

KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

STUDENT LEARNING ENGAGEMENT IN MATHEMATICS USING THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL

SHELLA IRMELIANI DALIMUNTHE¹, ELY SYAFITRI², SYAHLAN³

¹²Program Studi PPG-Prajabatan Matematika, Universitas Asahan

Jalan Jend. Ahmad Yani Kisaran

³UPTD SMP Negeri 6 Kisaran

Jalan Latsitarda Nusantara VIII

email: ¹shellairmeliani09@gmail.com, ²ely.syafitri1@gmail.com, ³syahlan1206@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, melibatkan 32 siswa dan mengumpulkan data melalui observasi serta wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa yang diukur melalui 10 indikator keaktifan dengan kategori "Sangat Baik" dan persentase rata-rata di atas 75%. Model Team Games Tournament (TGT) berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang segar, kondusif, dan mendorong partisipasi aktif siswa pada materi Matematika Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai di UPTD SMP Negeri 6 Kisaran.

Kata kunci: Matematika, Perbandingan Senilai, Berbalik Nilai, TGT, Keaktifan

Abstract

This study aims to analyze the influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning engagement of seventh-grade students at SMP Negeri 6 Kisaran in Mathematics, particularly focusing on the topics of Equivalent Ratios and Inverse Ratios. The research method used is qualitative, involving 32 students and collecting data through observation and interviews. The analysis results indicate that the Team Games Tournament (TGT) model can enhance student engagement measured through 10 indicators of engagement with a category of "Very Good" and an average percentage above 75%. The implementation of the Team Games Tournament (TGT) model successfully creates a fresh, conducive learning atmosphere and encourages active student participation in the topics of Equivalent Ratios and Inverse Ratios in Mathematics at UPTD SMP Negeri 6 Kisaran.

Key Words: *Mathematic, Equivalent Ratios, Inverse Ratios, TGT, Activeness*

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam pengembangan pada diri individu dapat di katakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dari segala aspek yang dicakupnya. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar siswa dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi serta bakat yang terdapat dalam dirinya sehingga menjadi lebih baik dari segi intelektual, pengetahuan, kepribadian dan lain-lain.

Perkembangan dengan berbagai perubahan pada pendidikan yang ada di Indonesia terus mengalamiperubahan dan terus menyesuaikan keadaan jaman yang juga mengalami perubahan setiap waktu yang tidak dapat ditentukan. Seiring dengan adanya transformasi dalam dunia pendidikan, kurikulum juga mengalami perubahan dan perkembangan yang harapannya mampu menghadapi tantangan perkembangan jaman. Berbagai kurikulum pernah digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan dengan tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center) yang bertujuan untuk membantu individu berkembang secara optimal dan terstruktur [1].

Pendidikan dapat dinyatakan sebagai suatu kegiatan pembelajaran di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, baik formal maupun informal. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa [2]. Keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran merujuk pada tingkat keterlibatan, partisipasi, dan respons aktif siswa terhadap proses kegiatan belajar-mengajar. Proses kegiatan belajar yang menyertakan siswa secara langsung dapat meningkatkan pemahaman, dan motivasi. Siswa dianggap aktif terlibat dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan yang ditujukan, atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar kelompok. Partisipasi ini dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 6 Kisaran kelas VII dengan guru wali kelas VII menyatakan bahwa siswa cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurang melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan oleh guru masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan serta memaparkan materi di depan kelas juga melakukan tanya jawab seperti biasanya tanpa ada metode baru yang dapat menggugah minat belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dan cenderung berorientasi pada guru. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa berperan aktif, berpartisipasi untuk memperoleh pengalamannya, pengetahuan, serta juga pemahaman siswa.

Keaktifan belajar siswa secara harfiah berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat [3]. Aktif mendapat awalan ke- dan akhiran-an, sehingga menjadi keaktifan yang memiliki arti kegiatan atau kesibukan. Maka, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang mendorong keberhasilan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini dapat membuat suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya dengan maksimal. Aktivitas yang muncul dari siswa dapat membentuk pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi dan hasil belajar. Keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa yang dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa pada proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Siswa yang aktif cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik, motivasi yang tinggi, dan kemampuan untuk mengimplementasikan pengetahuan dalam situasi di kehidupan nyata. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa memiliki peran aktif salah satunya pada kegiatan penemuan, sedangkan guru yang awalnya bertindak sebagai sumber belajar menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif. Sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa, baik secara fisik, mental intelektual, maupun emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, efektif dan psikomotorik merupakan pembelajaran aktif. Belajar aktif sangat dibutuhkan oleh siswa agar dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mempunyai prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Team Games Tournament (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA [5].

Bentuk pembelajaran kooperatif yang banyak diteliti salah satunya yaitu Teams Games Tournament (TGT). Pada penelitian yang telah dilakukan [6] model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu kegiatan belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan keaktifan seluruh siswa di kelas. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pelatihan soal-soal pada tahapan turnamen game, sehingga siswa pemahaman dan keterampilan menghafal meningkat. Penggunaan model TGT membuat siswa lebih menikmati suasana turnamen dan membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan reinforcement [8]. Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan soal berupa kuis-kuis dan sistem penilaian kemajuan secara individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk

memperoleh skor tertinggi. Aktivitas belajar dengan permainan yang disusun dalam pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) dapat membuat siswa dapat belajar lebih tenang disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, menempatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Adapun pengertian dari model pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk bersaing secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Ada lima komponen utama pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dapat dilakukan sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sebagai berikut[7]:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membant siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Permainan (*Games*)

Game terdiri dari dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengannomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen (*Turnament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Secara teknis, ada empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik Team Games Tournament (TGT) yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut[8]:

1) Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

2) Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

3) Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

4) Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun langkah-langkah (sintaks) aktivitas guru dari model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu[9]:

Tabel 1. Sintaks aktivitas guru dari model pembelajaran TGT

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
Teams	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
Games	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games.
Tournament	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sumber data diperoleh dari siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara.

Prosedur penelitian yang digunakan terdiri dari tiga tahap yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah penyusunan lembar observasi mengacu pada indikator keaktifan siswa pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru,
2. Menjawab pertanyaan guru,
3. Mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain,
4. Mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi,
5. Membaca materi,
6. Memberikan pendapat ketika diskusi,
7. Mendengarkan pendapat teman,
8. Memberikan tanggapan,
9. Berlatih menyelesaikan latihan soal,
10. Berani mempresentasikan hasil diskusi.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengamati keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai yang sesuai dengan indikator pencapaian keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh data lebih dalam dari siswa terkait dengan keaktifan siswa ketika peneliti menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai.

c. Tahap Analisis Data

Pada tahap analisis data peneliti melakukan reduksi data, penyajian data dan melakukan penarikan kesimpulan dimana peneliti mengecek data hasil sesuai dengan indikator keaktifan siswa dan hasil wawancara.

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan atau catatan lapangan. Observasi merupakan salah satu kegiatan yang kegiatannya langsung terjun langsung ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang perlu dilihat dan diperhatikan untuk memperoleh data yang diperlukan [4]. Peneliti melakukan observasi berdasarkan lembar observasi yang sudah dibuat. Observasi difokuskan pada kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari aktivitas hingga pada sikap/tingkah laku. Observasi ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 6 Kisaran dengan objek siswa kelas VII. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengamati siswa ketika berada di dalam kelas dan sedang mengikuti proses pembelajaran Matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai.

Analisis data keaktifan belajar dilakukan dengan cara mengolah data keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh dinilai dengan menggunakan kriteria penskoran keaktifan belajar siswa agar dapat diketahui skor keaktifan belajar siswa. Setelah skor keaktifan belajar siswa tersebut diperoleh, langkah selanjutnya melakukan pengolahan data dengan memasukkan skor keaktifan belajar siswa pada skala keaktifan siswa, agar dapat diketahui skala keaktifan belajar siswa pada tiap tindakan yang kemudian disajikan pada deskriptif data. Keaktifan belajar siswa diobservasi dengan lembar keaktifan belajar siswa yang berisi indikator keaktifan yang harus dicapai siswa. Penilaian pada lembar observasi ini dengan menentukan presentase keaktifan setiap siswa. Presentase keaktifan siswa (PKS) diperoleh dari :

$$\frac{\text{Jumlah indikator dipenuhi}}{\text{Jumlah Indikator keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Keaktifan Siswa

Persentase	Kategori
75 % < skor ≤ 100 %	Sangat Baik
50 % < skor ≤ 75 %	Baik
25 % < skor ≤ 50 %	Cukup
0 % ≤ skor ≤ 25 %	Kurang

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap model atau metode yang akan digunakan oleh guru ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika dengan menggunakan Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di kelas VII UPT SMP Negeri 6 Kisaran menjadi lebih menarik ketika guru menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai. Hal tersebut dinilai bahwa model pembelajaran tersebut berhasil membuat minat siswa meningkat sehingga mempengaruhi keaktifan siswa di dalam kelas pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

Hasil observasi yang diperoleh terlihat bahwa minat dan motivasi belajar siswa di kelas menurut peneliti cukup baik. Sikap yang dimiliki setiap siswa di kelas bermacam-macam. Ada siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menerangkan materi dan bahkan ada sebagian siswa yang sangat berantusias untuk mendengarkan serta merespon guru apa yang telah disampaikan. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat cukup baik, walaupun masih ada sebagian dari mereka yang berbincang-bincang dengan teman sejawatnya.

Hasil penelitian ini memperoleh presentase tingkat keaktifan belajar siswa pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran dikatakan "Sangat Baik" sebab persentase keaktifan sesuai indikator dengan rata-rata diatas 75%. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran menyatakan bahwa siswa lebih antusias dan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 6 Kisaran yaitu keaktifan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap model atau metode yang digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembelajaran pada mata pelajaran matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) positifnya model pembelajaran ini membuat siswa lebih mengerti tentang materi yang disampaikan. Hasil observasi yang diperoleh terlihat bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat cukup baik, walaupun masih ada sebagian dari mereka yang berbincang-bincang dengan teman sejawatnya siswa di kelas. Sikap yang dimiliki setiap siswa di kelas sangat bermacam-macam. Ada siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menerangkan materi dan bahkan ada sebagian siswa yang sangat berantusias untuk mendengarkan serta merespon guru apa yang telah disampaikan.

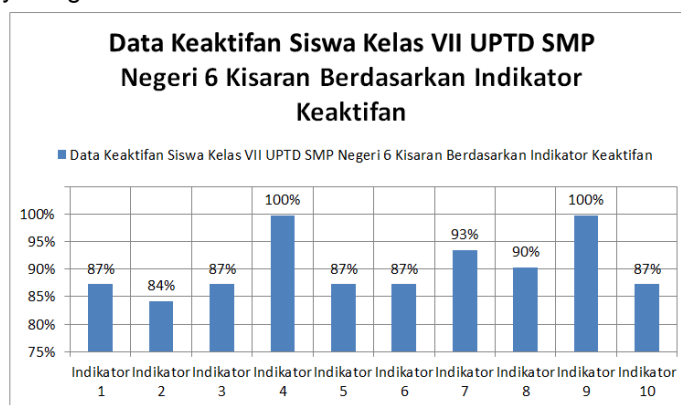
Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil observasi, data keaktifan siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran sesuai indikator keaktifan siswa yaitu:

Tabel 3. Indikator Keaktifan Siswa

No	Indikator	Jumlah Siswa
1	Siswa yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran	28 siswa
2	Siswa yang menjawab pertanyaan guru saat di kelas	27 siswa
3	Siswa yang bertanya kepada guru dan siswa lain	28 siswa
4	Siswa yang mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi yang dilakukan selama pembelajaran	32 siswa
5	Siswa yang membaca/ memperhatikan materi pelajaran	32 siswa
6	Siswa yang memberikan pendapat ketika berdiskusi	28 siswa
7	Siswa yang mendengarkan pendapat teman saat berdiskusi dan pada saat pembelajaran berlangsung	30 siswa
8	Siswa memberikan tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung	29 siswa
9	Siswa berlatih menyelesaikan soal	32 siswa
10	Siswa berani mempresentasikan hasil diskusi.	28 siswa

Berdasarkan hasil analisis keaktifan belajar siswa dengan 10 indikator untuk setiap siswanya, bahwa terdapat 12 siswa dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat baik, kemudian 15 siswa dengan persentase 90% termasuk dalam kategori sangat baik, 5 siswa dengan persentase 80% termasuk dalam kategori sangat baik juga. Sehingga, hasil observasi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dikategorikan sangat baik.

Hasil analisis keaktifan belajar siswa dapat dilihat bahwa siswa dengan indikator 4 dan 9 yaitu siswa yang mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi yang dilakukan selama pembelajaran dan siswa berlatih menyelesaikan soal mencapai 100%. Sedangkan persentase pada indikator 7 mencapai 93% dimana siswa mendengarkan pendapat teman saat berdiskusi dan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada Indikator 8 yaitu persentase siswa yang memberikan tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 90%. Sebanyak 87% siswa di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran memenuhi indikator 1,3,5,6, dan 10. Terakhir sebanyak 84% siswa memenuhi indikator 2 yaitu siswa menjawab pertanyaan guru saat di kelas.



Gambar 1. Data Keaktifan Siswa

Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran menyatakan bahwa siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT), siswa diajak untuk berperan aktif dan siswa merasa lebih senang serta langsung mengetahui penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dari hal tersebut, menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran matematika pada materi Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) di kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kisaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan setelah melakukan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif pada pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) membuktikan efektivitasnya dengan melibatkan siswa secara langsung melalui turnamen akademik, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, dan memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Matematika Perbandingan Senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai di UPTD SMP Negeri 6 Kisaran.

Daftar Pustaka

- [1] Alhadi, S., Kurniawan, S. J., & Wahyudi, A. (2020). Pengembangan Skala Kebersyukuran: Antara Peluang dan Tantangan. In Seminar Nasional Daring IIBKIN 2020 (pp. 13-18)
- [2] Dimiyati dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [3] KBBI. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- [4] Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [5] Nur, M., Wikandari, P.R.(2010). Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa
- [6] Rahmi Yuliana M., Hartini, dan Zul Muhammad Hajj. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik. CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 11 No.1,
- [7] Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: ARRUZZ MEDIA
- [8] Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- [9] Sutirman. (2013). Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.