

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN RASA INGIN TAHU BELAJAR SISWA  
MATERI PENGUKURAN SUDUT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IVB SD KANISIUS SENGGKAN**

**JOVITA BUNGA KURNIA PUTRI SUTARYO<sup>1</sup>, RISHE PURNAMA DEWI<sup>2</sup>, A. DWI  
NATALIA<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sanata Dharma

Email: [jobbung8@gmail.com](mailto:jobbung8@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas siswa. Fokus pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. Subyek penelitian adalah siswa kelas IVB SD Kanisius Sengkan yang berjumlah 21 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mengadopsi model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam II siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan kuesioner. Berdasarkan analisis observasi dan kuesioner dari setiap siklus menunjukkan perkembangan positif terhadap siswa. Pada penelitian ini, keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa mengalami peningkatan yang berarti. Keaktifan siswa pada pra siklus 61,67%, siklus I 75,54% dan siklus II menjadi 87,98%, sedangkan perolehan rata-rata kategori rasa ingin tahu siswa pada pra siklus 59,47%, siklus I 74,46%, dan siklus II 83,37%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IVB SD Kanisius Sengkan.

**Kata kunci:** model pembelajaran TGT, keaktifan belajar siswa, rasa ingin tahu siswa

**ABSTRACT**

This research is motivated by low student activity. The focus of this research is the TGT cooperative learning model (*Teams Games Tournament*) to increase the active learning and curiosity of students. This study aims to provide an overview of the application of the TGT type of cooperative learning model in increasing students' active learning and curiosity in mathematics in grade IV SD. The research subjects were 21 students of class IVB SD Kanisius Sengkan. The type of research used in this research is Classroom Action Research which adopts the Kemmis and Taggart models which are carried out in II cycles, namely cycle I and cycle II. Data collection techniques used in this study were observation sheets and questionnaires. Based on the analysis of observations and questionnaires from each cycle showed positive progress towards students. In this study, students' active learning and curiosity experienced a significant increase. The activeness of students in the pre-cycle was 61.67%, the first cycle was 75.54% and the second cycle was 87.98%, while the average acquisition of students' curiosity in the pre-cycle was 59.47%, the first cycle was 74.46%, and cycle II 83.37%. The results of the study can be concluded that the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model can increase the learning activity of class IVB students at Kanisius Sengkan Elementary School.

**Keywords:** TGT learning model, student learning activeness, student curiosity

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan mata pelajaran inti yang sangat penting untuk dipelajari pada setiap jenjang sekolah. Matematika akan berperan penting dalam mengembangkan pola pikir

manusia seperti berpikir sistematis, kritis, analitis, logis, dan kreatif. Kline (Suherman, dkk, 2004:17) mengatakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan yang dapat sempurna karena matematika itu sendiri, namun matematika dapat sempurna apabila membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam, maka tidak heran bahwa matematika harus dikenal oleh manusia sejak dini di sekolah. Proses belajar siswa akan lebih optimal jika siswa mempelajari secara langsung. Hal ini akan mendorong siswa mengaitkan materi yang sudah didapatkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga akan membantu siswa dalam memecahkan masalah kehidupan yang berhubungan dengan matematika.

Pada kenyataannya menurut pengamatan peneliti di lapangan, mata pelajaran matematika di sekolah dasar bukanlah mata pelajaran yang digemari oleh siswa, siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan karena susah untuk dipelajari dan membosankan atau menjenuhkan. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran terutama dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi siswa di sekolah dasar. Salah satu cara guru dalam mewujudkan manusia yang berkarakter adalah dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam setiap mata pelajaran. Dalam penelitian ini, nilai karakter yang ingin ditingkatkan untuk mengembangkan potensinya yaitu melalui keaktifan belajar dan rasa ingin tahu pada siswa. Keaktifan dan rasa ingin tahu siswa perlu dibangun dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran.

Salah satu cara meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan memberikan berbagai pengalaman bermakna yang bermanfaat bagi kehidupan siswa seperti memberikan tantangan, memecahkan masalah, dan mengembangkan pembiasaan agar dalam diri siswa tumbuh kesadaran bahwa belajar menjadi kebutuhan hidupnya. Guru harus mengetahui gaya belajar siswa agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan secara efektif sehingga hal ini akan bermanfaat juga bagi guru dalam menerapkan dan menentukan model pembelajaran yang tepat. Menurut Kawarti & Priansa (2014) tentang cara meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu (1) pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa, (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman belajar, (3) tujuan kegiatan pembelajaran dapat mencapai kemampuan minimal, (4) melakukan pengukuran secara berkelanjutan dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, (5) lebih menekankan pada strategi pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai konsep. Adapun indikator keaktifan belajar menurut S.Aries (2009) yaitu siswa memperhatikan penjelasan dari guru, siswa melakukan kerja sama dalam kelompok, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelas maupun kelompok, kemampuan siswa mendengarkan teman yang berpendapat, memberikan gagasan yang cemerlang, dan saling membantu.

Selain keaktifan, rasa ingin tahu juga merupakan salah satu karakter yang ingin ditingkatkan. Menurut Fadillah dan Khorida (2013:44) rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dilihat, dipelajari, dan didengar. Sejalan dengan pendapat Kurniawan (2013:149) yang berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan sebagian dari karakter siswa dan keinginan untuk belajar tanpa harus dipaksa serta tidak mudah ditipu oleh informasi. Pembangunan nilai rasa ingin tahu diantaranya pengintegrasian nilai-nilai rasa ingin tahu itu sendiri dalam materi pembelajaran. Salah satunya dapat dilaksanakan dalam pembelajaran matematika yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Pembelajaran matematika ini bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berhitung, mengukur, dan menanamkan berpikir kritis dengan menunjukkan rasa ingin tahu, logis, dan disiplin melalui pembelajaran. Daryanto dan Darmiatun (2013:131) berpendapat bahwa indikator rasa ingin tahu adalah (1) bertanya kepada guru dan teman tentang materi pembelajaran, (2) bertanya kepada sesuatu tentang

sesuatu yang baru terjadi, (3) bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi, (4) bertanya mengenai berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak maupun elektronik.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama. Pembelajaran kooperatif dapat mengubah pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menjadi aktivitas pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana peran guru adalah sebagai pengelola. Dengan demikian siswa akan menjadi lebih aktif dan pembelajaran tidak monoton. Menurut pendapat beberapa ahli, model pembelajaran kooperatif dapat memberikan masukan yang berarti bagi sekolah, guru, dan terlebih untuk para siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif melalui tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

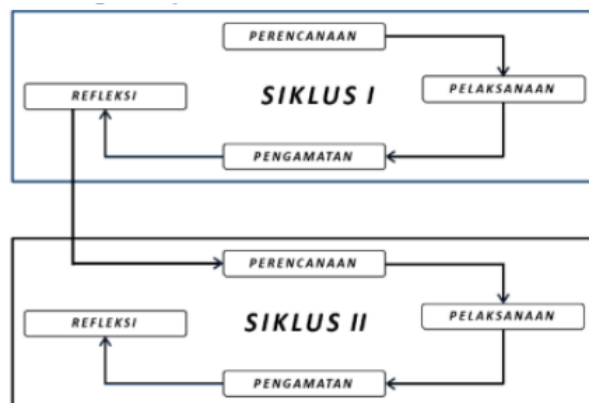
Pembelajaran TGT menurut Hamdani (2010:92) merupakan salah satu tipe /model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Penerapan model pembelajaran dengan tipe TGT karena berdasarkan data observasi yang diperoleh, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar mata pelajaran matematika. Selain itu model TGT ini masih relevan digunakan karena dapat membuat siswa aktif bekerja sama dalam kelompok serta lebih tanggung jawab pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Model pembelajarann TGT memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan tercipta adanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan kepercayaan diri (Anatri D., dkk, 2012). Dengan menerapkan pembelajaran TGT, akan menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, maupun emosional guna untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IVB SD Kanisius Sengkan, peneliti melihat bahwa saat melakukan pembelajaran matematika, siswa belum menunjukkan keaktifan dan rasa ingin tahunya secara maksimal. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak mau bertanya ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa juga tidak berusaha untuk membaca dan mencari materi yang terkait dengan pertanyaan guru, dan beberapa siswa masih tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut menandakan bahwa adanya permasalahan yang perlu dicari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Perlu adanya inovasi terhadap pendekatan yang digunakan saat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertatik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Siswa Matematika Materi Pengukuran Sudut Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IVB SD Kanisius Sengkan”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Sengkan dengan subyek penelitian seluruh kelas IVB yang berjumlah 21 peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan model spiral yang dicetuskan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas beberapa tahapan. Penelitian tindakan kelas dengan model spiral ini memiliki siklus yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing the process), refleksi (reflecting on theres processes), perencanaan ulang (re-planning), pelaksanaan (acting),

pengamatan (observing), refleksi (reflection), dan seterusnya (Kemmis, dkk., 2013: 9). Model PTK dari Kemmis dan Taggart dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Taggart**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar observasi dan kuesioner. Pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam model ini yaitu mengorganisasi data (data reduction), penyajian data (data display), interpretasi, dan kesimpulan (conclusion drawing/verification). Keberhasilan pencapaian keaktifan belajar peserta didik tersebut dihitung berdasarkan rumus presentase berikut.

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

**Gambar 2. Rumus Presentase Keberhasilan**

Langkah yang dilakukan setelah melaksanakan perhitungan keberhasilan dari indikator kemampuan kolaborasi peserta didik yaitu menganalisis presentase capaian dengan mengacu pada pedoman kriteria menurut Masidjo (1955: 157).

**Tabel 1. Kategori Keterlaksanaan**

Rentang Presentase Skor	Interval Skor	Kategori
81% - 100%	81 – 100	Sangat Tinggi
66% - 80%	66 – 80	Tinggi
56% - 65%	56 – 65	Sedang
46% - 55%	46 – 55	Rendah
Di bawah 46%	Di bawah 46	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika kelas IVB SD Kanisius Sengkan. Penelitian dilaksanakan melalui 2 tahapan yaitu tahap siklus I dan siklus II.

### 1. Pra Siklus

Proses pembelajaran yang diamati pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Salah satu metode yang digunakan dalam

proses pembelajaran yaitu diskusi. Peneliti mengamati kegiatan diskusi peserta didik dalam memecahkan masalah untuk mengetahui keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik. Hasil observasi keaktifan belajar siswa diperoleh data siswa dalam satu kelas selama pembelajaran di kelas IVB sebesar 55,78% kategori rendah dan hasil observasi rasa ingin tahu siswa sebesar 52,15% termasuk kategori rendah. Hal ini dilihat dari hasil observasi keaktifan belajar siswa yang menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru atau bertanya pada teman yang lebih paham ketika menemui masalah atau materi yang belum dipahami siswa dalam pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi. Beberapa siswa terlihat tidak berani bertanya pada guru, dan tidak percaya diri ketika menjawab pertanyaan guru.

**Tabel 2. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Pra Siklus (Observasi)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Pra Siklus		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Pra Siklus	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	0	0	1	Sangat Tinggi	0	0
2	Tinggi	6	28,57	2	Tinggi	4	19,05
3	Sedang	7	33,33	3	Sedang	5	23,81
4	Rendah	4	19,05	4	Rendah	7	33,33
5	Sangat Rendah	4	19,05	5	Sangat Rendah	5	23,81

Sementara itu, data hasil kuesioner yang didapat dari pengisian lembar kuesioner oleh peserta didik menunjukkan bahwa presentase rata-rata keaktifan belajar berada pada kategori sedang dengan perolehan presentase sebesar 61,67% dan hasil kuesioner rasa ingin tahu siswa sebesar 66,79% dengan kategori tinggi. Berikut tabel presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik.

**Tabel 2. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Pra Siklus (Kuesioner)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Pra Siklus		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Pra Siklus	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	2	9,52	1	Sangat Tinggi	5	23,81
2	Tinggi	5	23,81	2	Tinggi	6	28,57
3	Sedang	6	28,57	3	Sedang	8	38,10
4	Rendah	5	23,81	4	Rendah	2	9,52
5	Sangat Rendah	3	14,29	5	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara data hasil observasi yang dilakukan guru dan data hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Hal tersebut terlihat pada presentasi maupun kategori yang ditunjukkan. Data observasi keaktifan belajar menunjukkan kategori rendah dengan presentase 55,78% sedangkan data kuesioner menunjukkan kategori sedang dengan presentase 61,67%. Hasil data observasi rasa ingin tahu menunjukkan kategori rendah dengan presentase 52,15% sedangkan hasil kuesioner rasa ingin tahu menunjukkan kategori tinggi dengan presentase 66,79%. Berdasarkan perolehan data observasi dan kuesioner tersebut diperoleh rata-rata presentase keaktifan belajar siswa sebesar 58,73% dengan kategori sedang dan rasa ingin tahu sebesar 59,47% dengan kategori sedang.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus, peneliti menemukan peserta didik kelas IVB terlihat kurang aktif dan antusias dengan proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga tidak banyak siswa yang aktif berpendapat dalam proses pembelajaran. Selain itu, rasa ingin tahu siswa juga belum seluruhnya berani bertanya jika terdapat materi yang belum dimengerti sehingga banyak siswa yang diam namun tidak memahami materi. Oleh karena itu, guru memberikan semangat dan motivasi pada siswa yang



masih malu-malu, tidak percaya diri, dan terlihat pasif di kelas sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan diskusi kelompok.

## 2. Siklus I

Peneliti menggunakan model pembelajaran TGT sebagai bentuk treatment kepada peserta didik pada pelaksanaan siklus PTK. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran diperoleh data hasil observasi guru, serta pengisian kuesioner oleh peserta didik. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan presentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 71,43% dengan kategori tinggi sedangkan rasa ingin tahu siswa sebesar 69,16% dengan kategori tinggi. Perolehan presentase tersebut menunjukkan peningkatan dari presentase rata-rata observasi sebelumnya. Berikut tabel presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu berdasarkan hasil observasi.

**Tabel 3. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Siklus I (Observasi)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Siklus I		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Siklus I	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	9	42,86	1	Sangat Tinggi	7	33,33
2	Tinggi	5	23,81	2	Tinggi	3	14,29
3	Sedang	3	14,28	3	Sedang	11	52,38
4	Rendah	4	19,05	4	Rendah	0	0
5	Sangat Rendah	0	0	5	Sangat Rendah	0	0

Data hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik menunjukkan hasil yang berbeda dari hasil observasi guru. Presentase rata-rata yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner keaktifan belajar yaitu sebesar 75,54% yang berada pada kategori tinggi sedangkan rasa ingin tahu sebesar 79,76% pada kategori tinggi. Meskipun kategori yang ditunjukkan data hasil observasi dan data hasil kuesioner berada pada kategori yang sama, namun presentase yang didapat tidak jauh berbeda. Berikut tabel presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu berdasarkan hasil kuesioner.

**Tabel 4. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Siklus I (Kuesioner)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Siklus I		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Siklus I	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	11	52,38	1	Sangat Tinggi	12	57,14
2	Tinggi	3	14,29	2	Tinggi	8	38,10
3	Sedang	7	33,33	3	Sedang	1	4,76
4	Rendah	0	0	4	Rendah	0	0
5	Sangat Rendah	0	0	5	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan perolehan data observasi dan kuesioner diperoleh rata-rata presentase keaktifan belajar peserta didik sebesar 73,49% yang tergolong dalam kategori tinggi dan rasa ingin tahu peserta didik sebesar 74,46% yang tergolong dalam kategori tinggi. Presentase tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari tahap pra siklus ke siklus I ini. Peserta didik selama pembelajaran terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik sudah berani untuk memberikan pendapat dan bertanya kepada guru maupun teman yang lebih memahami materi. Kegiatan turnamen yang dilaksanakan mampu mendorong peserta didik untuk turut serta menyumbangkan ide dan mendorong mereka untuk aktif dalam menyelesaikan tugas sehingga tugas yang diberikan oleh guru juga dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

### 3. Siklus II

Siklus II ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa secara optimal. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melihat bahwa terdapat siswa yang sudah mulai untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang berani untuk mengungkapkan pendapat, berani bertanya ketika terdapat materi yang belum dipahami, dan percaya diri. Meskipun pada siklus I masih terdapat siswa yang belum tuntas dan belum aktif maka akan ditingkatkan pada siklus ke 2 ini. Hasil pengolahan data observasi keaktifan belajar pada siklus II menunjukkan perolehan presentase rata-rata sebesar 79,82% yang masuk dalam kategori tinggi sedangkan rasa ingin tahu siswa sebesar 80,73% yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan presentase tersebut diketahui bahwa pelaksanaan siklus II dapat meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa dari siklus sebelumnya. Berikut tabel presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu siswa berdasarkan hasil observasi.

**Tabel 5. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Siklus II (Observasi)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Pra Siklus		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Pra Siklus	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	14	66,67	1	Sangat Tinggi	15	71,43
2	Tinggi	6	28,57	2	Tinggi	6	28,57
3	Sedang	1	4,76	3	Sedang	0	0
4	Rendah	0	0	4	Rendah	0	0
5	Sangat Rendah	0	0	5	Sangat Rendah	0	0

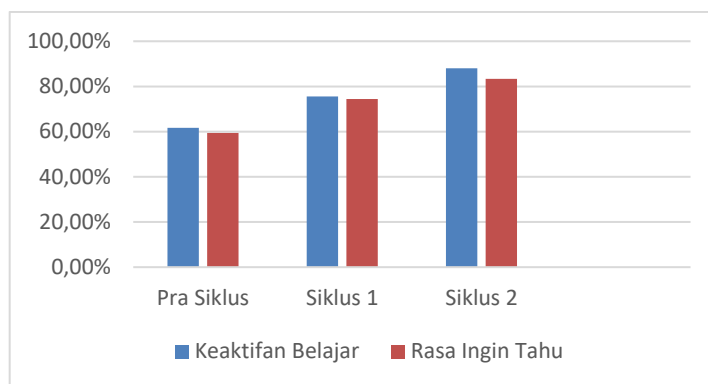
Hasil pengisian kuesioner keaktifan belajar mendapatkan presentase rata-rata sebesar 87,98% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sedangkan rasa ingin tahu mendapatkan presentase sebesar 86,01% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi dan pengisian kuesioner, presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik menunjukkan kategori tinggi dan sangat tinggi. Data hasil kuesioner yang diperoleh juga menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Berikut tabel presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu hasil pengisian kuesioner oleh peserta didik.

**Tabel 6. Presentase Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu Siklus II (Kuesioner)**

No.	Kategori Keaktifan Belajar	Pra Siklus		No.	Kategori Rasa Ingin Tahu	Pra Siklus	
		F	%			F	%
1	Sangat Tinggi	18	85,71	1	Sangat Tinggi	16	76,19
2	Tinggi	3	14,29	2	Tinggi	5	23,81
3	Sedang	0	0	3	Sedang	0	0
4	Rendah	0	0	4	Rendah	0	0
5	Sangat Rendah	0	0	5	Sangat Rendah	0	0

Perhitungan rata-rata presentase hasil observasi dan pengisian kuesioner keaktifan belajar pada siklus II menunjukkan angka 83,90% yang dikategorikan sangat tinggi, sedangkan hasil observasi dan pengisian kuesioner rasa ingin tahu peserta didik pada siklus II ini menunjukkan angka 83,37%. Peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, permainan, dan diskusi kelompok yang sudah menunjukkan keaktifan dan rasa ingin tahunya. Beberapa kemampuan yang sebelumnya masih kurang ditunjukkan oleh peserta didik dalam kegiatan diskusi seperti menerima pendapat anggota kelompok, menerima dan menghargai pembagian kelompok, dan berbagi tugas dengan teman menjadi lebih terlihat dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT. Presentase yang diperoleh dari setiap pelaksanaan siklus menunjukkan peningkatan pada keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik.

Berikut grafik peningkatan presentase rata-rata keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.



**Gambar 3. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar dan Rasa Ingin Tahu**

Grafik di atas menggambarkan peningkatan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Kategori yang diperoleh dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II berturut-turut yaitu sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Keaktifan belajar dan rasa ingin tahu sebagian besar peserta didik pada akhir siklus II berada pada kategori sangat tinggi dari yang sebelumnya berada pada kategori sedang di tahap pra siklus. Penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sebesar 26,31% dan rasa ingin tahu peserta didik sebesar 23,9% terhitung dari tahap pra siklus hingga akhir siklus II. Peningkatan presentase kemampuan kolaborasi mulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II membuktikan bahwa pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu pada peserta didik.

Mengacu pada hasil penelitian yang diperoleh, terdapat literatur yang mendukung penelitian yang telah dilakukan dan mengungkapkan hasil yang serupa. Salah satu penelitian yang mendapatkan hasil serupa yaitu penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV” yang dilakukan oleh Almira Rachma, dkk (2019). Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sebesar 22%. Sedangkan penelitian yang lain berjudul “Menumbuhkembangkan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Peserta Didik SMP” yang dilakukan oleh Melani Dewi, dkk (2023). Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sebesar 23,75%. Berdasarkan hasil penelitian yang didukung dengan penelitian terdahulu yang serupa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IVB SD Kanisius Sengkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IVB SD Kanisius Sengkan. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan presentase keaktifan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik yang ditunjukkan mulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Untuk kategori keaktifan belajar pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata presentase 61,67% dengan kategori sedang, siklus I 75,54% dengan kategori tinggi, dan siklus II 87,98% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan yang diperoleh mulai tahap pra siklus hingga siklus II mencapai 26,31%.



Sedangkan untuk kategori rasa ingin tahu peserta didik pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata presentasi 59,47% dengan kategori sedang, siklus I 74,46% dengan kategori tinggi dan siklus II 83,37% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan yang diperoleh mulai dari tahap pra siklus hingga siklus II sebesar 23,9%. Peserta didik kelas IVB yang sebelumnya dikategorikan memiliki keaktifan belajar dan rasa ingin tahu yang sedang kini dapat meningkat, sehingga di akhir siklus II mendapat kategori sangat tinggi. Sebagian besar peserta didik memiliki keaktifan belajar dan rasa ingin tahu yang dikategorikan sangat tinggi pada akhir siklus II.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anatri Destya, Haryono, Sulistyio Saputro. 2012. *Pembelajaran Kimia Dengan Metode Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau dari Memori dan Gaya Belajar Siswa*. Surakarta : JURNAL INKUIRI ISSN : 2252-7893, Vol 1, No 3, 2012 (Hal 177-182). Tersedia pada <http://eprints.uns.ac.id/1584/1/145-262-1-SM.pdf>.
- Daryanto, dan Suryati darmiatun. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gava media.
- Fadillah, Muhammad dan khorida, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung: Alfabeta.
- Kemmis, dkk. 2013. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer Science & Business Media.
- Kurniawan, Samsul. 2013. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, Dan Masyarakat*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Masidjo. (1995). *Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- S. Aries, E. F. (2009). *Indikator Keaktifan Siswa yang dapat dijadikan penilaian dalam PTK*.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PR remaja Rosdakarya.