagai referensi untuk pelaksanaan. KBBi menafsirkan model bagaikan acuan dari entitas yang hendak diciptakan atau diwujudkan. Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang membantu perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan tertentu. Kemp mengungkapkan bahwa model ajar merupakan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Kemudian, salah satu indikator penting dalam proses kegiatan belajar ialah partisipasi aktif siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari keberanian siswa ketika bertanya kepada guru atau teman, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, aktif menyampaikan pendapat saat berdiskusi, dan sebagainya. Peran guru sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Menurut Sardiman dalam (Nurrohman et al., 2022), keaktifan siswa mampu mendorong peningkatan terhadap hasil belajar siswa karena tergolong elemen dasar guna mencapai keberhasilan belajar.

Secara umum, guru bisa menggunakan beragam model ajar yang bervariasi, khususnya sebagai usaha meningkatkan keaktifan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021).

Berdasarkan data awal yang telah diperoleh pada tanggal 27 Maret 2024 melalui observasi di kelas IV SDN Kondangjaya III dan wawancara bersama guru bidang mata pelajaran PAI, peneliti menemukan dua masalah utama di lapangan seperti: praktik mengajar yang dilakukan guru masih sangat konvensional sehingga siswa cenderung mudah merasa bosan dan guru belum mampu mengkondisikan serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

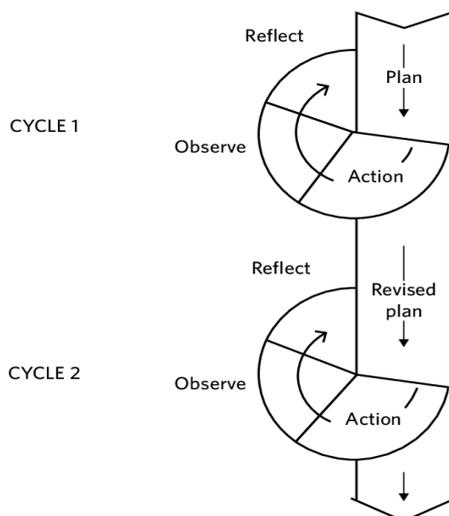
Pendekatan yang dilakukan guna menyelesaikan masalah yang terjadi ialah dengan mengimplementasikan model ajar kooperatif. Model ini melibatkan serangkaian aktivitas belajar yang dilaksanakan siswa dengan berkelompok guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Pembentukan kelompok kooperatif memiliki tujuan untuk memberi kesempatan bagi siswa agar ikut serta dalam proses berpikir saat pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif, tercipta kerjasama antar guru dan siswa yang membentuk rasa nyaman ketika proses belajar (Suseno et al., 2017).

Model ajar yang diterapkan yaitu tipe turnamen permainan tim. Model ini merupakan satu di antara tipe lainnya yang tidak sulit untuk dipraktikkan. Tipe ini mampu mengikutsertakan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan tanpa memandang perbedaan derajat, mengandung unsur permainan, serta menjadikan siswa turut terlibat sebagai tutor sebaya. Menurut Slavin dalam penelitian (Agustina et al., 2024) terdapat lima tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan tim, yakni: 1) Tahapan penyajian kelas; 2) Tahapan belajar dalam kelompok; 3) Tahapan permainan; 4) Tahapan pertandingan; dan 5) Tahapan penghargaan kelompok.

Dari persoalan yang dipaparkan sebelumnya, peneliti melakukan PTK sebagai usaha mengevaluasi proses belajar terhadap permasalahan yang telah ditemukan di lapangan dengan tujuan untuk melakukan peningkatan keaktifan siswa kelas IV SDN Kondangjaya III pada mapel PAI melalui model pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan.

II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan model penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart di mana penelitian ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Pada tahun 1988, model ini dikembangkan menjadi suatu sistem spiral yang saling terkait dengan menggunakan 4 elemen utama yang diawali dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagai tahap akhir (Adelman, 1993).



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PTK

Tahapan pelaksanaannya dilakukan dalam jangka waktu yang bersamaan, setelah selesai melaksanakan siklus pertama dan refleksi sebagai tahap akhir maka siklus selanjutnya dapat dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang digunakan (Thalita et al., 2019). Model Kemmis ini dilakukan secara berulang berkelanjutan dengan harapan dapat memperlihatkan kenaikan dengan modifikasi dan perbaikan yang diinginkan pada setiap tahap tindakannya.

Populasi pada PTK ini ialah siswa kelas IV C SDN Kondangjaya III yang berjumlah sebanyak 34 siswa. Waktu penelitian berlangsung pada semester II tahun pelajaran 2023/2024. Dimulai sejak tanggal 27 Maret 2024 (Pra-PTK), 23 April 2024 (siklus I), dan 30 April 2024 (siklus II).

Sebelum melakukan tahapan pelaksanaan PTK, peneliti memulainya dengan kegiatan pra siklus. Fase pra siklus dilakukan dengan survey langsung dan wawancara dengan tujuan melakukan identifikasi masalah terkait dengan proses belajar mengajar. Masalah yang ada kemudian diidentifikasi, dianalisis, dan dirumuskan. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menjadi permasalahan yang diangkat pada penelitian ini. Oleh karenanya, PTK ini dimaksudkan untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa dengan mengimplementasikan model ajar kooperatif tipe turnamen permainan tim.

Prosedur PTK ini berlangsung selama 2 siklus yang masing-masing siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada implementasinya, tindakan yang dikerjakan diantaranya: 1) Perencanaan dilakukan dengan menyusun RPP sesuai dengan materi pokok, membuat lembar pengamatan keaktifan dengan mempersiapkan struktur penilaian keaktifan siswa dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik); 2) Dalam mengimplementasikan tindakan di kedua siklus, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan; 3) Observasi yakni mengamati

perilaku partisipasi siswa yang dilakukan bersama tim observer untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa. Keempat, refleksi yakni peneliti melakukan analisis data untuk memperbaiki dan mengoptimalkan implementasi di siklus kedua terhadap kekurangan yang terjadi saat implementasi di siklus pertama.

Pada penelitian ini, teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data yakni: 1) lembar pengamatan untuk pengumpulan data aktif dan disiplin siswa, 2) tes evaluasi belajar sebagai alat ukur keberhasilan belajar siswa dalam ranah kognitif, serta 3) catatan lapangan dan dokumentasi digunakan sebagai penguat data observasi (data pendukung).

Terdapat 3 aspek yang menjadi penilaian peneliti terkait keaktifan belajar siswa yakni 1) Aktif, sub variabel kegiatan yang menjadi instrumen penilaiannya yaitu aktivitas mereka dalam aspek visual, lisan, mendengarkan, dan menulis; 2) Pemahaman Materi, indikator penilaian pemahaman materi dilihat dari lembar kerja peserta didik (LKPD); dan 3) Disiplin, dengan sub variabel penilaiannya yaitu disiplin waktu, sikap, dan menegakkan aturan.

Dalam penelitian ini, indikator tercapainya keberhasilan keaktifan kelompok belajar siswa minimal sebesar 70% yang mencerminkan kualitas dari keaktifan belajar semua kelompok berada pada kriteria “baik”. Persentase keaktifan kelompok belajar siswa tersebut bisa dihitung dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sebagai parameter proses pembelajaran dengan menggunakan model ajar kooperatif tipe turnamen permainan tim dianggap berhasil, peneliti menggunakan aturan pengkategorian keaktifan belajar siswa yang diadopsi dari Gutman dalam penelitian (Retno & Purwati, 2020) di bawah ini.

Tabel 1. Pedoman Keaktifan Belajar

No	Rentang Persentase (%)	Keterangan	Simbol huruf
1	$80 \leq x \leq 100$	Sangat Baik	A
2	$70 \leq x < 80$	Baik	B
3	$60 \leq x < 70$	Cukup	C
4	$50 \leq x < 60$	Kurang	D
5	$0 \leq x < 50$	Sangat Kurang	E

Dalam menganalisis data, PTK ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, yakni sebuah metode yang menggambarkan keadaan sesuai dengan data yang diperoleh

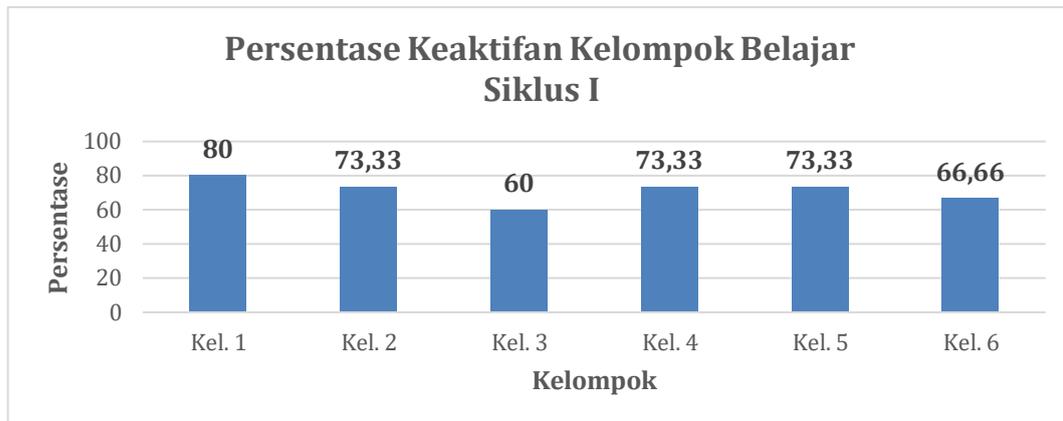
dari melihat kegiatan siswa saat proses belajar mengajar guna mengetahui keaktifan belajar mereka. Semua data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa tahap. Susilo (2007:12) menyebutkan tahapan melakukan analisis data dimulai dari mereduksi dan menyajikan data serta menarik kesimpulan (Yenti, 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi yang dilakukan, model ajar yang dipilih ialah model kooperatif tipe turnamen permainan. TGT merupakan pendekatan yang mudah diterapkan dan memiliki berbagai keunggulan. Pertama, tipe ini mampu mengaktifkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status mereka. Ini berarti bahwa masing-masing siswa memiliki peluang yang sama untuk ikut serta dalam proses belajar dan berkontribusi dalam kelompoknya. Selain itu, TGT mengandung unsur permainan yang mampu meningkatkan minat siswa yang berkenaan dengan materi pelajaran. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selanjutnya, melalui peran siswa sebagai tutor sebaya, TGT mampu mempromosikan kolaborasi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep secara kolektif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dibagi menjadi lima tahapan yang jelas. Pertama, tahapan penyajian kelas di mana guru memperkenalkan materi kepada siswa. Kemudian, tahapan belajar didalam kelompok yakni siswa bekerjasama dalam memahami materi yang telah disajikan. Tahapan ketiga adalah permainan, di mana siswa berpartisipasi dalam aktivitas yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka. Tahapan keempat adalah pertandingan, di mana kelompok-kelompok bersaing untuk menunjukkan pemahaman terbaik mereka melalui berbagai tantangan atau kuis. Akhirnya, tahapan kelima adalah penghargaan kelompok, di mana prestasi setiap kelompok diakui dan diperingati, mendorong semangat kompetisi sehat dan kerja sama tim. Dengan demikian, TGT bukan hanya sebuah model pembelajaran, tetapi juga sebuah pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan berkesinambungan bagi siswa (Sulistio & Haryanti, 2022).

Pada siklus satu, proses pembelajaran siswa diawali dengan peneliti memberikan penjelasan materi sebagai pengantar melalui powerpoint, lalu siswa diperlihatkan gambar-gambar dan video animasi yang memvisualisasikan materi pembelajaran. Kemudian siswa dibentuk secara berkelompok yang berisikan 5-6 orang dengan permainan yang sekaligus menjadi pertandingan untuk menentukan juara. Permainan tersebut menggunakan media ajar "Konspirasi" dengan kepanjangan yang bermakna "kotak prestasi penuh inspirasi". Peneliti membagikan kertas LKPD pada setiap kelompok sebagai media bermain dan mengurutkan gambar sesuai dengan urutan yang logis. Penentuan juara menggunakan stiker bintang yang ditampilkan pada papan tulis untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pertandingan. Adapun persentase keaktifan kelompok belajar siswa pada siklus satu digambarkan pada tabel sebagai berikut.



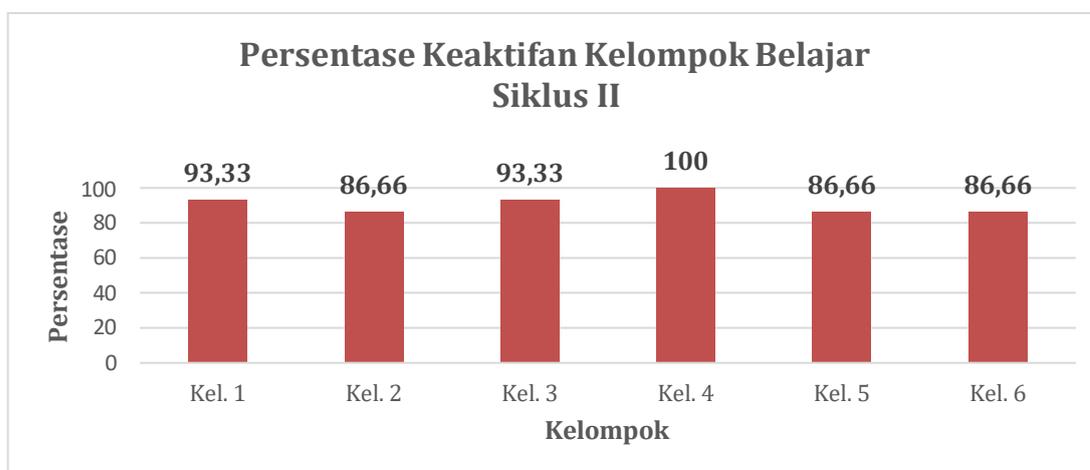
Gambar 1. Persentase Keaktifan perkelompok Belajar pada Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, implementasi penggunaan model kooperatif tipe turnamen permainan belum terlaksana dengan optimal dan belum mendapat hasil yang diharapkan karena terdapat dua kelompok yang masih berada dalam kategori “cukup”. Pada siklus pertama, keaktifan siswa belum mendapati peningkatan yang signifikan, walaupun terdapat sejumlah siswa yang mulai percaya diri mengajukan pertanyaan dan menjawab persoalan yang diberikan oleh guru. Kurangnya pemahaman mengenai implementasi model kooperatif tipe turnamen permainan mengakibatkan kebingungan di antara mereka. Lebih lanjut, siswa juga kurang mendalami dengan jelas tugas dan tanggung jawab mereka di dalam kelompok. Keterbatasan koordinasi dari guru serta kurangnya ketegasan menyebabkan siswa menjadi ramai dan kurang memperhatikan penjelasan yang sedang disampaikan. Sehingga, tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus pertama belum sesuai dengan tingkat yang diinginkan.

Untuk memperbaiki kekurangan yang dihadapi di siklus I, peneliti dan guru melakukan evaluasi bersama dan mencari solusi yang tepat (PRIANDOKO, 2017). Rencana perbaikan pembelajaran untuk siklus kedua melibatkan upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap model TGT dengan memberikan penjelasan yang lebih mendetail dan menggunakan contoh-contoh konkret. Guru juga akan lebih tegas dalam mengelola kelas dan memberikan instruksi yang mudah dipahami terkait tugas dan tanggung jawab seluruh anggota kelompok. Selain itu, guru akan menerapkan strategi yang lebih interaktif dan memastikan setiap siswa terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar. Melalui perbaikan ini, harapannya di siklus kedua keaktifan siswa akan meningkat secara signifikan dan hasil belajar mereka dapat lebih optimal.

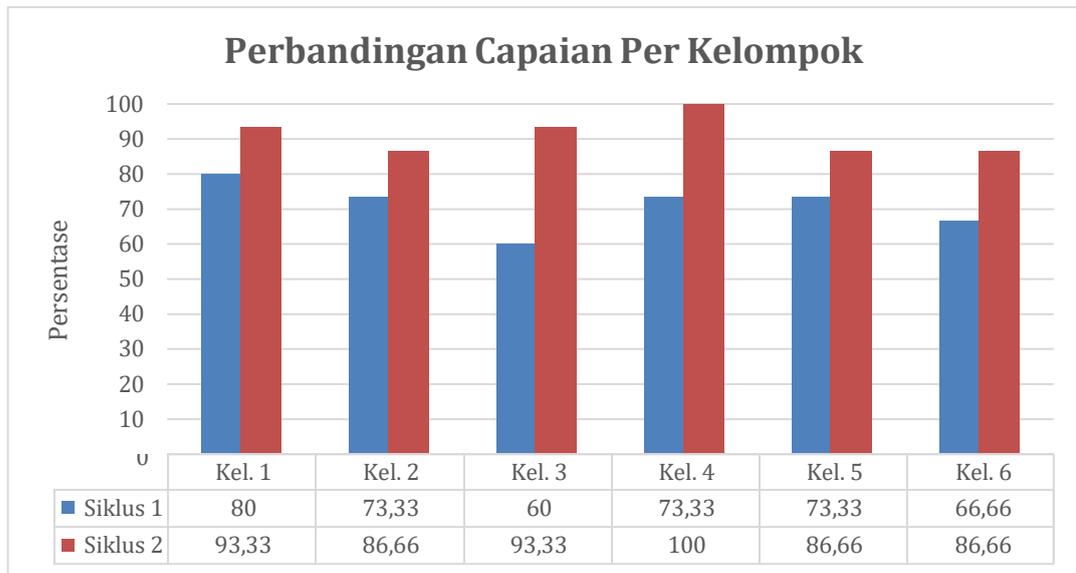
Pada siklus kedua, guru mengawasi proses pembelajaran dengan menyusun siswa untuk duduk secara berkelompok dengan teman satu kelompoknya pada siklus satu di tempat yang telah disediakan. Sebelum menjelaskan materi, guru membuat peraturan belajar di kelas berdasarkan kesepakatan bersama dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan saling menghormati serta menumbuhkan rasa

tanggung jawab antar siswa. Lalu, guru memberikan penjelasan materi melalui powerpoint dan memperlihatkan gambar serta video animasi yang memvisualisasikan materi pembelajaran. Setelah itu, guru membagikan kertas LKPD yang berisi permainan peta konsep. Siswa diharuskan untuk menyusun peta konsep secara berurutan sesuai materi ajar kisah Rasulullah Saw membangun kota Madinah dengan menggunakan stiker bintang sebagai penentuan juaranya. Terakhir, siswa bersama guru melakukan kesimpulan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran usai, guru memberikan penghargaan (*team recognition*). Berikut ini disajikan persentase keaktifan kelompok belajar siswa pada diagram di bawah ini.



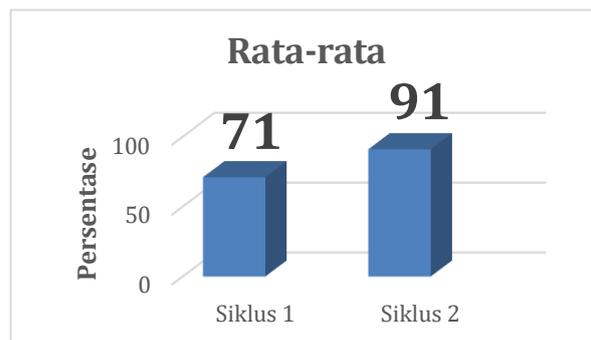
Gambar 2. Persentase Keaktifan per Kelompok Belajar pada Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, pada siklus kedua terbukti bahwa implementasi model TGT berhasil mengoptimalkan keaktifan belajar siswa, yang tercermin dari semua kelompok yang sudah mencapai kategori “sangat baik”. Selain itu, peningkatan tersebut dapat dilihat dari 1) Siswa cenderung semakin aktif berinteraksi dengan guru; 2) Pemahaman mereka terhadap tugas dan tanggung jawab dalam kelompok telah meningkat sehingga mendorong partisipasi aktif dalam KBM, dan; 3) Siswa belajar dengan tertib dan lebih memperhatikan penjelasan yang diberikan guru sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif. Sebagai hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa pada siklus kedua. Perbandingan persentase pencapaian pada 6 kelompok belajar siswa antara siklus pertama dan siklus kedua digambarkan pada tabel berikut.



Gambar 3. Perbandingan Capaian per Kelompok

Berdasarkan diagram di atas, terlihat perbandingan capaian keaktifan kelompok belajar siswa pada siklus satu dan siklus dua. Diketahui bahwa pemanfaatan model ajar kooperatif tipe turnamen permainan tim mampu melakukan peningkatan terhadap keaktifan belajar siswa, yang bisa dilihat dari semua kelompok yang mencapai kenaikan di siklus kedua. Kenaikan itu disebabkan karena adanya peraturan belajar di kelas dalam memberikan dorongan kepada siswa agar senantiasa ikut serta dan bekerja sama dalam satu tim selama proses belajar. Sehingga, siswa semakin sungguh-sungguh ketika belajar yang berakibat pada peningkatan kualitas serta hasil belajar mereka. *Mean* dari keaktifan belajar siswa pada kedua siklus digambarkan pada grafik di bawah.



Gambar 4. Perbandingan Capaian Rata-rata

Berdasarkan grafik di atas, bisa dilihat perbandingan rata-rata keaktifan yang dicapai siswa di siklus pertama dan kedua. Keaktifan siswa di siklus pertama mencapai rata-rata 71% dengan interpretasi “Baik” dan mengalami peningkatan sejumlah 20% menjadi 91% dengan interpretasi “Sangat Baik” di siklus kedua. Sebab itu, dapat ditarik kesimpulannya yakni implementasi model ajar kooperatif tipe turnamen permainan mampu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN Kondangjaya III, Karawang Timur.

Penelitian (Perwiraningtyas, 2015) menjelaskan bahwa implementasi model ajar kooperatif tipe turnamen permainan mampu meningkatkan keaktifan siswa dari interpretasi "Cukup" pada siklus satu menjadi interpretasi "Sangat Baik" di siklus kedua. (Thalita et al., 2019) meneliti bahwa keaktifan siswa bisa meningkat dengan penerapan model turnamen permainan tim dilihat dari besarnya kenaikan sejumlah 22% dan penelitian (Basri et al., 2020) meningkat sebesar 63,4%. Maka dari itu, hasil penelitian ini menjadi validasi dari penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwasanya penggunaan model ajar kooperatif tipe turnamen permainan tim efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

IV. KESIMPULAN

Dari analisis yang sudah dipaparkan, bisa ditarik kesimpulannya bahwa implementasi model ajar kooperatif tipe turnamen permainan tim dalam mapel PAI berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN Kondangiaya III, Karawang Timur. Tahapan-tahapan model ajar yang dilakukan menjadi acuan dalam keberhasilan penelitian ini. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: 1) tahap penyajian kelas dimana guru menjelaskan materi terlebih dahulu; 2) tahap belajar dalam kelompok yang berisi 5 – 6 anggota; 3) tahap permainan dengan media ajar "Konspirasi" dan "Peta Konsep"; 4) tahap pertandingan dilakukan dengan penghitungan mundur waktu untuk menyusun peta konsep dan berlomba untuk mendapatkan stiker bintang terbanyak; 5) tahap penghargaan kelompok adalah tahapan terakhir dengan guru memberikan hadiah sebagai penghargaan kepada kelompok yang memperoleh bintang terbanyak.

Penerapan turnamen permainan tim mendapat respon yang positif dari siswa, terlihat data keaktifan belajar mereka di siklus satu yang mencapai rata-rata 71% dengan interpretasi "Baik" yang meningkat di siklus kedua sebesar 20% menjadi 91% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dari itu, pendekatan PTK mampu memberikan penyelesaian yang konkret dalam menanggulangi masalah pembelajaran di kelas, yang memerlukan perhatian khusus dari guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Adelman, C. (1993). Kurt Lewin and the origins of action research. *Educational Action Research*, 1(1), 7–24.
- Agustina, F. R., Sabtiawan, W. B., & Mujiyanto, M. (2024). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(4), 1318–1326.
- Basri, B., Utami, T., & Mulyadi, E. (2020). *Konsep dasar dokumentasi keperawatan*. Media Sains Indonesia.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234–241.
- Nurrohim, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan keaktifan siswa melalui model problem based learning pada mata pelajaran pkn kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 60–75.
- Perwiraningtyas, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V di Delanggu. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- PRIANDOKO, H. W. (2017). *PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP CERMAT DAN MANDIRI SERTA MENINGKATKAN NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Tindakan Kelas pada Tema Kerukunan dalam bermasyarakat Sub Tema hidup rukun di Kelas V SDN Soka 34 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)*. FKIP UNPAS.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*.
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). *Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT*. State University of Malang.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Yenti, Y. (2021). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS VIA SDN 09/IV KOTA JAMBI: Increasing Student Learning Activeness In Learning Mathematics Through A Problem Based Learning Model In Class Via Sdn 09/Iv Jambi City. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 24–38.