

Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hartanto^{1✉}, Nani Mediatati²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana,
Jl. Diponegoro 52 – 60, Salatiga, Indonesia
952022g28@student.uksw.edu

Abstract

The low level of activity and achievement of students' mathematics learning outcomes is the problem behind this research. This research is classified as classroom action research. The aim of this research is to increase students' activeness and mathematics learning outcomes. The research subjects were 23 class II students at SD Negeri Cebongan 03. Data collection techniques used observation and test techniques. Data collection instruments used observation sheets and multiple choice tests. Data analysis uses comparative techniques. The pre-cycle results showed that the average percentage of students' active learning was 43.48% and the percentage of completeness of students' mathematics learning outcomes was 52.17%, while in the first cycle the average percentage of active learning was 65.87% and the percentage of complete learning outcomes was 78.26%. Then in cycle II, the average percentage of students' active learning was 75.43% and the percentage of students' mathematics learning outcomes was 82.61%. So the conclusion of this research is that through the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, it can increase the activity and mathematics learning outcomes of class II students at SD Negeri Cebongan 03 for the 2023/2024 academic year.

Keywords: activeness, learning outcomes

Abstrak

Rendahnya keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika siswa merupakan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Tujuan dari adanya penelitian ini yakni untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Subjek penelitian yakni 23 siswa kelas II SD Negeri Cebongan 03. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes pilihan ganda. Analisis data menggunakan teknik komparatif. Hasil pra siklus menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 43,48% dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa sebesar 52,17% sedangkan pada siklus I memperoleh rata-rata persentase keaktifan belajar 65,87% dan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 78,26%. Kemudian pada siklus II menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 75,43% dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa sebesar 82,61%. Sehingga simpulan penelitian ini yakni melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: keaktifan, hasil belajar

Copyright (c) 2023 Hartanto, Nani Mediatati

✉ Corresponding author: Hartanto

Email Address: 952022g28@student.uksw.edu (Jl. Diponegoro 52 – 60, Salatiga, Indonesia)

Received 18 Oktober 2023, Accepted 12 November 2023, Published 18 November 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>

PENDAHULUAN

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan hasil berupa adanya hubungan dan pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar baik pada jenjang sekolah dasar maupun menengah (Hariyanto et al., 2023; Ningsih, 2018; Puspitaningdyah & Purwanti, 2018; Putri et al., 2019; Royani et al., 2020; Tegeh et al., 2019). Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tampak dari keterlibatan setiap siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa dikatakan

memiliki keaktifan belajar apabila tampak bersemangat, berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil pemahamannya selama mengikuti pembelajaran (Putri et al., 2019). Sehingga penting bagi guru untuk memastikan adanya keaktifan belajar siswa.

Namun mengacu pada hasil wawancara kepada guru kelas II dan observasi pra-penelitian oleh peneliti pada tanggal 21 Agustus 2023. Mendapati bahwa siswa kelas II yang berjumlah 23 di SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024 yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 43,48% terkategori Rendah. Hal tersebut ditandai banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi pelajaran dan bertanya maupun memberikan respon terhadap pertanyaan pemberian guru. Selain itu, didapati 11 siswa (47,83%) memperoleh hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika materi membandingkan bilangan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dan 12 siswa (52,17%) dinyatakan sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Temuan hasil belajar tersebut mengacu pada dokumentasi pra-penelitian hasil tes yang dilakukan oleh guru.

Persoalan mengenai kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sepanjang tahun 2021 hingga pada tahun 2023 juga pernah dilaporkan oleh Prasetyo & Abduh (2021), Kamza et al., (2021), Dewantara & Nurgiansah (2021), Khusnudin et al., (2022), Ula & Jamilah (2023), Fitria et al., (2023), Lesmana et al., (2023), Abrori & Sumadi (2023) dan Hudri & Fatimah (2023) dalam penelitiannya. Kurangnya keaktifan belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru adalah salah satunya. Sehingga hal urgensi bagi seorang guru dalam menentukan model pembelajaran yang dapat digunakan mendorong siswa untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran (Lesmana et al., 2023). Sebab dengan adanya keaktifan belajar siswa akan meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

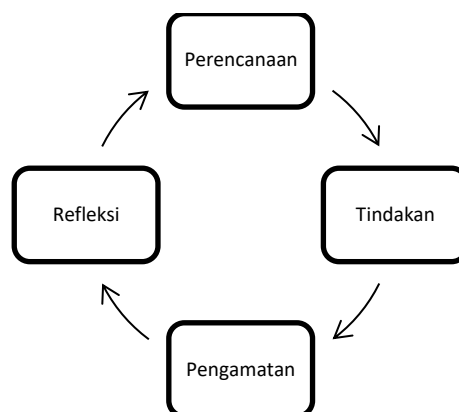
Salah satu solusi yang pernah diupayakan atas persoalan mengenai kurangnya keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika siswa yakni melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran yang telah direncanakan dan dilaksanakan oleh guru. Penelitian Amienati et al., (2023) dan Maghfirah et al., (2023) dengan subjek siswa kelas IV, menunjukkan hasil adanya kenaikan persentase ketuntasan belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian penelitian Mahayasa (2023) dengan subjek siswa kelas VI, juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata keaktifan belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan hasil penelitian tersebut relevan dengan pendapat Slavin (dalam Ula & Jamilah, 2023) bahwa TGT dalam prosedur pelaksanaannya yang diawali dari tahap presentasi kelas, tim, permainan, turnamen dan terakhir yakni tahap rekognisi tim dapat memberikan kesempatan kepada kelompok di dalam satu kelas yang telah dibentuk oleh guru untuk saling bersaing atau berkompetisi satu sama lainnya dalam bentuk permainan dan turnamen yang telah direncanakan. Sehingga semangat belajar siswa terdorong untuk membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi

yang terbaik di kelasnya. Mengacu pada ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) cocok untuk diterapkan pada siswa kelas IV dan VI yang tergolong kelas tinggi dalam rangka mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar perolehan siswa. Namun belum membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut juga cocok diterapkan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas rendah yakni kelas II sekolah dasar negeri yang mengalami permasalahan yang sama.

Berdasarkan uraian fakta-fakta mengenai adanya permasalahan yang terjadi pada siswa kelas II di SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024 terkait persentase keaktifan dan ketuntasan perolehan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika serta hasil penelitian terdahulu, maka diajukan hipotesis tindakan, bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024. Selanjutnya, untuk menunjukkan kebaruan dari sebuah penelitian, maka penelitian ini memiliki perbedaan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Amienati et al., (2023), Maghfirah et al., (2023) dan Mahayasa (2023). Perbedaannya yakni terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian terdahulu siswa kelas IV dan VI sebagai subjek penelitian sedangkan pada penelitian ini yakni siswa kelas II Jenjang sekolah dasar yang dijadikan subjek penelitian. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pengembang kajian mengenai upaya dalam rangka meningkatkan keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika pada siswa kelas II jenjang sekolah dasar negeri.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan bersifat spiral dilaksanakan 2 siklus yang terdiri atas empat tahapan utama yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklusnya. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar



Gambar 1 Model Dasar Penelitian Tindakan Kelas

SD Negeri Cebongan 03 yang berlokasi di Kota Salatiga, Jawa Tengah adalah lokasi penelitian. Waktu penelitian berlangsung pada bulan Juli-September 2023. Subjek penelitian ini, yakni siswa kelas II berjumlah 23 siswa di SD Negeri Cebongan 03 pada tahun ajaran 2023/2024.

Pengumpulan data memakai teknik observasi dan tes. Teknik observasi untuk menghimpun data terkait pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta keaktifan belajar siswa. Adapun teknik observasi dilaksanakan oleh teman sejawat selama proses pembelajaran. Teknik tes digunakan untuk mengukur perolehan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran matematika. Butir soal tes yang telah dibuat dibagikan kepada siswa kelas II di SD Cebongan 03 yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk dikerjakan secara individu. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan soal tes pilihan ganda terdiri dari 20 butir soal yang telah dilakukan validitas konstruk oleh guru di SD Negeri Cebongan 03 sebelum digunakan untuk pengumpulan data. Data yang terhimpun selanjutnya dianalisis menggunakan teknik komparatif, yakni dengan cara membandingkan hasil antar siklus (Sutama et al., 2022). Sehingga dapat diketahui besaran peningkatan rata-rata persentase keaktifan dan ketuntasan hasil belajar kognitif matematika siswa. Adapun indikator capaian penelitian yang digunakan sebagai patokan keberhasilan penelitian yakni rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 75% berkategori “Tinggi” dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa secara klasikal sebesar 80% dengan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yakni ≥ 70 . Adapun dalam mengkategorikan tingkat keaktifan belajar siswa mengacu pada Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1 Kategorikan Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

HASIL DAN DISKUSI

Kondisi awal keaktifan siswa sebelum adanya tindakan atau pra siklus, didapat siswa kelas II yang berjumlah 23 di SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024 yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 43,48% terkategori rendah. Hal tersebut ditandai adanya banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi pelajaran dan bertanya maupun memberikan respon terhadap pertanyaan pemberian guru. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil berupa adanya kenaikan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II. Perbandingan keaktifan belajar siswa digambarkan pada tabel 2.

Tabel 2 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

No	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1.	Tinggi	0	0,00%	6	26,09%	15	65,22%

No	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
2.	Sedang	4	17,39%	13	56,52%	8	34,78%
3.	Rendah	19	82,61%	4	17,39%	0	0,00%
4.	Sangat Rendah	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Jumlah		23	100%	23	100%	23	100%
Rata-Rata		43,48%		65,87%		75,43%	

Merujuk pada tabel 2, hasil tindakan siklus I memperoleh rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 65,87% terkategori sedang. Adapun rinciannya seperti berikut: terkategori “Tinggi” sebanyak 6 siswa (26,09%), terkategori “Sedang” sebanyak 13 siswa (56,52%), terkategori “Rendah” sebanyak 4 siswa (17,39%) dan terkategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 siswa (0,00%). Pada tindakan Siklus I mengalami peningkatan, yakni dari 43,48% pada pra siklus menjadi 65,87% setelah adanya tindakan siklus I. Hal tersebut ditandai adanya kenaikan jumlah siswa yang mulai tampak bersemangat, berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil mengerjakan tugas-tugas pemberian guru secara tulisan dan/atau lisan selama pembelajaran.

Meskipun mengalami peningkatan, hasilnya belum mencapai target yang ditentukan dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum maksimal. Guru belum menggunakan media *slide powerpoint* yang menarik saat penyampaian materi pembelajaran, tidak membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang boleh dilakukan dan tidak dilakukan selama pembelajaran berlangsung agar siswa lebih kondusif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru belum memotivasi siswa agar lebih aktif ketika kerja kelompok. Sehingga, pada tindakan siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan mengacu kekurangan pada tindakan siklus I. Perbaikan tersebut yakni: (1) penggunaan media *slide powerpoint* dengan desain yang lebih menarik minat belajar siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, (2) saat kegiatan kerja kelompok ataupun awal kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi-motivasi agar siswa lebih semangat serta, (3) saat awal kegiatan pembelajaran guru dengan siswa membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang harus dipatuhi selama pembelajaran berlangsung.

Merujuk pada tabel 2, hasil siklus II dengan beberapa perbaikan implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sebesar 75,43% terkategori tinggi. Adapun rincian persentase keaktifan belajar siswa pada tindakan siklus II seperti berikut: terkategori “Tinggi” sebanyak 15 siswa (65,22%), terkategori “Sedang” sebanyak 8 siswa (34,78%), terkategori “Rendah” sebanyak 0 siswa (0,00%) dan terkategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 siswa (0,00%). Tindakan Siklus II ini mengalami peningkatan, yakni dari 65,87% pada tindakan siklus I menjadi 75,43% setelah adanya tindakan siklus II.

Hasil dari adanya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut relevan dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Mahayasa (2023) dan Ula & Jamilah (2023). Pada hasil penelitian Mahayasa (2023) dengan subjek siswa kelas VI, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata keaktifan belajar. Selanjutnya Ula & Jamilah (2023) dalam penelitiannya juga menunjukkan hasil adanya kenaikan keaktifan belajar siswa dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diimplementasikan di kelas V jenjang sekolah dasar. Tingkat keaktifan belajar siswa yang berbeda-beda dapat dikarenakan adanya perbedaan subjek penelitian. Hal tersebut relevan dengan temuan penelitian Farida Payon et al., (2021) bahwa keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis (panca indra) dan psikologis siswa sedangkan faktor eksternal meliputi faktor non sosial yaitu tempat dan fasilitas serta faktor sosial yaitu guru dan teman sebaya.

Meningkatnya rata-rata persentase keaktifan belajar siswa dari siklus I hingga siklus II juga memberikan pengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar yang didapatkan siswa. Temuan tersebut mengacu pada hasil tes pada tindakan siklus I dan Siklus II. Adapun hasil belajar kognitif matematika perolehan siswa digambarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa

Rentang nilai	Kategori	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	f	%	f	%
0-69	Kurang	11	47,83%	5	21,74%	4	17,39%
70-79	Cukup	0	0,00%	5	21,74%	2	8,70%
80-89	Baik	2	8,70%	2	8,70%	7	30,43%
90-100	Sangat Baik	10	43,48%	11	47,83%	10	43,48%
Total		23	100%	23	100%	23	100%
Nilai Rata-Rata		75,65		81,74		82,83	

Merujuk pada tabel 3, dapat diketahui adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar perolehan siswa yakni dari 12 siswa (52,17%) tuntas pada pra siklus menjadi 18 siswa (78,26%) tuntas di siklus I. Selanjutnya pada siklus II, 19 siswa (82,61%) tuntas dan 4 siswa (17,39%) tidak tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika mengalami peningkatan, yakni dari 18 siswa (78,26%) pada siklus I menjadi 19 siswa (82,61%) di siklus II. Sehingga hasil penelitian ini masih relevan dengan penelitian yang menunjukkan hasil berupa adanya hubungan dan pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar baik pada jenjang sekolah dasar maupun menengah (Hariyanto et al., 2023; Ningsih, 2018; Puspitaningdyah & Purwanti, 2018; Putri et al., 2019; Royani et al., 2020; Tegeh et al., 2019). Selain itu hasil penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Amienati et al., (2023) dan Maghfirah et al., (2023) dengan subjek siswa kelas IV, menunjukkan hasil adanya kenaikan persentase ketuntasan belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) cocok diterapkan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas rendah yakni kelas II sekolah dasar negeri guna mengatasi permasalahan berupa kurangnya keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika siswa. Meskipun begitu, penelitian ini belum disertai dengan teknik analisis guna menunjukkan besar pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Mengacu hasil penelitian yang sudah terlaksana, maka ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah pembelajaran yang diawali dari presentasi kelas, tim, permainan, turnamen dan terakhir rekognisi tim dapat meningkatkan keaktifan dan belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Cebongan 03 pada tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut ditandai adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada tindakan siklus I hingga siklus II. Sehingga model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sebuah alternatif solusi apabila mendapati permasalahan keaktifan dan perolehan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika kelas II jenjang sekolah dasar yang belum maksimal. Namun akan lebih efektif jika dalam penerapannya dipadukan dengan penggunaan media *slide powerpoint* dengan desain yang menarik minat belajar siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, selain itu pada saat kegiatan kerja kelompok ataupun awal kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi-motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti proses pembelajaran, serta guru dengan siswa membuat kesepakatan berupa aturan-aturan yang harus dipatuhi selama pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung kondusif. Hal tersebut mengacu adanya kenaikan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah tindakan pada siklus II. Meskipun begitu, penelitian ini belum disertai dengan teknik analisis yang menunjukkan besar pengaruh dari adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan perolehan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Sehingga peneliti memberikan saran kepada penelitian selanjutnya untuk dapat menambahkan teknik analisis guna mencari tahu besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315.
<https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/2385/2297>
- Amienati, A. R., Malawi, I., & Lelono, A. P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembulatan Angka

- Dengan Metode TGT (Team Game Tournament). *Journal of Education Research*, 4(3), 1054–1063. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/300/229>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234–241. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2369745>
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1004–1018. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7686/3002>
- Hariyanto, D., Indriayu, M., & Prastiti, T. D. (2023). Pengaruh Peran Orang Tua dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Gugus Wonoboyo Kecamatan Wonogiri. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 9(1), 25–31. <https://doi.org/10.30653/003.202391.4>
- Hudri, M. A. F. Al, & Fatimah, S. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sidoharum. *Ibtida: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/ibtida/article/view/598/711>
- Kamza, M., Husaini, & Lestari, A. I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Khusnudin, R., Suyoto, & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1246–1252. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2577/2216>
- Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1308–1315. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5671/3359>
- Maghfirah, N., Jupri, A., & Robandi, B. (2023). Implementation Of Teams Games Tournament (TGT) Type Learning Model To Improve Mathematics Learning Outcomes Of Class IV Students. *Proceeding The 5th International Conference on Elementary Education*, 5(1), 454–462. <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/3141>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X di SMAN 2

- Gunung Sahilan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 157–163.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2746>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Puspitaningdyah, D. O., & Purwanti, E. (2018). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 56–64.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/download/24188/13275>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–88. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Royani, F., Sawiji, H., & Ninghardjanti, P. (2020). Pengaruh Keaktifan dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK N 1 Banyudono 2019/2020. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), 112–122. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/44326/28273>
- Sutama, Hidayati, Y. M., & Novitasari, M. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Muhammadiyah University Press.
- Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. A., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170.
<https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/download/14383/4575/72004>