JCI: Jurnal Cendekia Ihya
ISSN 2623-0453
Vol. 4 No. 1, Mei 2023

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS V DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDIT USWATUN HASANAH BOGOR MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT

EFFORTS TO INCREASE THE ACTIVENESS OF CLASS V STUDENTS IN LEARNING ENGLISH AT SDIT USWATUN HASANAH BOGOR THROUGH THE TEAM GAMES TOURNAMENT METHOD

Siti Nurjanah dan Luh Ade Yuanita Andriani*
Program Studi Pendidikan Agama Islam, STIT Insan Kamil Bogor
luhadeyuanita@stitinsankamil.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang belum percaya diri untuk mempraktikan pengucapan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, beberapa peserta didik belum mampu memahami makna dari kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, untuk mengatasi permaslahan tersebut peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Uswatun Hasanah Bogor pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Dengan demikian, peneliti akan memberikan penyelesaian untuk menciptakan suasana kelas yang menarik, yang dapat menimbulkan keaktifan, minat dan semangat belajar, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil peneltian menunjukkan terjadinya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Inggris melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada siklus I Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan perolehan siklus I pada kriteria sangat baik sebesar 46% (5 orang), kriteria baik sebesar 18% (2 orang) , kriteria cukup baik sebesar 18% (2 orang), kriteria kurang baik sebesar 9% (1 orang), dan 1 orang peserta didik tidak hadir dengan presentase 9%. Sedangkan pada siklus II terjadi kenaikan perolehan keaktifan belajar peserta didik dengan kriteria sangat baik sebesar 81,9% (9 orang), kriteria baik sebesar 9,1% (1 orang), kriteria cukup baik dan kurang baik sebesar 0% (tidak ada), dan ketidak hadiran peserta didik 9,1% (1 orang). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dapat mempertahankan hasil belajar peserta didik dengan tuntas, dengan perolehan siklus I dan siklus II ketuntasan sebesar 90,1%.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, *Cooperative Learning*, *Team Games Tournament*

Abstract

Learning English is learning that aims to develop the ability to communicate in English both in spoken and written form.. However, unfortunately there are still many students who are not confident to practice pronunciation in English. In addition, some students have not been able to understand the meaning of English vocabulary. Therefore, to overcome this problem the researcher wants to use the Team Games Tournament (TGT) learning model for the activeness of students in English class V lessons at the Integrated Islamic Elementary School Uswatun Hasanah Bogor in the even semester of the 2022/2023 academic year. Thus, researchers will

provide solutions to create an interesting classroom atmosphere, which can lead to activeness, interest and enthusiasm for learning, as well as improve student learning outcomes, especially in English lessons through the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The results of the research show an increase in the learning activity of students in learning English through the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type. In cycle I the Team Games Tournament (TGT) learning model can increase activity learners. With the acquisition of cycle I on very good criteria of 46% (5 people), good criteria of 18% (2 people), pretty good criteria of 18% (2 people), unfavorable criteria of 9% (1 person), and 1 students were absent with a percentage of 9%. Whereas in cycle II there was an increase in the acquisition of learning activeness of students with very good criteria of 81.9% (9 people), good criteria of 9.1% (1 person), good enough and not good criteria of 0% (none) , and the absence of students 9.1% (1 person). The Team Games Tournament (TGT) learning model carried out can maintain student learning outcomes thoroughly, with the acquisition of cycle I and cycle II of completeness of 90.1%.

Keywords :*, learning English, Cooperative Learning, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses atau usaha yang dilakukan untuk menjadikan diri pribadi seseorang yang memiliki pengetahuan, kemampuan serta kepribadian yang baik. Suatu lembaga pendidikan sebagai wadah pendidikan, memberikan sarana dan prasarana serta merancang sistem pembelajaran seperti kurikulum agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dan efektif. Seorang pendidik memiliki tugas dalam mendidik peserta didik di dalam kelas. Pendidik secara langsung bertanggung jawab penuh terhadap proses pembelajaran tersebut. Perkembangan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dapat terjalankan dengan baik, jika pendidik memberikan motivasi minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.Proses belajar mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan dan kreativitas serta interaksi di dalam kelas harus berjalan seimbang. Interaksi tersebut berupa komunikasi yang dilakukan baik antar guru dengan siswa, siswa dengan siswa agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Adapun keaktifan di dalam kelas lebih banyak melibatkan peserta didik di dalam kelas. Keaktifan peserta didik ditujukan agar mereka mampu bekerja sama, berpikir kritis, menganalisis dan mengevaluasi suatu permasalahan. Kegiatan belajar dapat berhasil jika pembelajar aktif mengalami sendiri proses belajar. Pembelajaran bahasa Inggris adalah proses belajar yang memfasilitasi pembelajar bahasa agar mereka terampil dalam berbahasa Inggris. Selain itu pembelajaran bahasa Inggris juga bertujuan untuk mengembangkan seseorang dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan ataupun tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat model-model utama dalam pembelajarannya, yang di dominasi dengan bernyanyi ataupun permainan, disamping membaca dan menghafalkan.Seorang pendidik yang profesional harus mengembangkan dirinya baik dalam pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta kreativitasnya. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, efektif dan mencapai tujuan pembelajaran, seorang pendidik sebaiknya menggunakan berbagai strategi pembelajaran.

Pembelajaran berkelompok umumnya sudah dilakukan pada setiap pembelajaran di suatu lembaga sekolah. Namun, kegiatan kelompok tersebut masih kurang adanya pembelajaran yang menantang. Hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol. Stategi pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran bersama antar siswa (Pembelajaran Kooperatif) guna memaksimalkan pemahaman pembelajaran melalui kelompok belajar. Selain itu, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar proses pembelajaran haruslah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan yakni dengan adanya permainan (*games*) di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengemukakan

pendapat, gagasan, ataupun ide. Dalam pembelajaran kooperatif ini, terdapat beberapa tipe pembelajaran salah satunya yang peneliti gunakan yaitu *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di kelas V SDIT Uswatun Hasanah pada semester genap 2022/2023, pembelajaran didominasi oleh pendidik sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran sedang disampaikan, kurangnya keaktifan peserta didik dalam menjawab, kurangnya kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan dan melafalkan kosakata dalam bahasa Inggris, serta masih ada peserta didik yang tidak fokus dan sering bercanda dengan temannya. Sebagai peneliti proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas V, peneliti memiliki ide untuk melakukan tindakan, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini merupakan bagian dari metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, sehingga mampu meningkatkan prestasi dan kepercayaan diri peserta didik, membuat pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas V Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SDIT Uswatun Hasanah Bogor Melalui Metode *Team Games Tournament*".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Kurangnya keaktifan peserta didik dalam menjawab, kurangnya kefokusan peserta didik, kurangnya kepercayaan diri dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris, pembelajaran yang kurang menarik dan didominasi pendidik, kurangnya pemahaman makna dari kosakata yang dipelajari.

Pembatasan masalah diperlukan agar peneliti lebih efektif, efesien, dan terarah dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Adapun diantaranya : Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Permasalahan pada penelitian ini adalah "Bagaimana cara meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SDIT Uswatun Hasanah Bogor?"

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.[1]

Adapun langkah-langkah dalam PTK sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap pengamatan
4. Tahap refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti melaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus pertama, difokuskan untuk mengatasi permasalahan pada observasi awal dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) pertama. Siklus kedua, menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) kedua dengan kegiatan permainan yang berbeda guna memperbaiki pembelajaran pada siklus I.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDIT Uswatun Hasanah Bogor pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V dengan materi *"Transportation"*. Pelaksanaan perbaikan dilakukan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Subjek penerima dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SDIT Uswatun Hasanah Bogor yang berjumlah 11 orang dengan karakteristik ; 2 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian dilakukan dalam waktu dua minggu di bulan Mei 2023. Selanjutnya melakukan rencana tindakan untuk mengaplikasikan kegiatan penelitian tindakan kelas. Adapun rencana tindakan yang akan dilakukan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Rencana Tindakan Siklus I

Perencanaan	Pelaksanaan (Tindakan)	Pengamatan (Observasi)	Refleksi
1. Merencanakan pembelajaran terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis PTK 2. Menyiapkan sumber/alat/bahan ajar 3. Menyiapkan instrument penilaian observasi 4. Menyiapkan instrument penilaian 5. Menyiapkan lembar hasil refleksi	1. Melaksanakan tindakan sesuai alur pelaksanaan pembelajaran	1. Mengamati aktifitas peserta didik selama pembelajaran 2. Menilai keaktifan peserta didik selama pembelajaran kelompok	1. Menganalisis hasil observasi 2. Mengevaluasi hasil observasi 3. Memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I

Rencana Tindakan Siklus II

Perencanaan	Pelaksanaan (Tindakan)	Pengamatan (Observasi)	Refleksi
1. Merencanakan pembelajaran terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis PTK dengan menghubungkan materi sebelumnya pada siklus I 2. Menyiapkan sumber/alat/baha n ajar 3. Menyiapkan instrument penilaian observasi 4. Menyiapkan instrument penilaian 5. Menyiapkan lembar hasil refleksi	1. Melaksanakan tindakan perbaikan dari siklus I sesuai alur pelaksanaan pembelajaran	1. Mengamati aktifitas peserta didik selama pembelajaran 2. Menilai keaktifan peserta didik selama pembelajaran kelompok	1. Menganalisis hasil observasi 2. Mengevaluasi hasil observasi 3. Memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu : 1. Observasi, Pengumpulan data melalui observasi dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas, yang diamati oleh peneliti selaku pendidik pelajaran bahasa Inggris di kelas V; 2. Tes (Lembar Kerja dan Tes Lisan), lembar kerja pada teknik ini berupa hasil kerja dari peserta didik yang dikerjakan ketika pembelajaran sedang

berlangsung di dalam kelas sebagai hasil pembelajaran di dalam kelas; 3. Wawancara, wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dengan menggunakan lisan baik secara langsung (tatap muka) ataupun dengan media lainnya; dan 4. Dokumentasi, dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang disajikan baik dalam bentuk catatan, gambar, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dapat dilihat hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tabel berikut:

Data Analisis Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Variabel Yang Diamati			Jumlah	Skor	Keterangan
		A	B	C			
1	Ahmad Najmu Tsaqib	4	2	3	9	3	Baik
2	Akbar Pamungkas	0	0	0	0	0	Tidak Ada
3	Allysa Tsabita Hafidz	4	3	4	11	3,67	Sangat Baik
4	Khaerul Azzam Al Hafizh	2	2	2	6	2	Cukup Baik
5	Mufti Nafie Hali	4	3	4	11	3,67	Sangat Baik
6	Muhammad Syafiq	1	2	1	4	1,33	Kurang Baik
7	Rizky Rakan Santosa	3	3	3	9	3	Baik
8	Umar Abdullah Zain	4	4	4	12	4	Sangat Baik
9	Anggunawan	2	2	2	6	2	Cukup Baik
10	Mayyasah Hasna Taqiyyah	4	4	4	12	4	Sangat Baik
11	Salman Al Farisy	4	4	4	12	4	Sangat Baik

Keterangan :

1. Variabel A = Keaktifan merespon guru
2. Variabel B = Keaktifan dalam bekerja sama
3. Variabel C = Keaktifan dalam menyampaikan pendapat atau jawab

Keterangan Penilaian :

1. Skor 4 = Sangat Baik
2. Skor 3 = Baik
3. Skor 2 = Cukup Baik
4. Skor 1 = Kurang Baik

Adapun tingkat aktifitas belajar peserta didik yang diperoleh peneliti dari data hasil evaluasi yang dikumpulkan setelah pembelajaran selesai, dengan perhitungan presentase hasil perolehan sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil Perolehan Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus I

Banyak Peserta Didik	Kategori	Presentase
5	Sangat Baik	45,5%
2	Baik	18,2%
2	Cukup Baik	18,2%
1	Kurang Baik	9,1%
1	Tidak Ada	9,1%

Selanjutnya data perolehan hasil belajar pada siklus I, disajikan dalam tabel berikut :

Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Indikator		Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
			1	2			
1	Ahmad Najmu Tsaqib	L	90	100	190	95	Tuntas
2	Akbar Pamungkas	L	0	0	0	0	Nihil
3	Allysa Tsabita Hafidz	P	90	100	190	95	Tuntas
4	Khaerul Azzam Al Hafizh	L	90	80	170	85	Tuntas
5	Mufti Nafie Hali	L	90	100	190	95	Tuntas
6	Muhammad Syafiq	L	100	100	200	100	Tuntas
7	Rizky Rakan Santosa	L	90	100	190	95	Tuntas
8	Umar Abdullah Zain	L	100	100	200	100	Tuntas
9	Anggunawan	L	90	80	170	85	Tuntas
10	Mayyasah Hasna Taqiyyah	P	90	100	190	95	Tuntas
11	Salman Al Farisy	L	100	100	200	100	Tuntas

Keterangan :
1. Indikator 1 = Hasil nilai kelompok
2. Indikator 2 = Hasil nilai tes lisan individu

KKM = 70

Adapun tingkat hasil belajar peserta didik yang diperoleh peneliti dari data hasil evaluasi yang dikumpulkan setelah pembelajaran selesai, dengan perhitungan presentase hasil perolehan sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} 100\%$$

Presentase Hasil Belajar Pada Siklus I

Jumlah Peserta Didik	Kriteria	Presentase
10	Tuntas	90,9%
0	Tidak Tuntas	0,0%
1	Nihil	9,1%

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi dalam pelaksanaan PTK siklus I pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), diperoleh hasil untuk keaktifan peserta didik kriteria sangat baik hanya mencapai 46% (5 orang), kriteria baik mencapai 18% (2 orang), kriteria cukup baik 18% (2 orang), kriteria kurang baik 9% (1 orang), dan 1 orang peserta didik tidak hadir dengan presentase 9%. Sedangkan untuk hasil belajar sudah sangat memuaskan, dengan perolehan tuntas sebanyak 10 orang dengan presentase (90,9%) dan nihil sebanyak 1 orang karena tidak hadir dengan presentase (9,1%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan jika perbaikan pada siklus I perlu dilakukan terhadap keaktifan peserta didik. Hal ini dikarenakan, masih adanya peserta didik yang belum aktif dalam mengemukakan jawaban, kurang percaya diri dalam menyebutkan kata dalam bahasa Inggris. Perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II meliputi

pembuatan rencana pembelajaran yang lebih matang dan menarik. Selain itu, kegiatan kelompok pertandingan dilakukan dengan kegiatan menyusun puzzle gambar dan papan soal untuk dipresentasikan dan dijawab masing-masing kelompok dengan kegiatan berbaris dan saling menyebutkan jawaban per individu.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus I dapat dilihat hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui tabel berikut:

Data Analisis Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II

No	Nama Siswa	Variabel Yang Diamati			Jumlah	Skor	Keterangan
		A	B	C			
1	Ahmad Najmu Tsaqib	4	4	4	12	4	Sangat Baik
2	Akbar Pamungkas	0	0	0	0	0	Tidak Ada
3	Allysa Tsabita Hafidz	4	4	4	12	4,00	Sangat Baik
4	Khaerul Azzam Al Hafizh	3	4	4	11	3,67	Sangat Baik
5	Mufti Nafie Hali	4	4	4	12	4,00	Sangat Baik
6	Muhammad Syafiq	3	4	3	10	3,33	Sangat Baik
7	Rizky Rakan Santosa	4	4	4	12	4	Sangat Baik
8	Umar Abdullah Zain	4	4	4	12	4	Sangat Baik
9	Anggunawan	3	2	3	8	2,67	Baik
10	MayyasahHasna Taqiyyah	4	4	4	12	4	Sangat Baik
11	Salman Al Farisy	4	4	4	12	4	Sangat Baik

Keterangan :
1. Variabel A = Keaktifan merespon guru
2. Variabel B = Keaktifan dalam bekerja sama
3. Variabel C = Keaktifan dalam menyampaikan pendapat atau jawab

Keterangan Penilaian :
1. Skor 4 = Sangat Baik
2. Skor 3 = Baik
3. Skor 2 = Cukup Baik
4. Skor 1 = Kurang Baik

Adapun tingkat aktifitas belajar peserta didik yang diperoleh peneliti dari data hasil evaluasi yang dikumpulkan setelah pembelajaran selesai, dengan perhitungan presentase hasil perolehan sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \quad 100\%$$

Hasil Perolehan Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus

Banyak Peserta Didik	Kategori	Presentase
9	Sangat Baik	81,8 %
1	Baik	9,1%
0	Cukup Baik	0%
0	Kurang Baik	0%
1	Tidak Ada	9,1%

Selanjutnya data perolehan hasil belajar pada siklus I, disajikan dalam tabel berikut :

Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	Indikator		Jumlah	Rata- Rata	Keterangan
			1	2			
1	Ahmad Najmu Tsaqib	L	100	100	200	100	Tuntas
2	Akbar Pamungkas	L	0	0	0	0	Nihil
3	Allysa Tsabita Hafidz	P	100	100	200	100	Tuntas
4	Khaerul Azzam Al Hafizh	L	100	100	200	100	Tuntas
5	Mufti Nafie Hali	L	100	100	200	100	Tuntas
6	Muhammad Syafiq	L	100	100	200	100	Tuntas
7	Rizky Rakan Santosa	L	100	100	200	100	Tuntas
8	Umar Abdullah Zain	L	100	100	200	100	Tuntas
9	Anggunawan	L	100	70	170	85	Tuntas
10	Mayyasah Hasna Taqiyyah	P	100	100	200	100	Tuntas
11	Salman Al Farisy	L	100	100	200	100	Tuntas

Keterangan :
1. Indikator 1 = Hasil nilai kelompok
2. Indikator 2 = Hasil nilai tes lisan individu

KKM = 70

Adapun tingkat hasil belajar peserta didik yang diperoleh peneliti dari data hasil evaluasi yang dikumpulkan setelah pembelajaran selesai, dengan perhitungan presentase hasil perolehan sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan peserta didik berdasarkan rata-rata}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \text{ x } 100\%$$

Presentase Hasil Belajar Pada Siklus I

Jumlah Peserta Didik	Kriteria	Presentase
10	Tuntas	90,9%
0	Tidak Tuntas	0,0%
1	Nihil	9,1%

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi dalam pelaksanaan PTK siklus II pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan kegiatan menyusun puzzle gambar dan menjawab soal di balik kertas yang ditempelkan pada papan tulis, diperoleh hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keaktifan peserta didik dengan hasil kriteria sangat baik hanya mencapai 81,8% (9 orang), kriteria baik mencapai 9,1% (1 orang) , kriteria cukup baik 0% (tidak ada), kriteria kurang baik 0% (tidak ada), dan 1 orang peserta didik tidak hadir dengan presentase 9%. Sedangkan untuk hasil belajar juga sangat memuaskan, dengan perolehan tuntas sebanyak 10 orang dengan presentase (90,9%) dan nihil sebanyak 1 orang karena

tidak hadir dengan presentase (9,1%). Presentase hasil belajar ini tetap dalam perolehan yang stabil artinya kegiatan *Team Games Tournament* (TGT) siklus II tidak mempengaruhi hasil yang negatif pada hasil pembelajaran bahasa Inggris kelas V. Oleh karena itu, pada siklus II ini penelitian dicukupkan dan tidak melakukan perbaikan.

Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi Data Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Keaktifan		Hasil Belajar	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Ahmad Najmu Tsaqib	3	4	95	100
2	Akbar Pamungkas	-	-	-	-
3	Allysa Tsabita Hafidz	3,67	4	95	100
4	Khaerul Azzam Al Hafizh	2	3,67	85	100
5	Mufti Nafie Hali	3,67	4	95	100
6	Muhammad Syafiq	1,33	3,33	100	100
7	Rizky Rakan Santosa	3	4	95	100
8	Umar Abdullah Zain	4	4	100	100
9	Anggunawan	2	2,67	85	85
10	Mayyasah Hasna Taqiyyah	4	4	95	100
11	Salman Al Farisy	4	4	100	100

Hasil Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan setelah pembelajaran baik siklus I dan II telah selesai kepada peserta didik. Dari 11 orang, sebanyak 90,9% (10 orang) menjawab sangat senang dan antusias belajar dengan metode *Team Games Tournament* (TGT). Untuk 1 orang (9,1%) tidak dapat diwawancara karena tidak hadir baik pada siklus I dan II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SDIT Uswatun Hasanah Bogor pada mata pelajaran bahasa Inggris tahun ajaran 2022/2023 melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan perolehan siklus I pada kriteria sangat baik sebesar 46% (5 orang), kriteria baik sebesar 18% (2 orang) , kriteria cukup baik sebesar 18% (2 orang), kriteria kurang baik sebesar 9% (1 orang), dan 1 orang peserta didik tidak hadir dengan presentase 9%. Sedangkan pada siklus II terjadi kenaikan perolehan keaktifan belajar peserta didik dengan kriteria sangat baik sebesar 81,9% (9 orang), kriteria baik sebesar 9,1% (1 orang), kriteria cukup baik dan kurang baik sebesar 0% (tidak ada), dan ketidak hadiran peserta didik 9,1% (1 orang).

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dapat mempertahankan hasil belajar peserta didik dengan tuntas, dengan perolehan siklus I dan siklus II ketuntasan sebesar 90,1%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Sumarsono, Puji, Siti Inganah, Daroe Iswatiningsih, and Husamah. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran Di Era Milenial*. Malang: UMM Press

Aqib, Zainal, Siti Jaiyaroh, Eko Diniati, and Khusnul Khotimah. 2008. *Penelitian*

Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB Dan TK. Pertama. Bandung: Yrama Widya.

M., Zaim. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Prenada Media.

Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2): 147–56.

Riana, Qorik Mei. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. etheses.iainponorogo.ac.id