



Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Sekolah Dasar Dengan Model JIGSAW, NHT Dan TGT

Reza Rosyadi¹, Zain Ahmad Fauzi²

Universitas Lambung Mangkurat

reza.r4osyadi5@gmail.com¹, Zain.fauzi@ulm.ac.id²

Abstrak:

Penurunan tingkat aktivitas peserta didik dapat disebabkan oleh kurangnya fokus pada kebutuhan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, kondisi pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya tantangan dapat mengakibatkan kegiatan belajar yang tidak memberikan pengalaman memadai bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama empat siklus. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas V semester genap SDN Teluk Dalam 1 pada tahun pelajaran 2021/2022. Data yang diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan peningkatan aktivitas pendidik yang signifikan pada setiap siklus. Hasilnya, terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara berkelanjutan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi model *Jigsaw*, *NHT*, dan *TGT* berhasil dilaksanakan dengan baik, menciptakan peningkatan aktivitas peserta didik. Temuan ini memberikan alternatif pendidikan yang efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

Kata kunci: Aktivitas Peserta Didik, Jigsaw, NHT, dan TGT

Abstract:

A decrease in learners' activity levels can be caused by a lack of focus on their needs during the learning process. In addition, uninteresting learning conditions and lack of challenge can result in learning activities that do not provide adequate experiences for learners. In this study, the method used was a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (PTK) for four cycles. The research subjects consisted of 30 even semester fifth grade students of SDN Teluk Dalam 1 in the 2021/2022 academic year. Data obtained through observation of teacher and learner activities showed a significant increase in educator activities in each cycle. As a result, there is a continuous increase in students' learning activities. Thus, it can be concluded that the application of a combination of Jigsaw, NHT, and TGT models was successfully implemented well, creating an increase in learner activity. The findings provide an effective educational alternative to improve the learning process and increase learner participation.

Keywords: Student Activities, Jigsaw, NHT, dan TGT

Corresponding: Reza Rosyadi

E-mail: reza.rosyadi5@gmail.com



PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, upaya pembaharuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas aspek-aspek didalamnya perlu dilakukan secara inovatif. Hal ini tentunya dapat dicapai dalam suatu proses pendidikan. Pada dunia pendidikan saat ini diperlukan terciptanya proses pembelajaran

yang bertumpu pada 4 pilar yang dikemukakan oleh *UNESCO* serta membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21 yaitu *critical thinking, creativity and innovation, Interpersonal skill, teamwork, confident collaboration, and communication* (Arianti, 2017); (Septikasari & Frasandy, 2018).

Pemerintah berusaha untuk memperbarui kurikulum di sekolah dengan maksud meningkatkan kualitas pendidikan dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta perubahan zaman. Salah satunya adalah melalui implementasi Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013, penilaian terhadap siswa tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan dimensi afektif dan psikomotorik. Menurut (Hosnan, 2016), peserta didik diharapkan tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, melainkan juga keberanian moral dan keterampilan lainnya. Hal ini dikarenakan siswa tidak hanya dibentuk dalam aspek kognitif, melainkan juga dalam aspek afektif dan motorik. Guna mengimplementasikan konsep tersebut, Kurikulum 2013 diterapkan melalui pendekatan tematik integratif yang menekankan penerapan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, seperti yang disampaikan oleh Kemendikbud (2021) dan (Mulyasa, 2021).

Namun dilihat dari kenyataannya, pembelajaran dikelas masih memiliki satu hambatan utama yaitu rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi oleh siswa kelas V disebabkan oleh ketidakfokusan proses pembelajaran pada siswa, ketiadaan kondisi belajar yang menarik dan menantang bagi mereka, serta kegiatan pembelajaran yang belum mampu memberikan pengalaman yang memadai. Dampak dari kondisi ini adalah rasa bosan siswa, tingkat keterlibatan yang rendah, kurangnya kemampuan berkolaborasi dengan teman sekelas, dan kesulitan dalam mengembangkan ide selama proses pembelajaran. Hal tersebut juga bersesuaian dengan apa yang dikemukakan oleh ibu Endang Larasati, S.Pd. selaku wali kelas V saat wawancara.

Jika keadaan tersebut tidak diatasi secara berkelanjutan, dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang monoton juga dapat mengakibatkan kehilangan minat belajar pada peserta didik, yang pada gilirannya dapat menyebabkan penurunan prestasi dan kesulitan mencapai standar nilai yang ditetapkan. Hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan peserta didik untuk memenuhi persyaratan nilai standar nasional dan melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi dalam beberapa tahun mendatang.

Untuk mengatasi permasalahan di SDN Teluk Dalam 1, terutama di kelas V, langkah solusinya adalah meningkatkan metode pembelajaran agar lebih menarik, memotivasi, dan memberikan pengalaman yang dapat mengatasi kesulitan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa serta meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan bersama dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen-elemen seperti *Jigsaw, NHT, dan TGT*.

Jigsaw adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi, baik secara individu maupun dalam kelompok, serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, guru tidak hanya menjadi fasilitator tetapi juga membimbing siswa dengan memperhatikan skema dan pengalaman latar belakang mereka. Guru membantu siswa mengaktifkan skema tersebut untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Melalui kolaborasi dan gotong royong, siswa memiliki banyak kesempatan untuk memproses informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Susanto, 2019).

Adapun model *Numbered Heads Together*. Menurut (Evita, 2018), sangat cocok digunakan untuk menjaga dan mengkondisikan agar setiap anggota kelompok dapat terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Model NHT ini juga dapat meningkatkan daya tarik dan kegembiraan dalam pembagian kelompok, membuat peserta didik lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran. (Shoimin, 2019). Melalui model *Numbered Heads Together* pendidik akan memanggil secara nomor kepala peserta didik sehingga semua anggota kelompok bersungguh-sungguh berdiskusi, saling berbagi informasi dalam kelompok dan mempersiapkan diri untuk maju ke depan (Hidayat, 2016).

Team Game Tournament adalah suatu pendekatan yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi anak-anak. Model ini melibatkan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis serta sistem penilaian individual untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran (Suhaimi & Nasidawati, 2020). Dengan permainan turnamen ini diharapkan anak lebih bersemangat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model ini dapat seorang peneliti dapat mengetahui kemajuan individu terhadap hasil belajar kelompok dengan kombinasi kedua model diatas.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi peningkatan partisipasi siswa dalam memahami konten tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Pendekatan yang digunakan melibatkan kombinasi *model Jigsaw, Numbered Heads Together, dan Team Game Tournament* di lingkungan kelas V SDN Teluk Dalam 1.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan dukungan pada studi-studi sebelumnya, termasuk penelitian yang telah dilakukan oleh (Arianti, 2017), (Ulya & Rahayu, 2021), (Y. Sari, n.d.), dan (N. P. Sari & Sari, n.d.). Penelitian-penelitian tersebut membicarakan penggunaan model *Jigsaw, Numbered Heads Together, dan Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK melibatkan partisipasi pendidik di dalam ruang kelas, menguraikan hubungan sebab-akibat dari tindakan yang dilakukan, serta memberikan gambaran terperinci tentang proses dan konsekuensi yang timbul.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melibatkan empat siklus, masing-masing berlangsung selama 2x35 menit (2 jam pelajaran), dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada awalnya, penelitian ini dimulai dengan proses perencanaan di mana peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi tema 7. Selain itu, pembuatan lembar observasi untuk aktivitas pendidik dan peserta didik juga dilakukan, bersama dengan perancangan alat evaluasi seperti Lembar Kerja Kelompok (LKK), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal evaluasi.

Kemudian tahap berikutnya yakni tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini, peneliti mengimplementasikan pembelajaran pada tema 7 dengan mengombinasikan model *Jigsaw, Numbered Heads Together, dan Team Game Tournament*. Adapun pelaksanaan kombinasi ketiga model tersebut adalah dimulai dengan membagikan kelompok dan memberikan nomor kepala pada peserta didik. Kemudian pendidik menyampaikan materi serta membagikan materi & tugas yang berbeda pada kelompok, lalu pendidik membentuk tim ahli. Kemudian tim ahli berdiskusi dan setelah itu kembali kekelompok asal, dan berbagi informasi dengan kelompok asal. Guru memanggil satu nomor untuk memberikan laporan tentang hasil diskusi. Diakhir dilaksanakan turnamen dalam kelompok dan pemberian kesimpulan.

Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan menggunakan lembar observasi dan evaluasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observer memerhatikan implementasi RPP oleh pendidik ketika mengajar di kelas, sementara peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil observasi. Analisis dan kesimpulan ditarik terkait aspek-aspek yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil observasi setiap siklus, sebagai langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V semester II SDN Teluk Dalam 1 pada tahun ajaran 2021/2022 dengan fokus pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Kelas ini terdiri dari 30 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini, informasi diperoleh melalui pendekatan kualitatif, melibatkan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Observasi dilakukan secara individu maupun kelompok, menggabungkan model *Jigsaw*, *Numbered Heads Together*, dan *Team Game Tournament*.

Evaluasi kinerja pendidik dilakukan dengan menggunakan empat kriteria penilaian, dimana rentang skor 8-13 dikategorikan sebagai Kurang Baik, skor 14-19 sebagai Cukup Baik, skor 20-25 sebagai Baik, dan skor 26-32 sebagai Sangat Baik.

Evaluasi partisipasi peserta didik juga menggabungkan empat kategori penilaian, termasuk Kurang Baik dengan skor 8-13, Cukup Baik dengan skor 14-19, Baik dengan skor 20-25, dan Sangat Baik dengan skor 26-32, sejalan dengan penilaian terhadap keterlibatan pendidik.

Indikator kesuksesan kegiatan untuk setiap aspek kegiatan siswa dalam pembelajaran adalah ketika nilai rata-rata kelas mencapai skor ≥ 32 , menandakan kriteria yang sangat baik. Secara klasikal, keberhasilan dicapai jika 80% siswa dinilai "aktif" atau "sangat aktif".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini, diperoleh data bahwa dengan menggunakan kombinasi model *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* dan *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas pendidik pada setiap siklus. Perbaikan dalam kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru tersebut dapat direpresentasikan melalui tabel berikut:

Siklus	Perolehan	Kriteria
I	25	Baik
II	28	Sangat Baik
III	30	Sangat Baik

Dari informasi tersebut, terlihat bahwa skor pendidik meningkat dari 25 pada siklus 1 menjadi 28 pada siklus 2. Pada siklus 3, terjadi peningkatan lebih lanjut dengan skor mencapai 30.

Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa tiap pertemuan, pendidik terus memperbaiki aktivitas belajarnya, mengatasi aspek-aspek yang masih perlu perbaikan. Pada sesi ketiga, instruktur berhasil mencapai skor 30 dengan penilaian Sangat Baik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas, menggunakan kombinasi model pembelajaran *jigsaw*, *NHT*, dan *TGT*, berjalan optimal. Hasilnya sesuai dengan harapan dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu skor aktivitas instruktur dalam pembelajaran mencapai 26-32 dengan penilaian Sangat Baik. Secara rinci, aktivitas instruktur dalam 8 aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

Pada segi pertama, guru mengarahkan perhatian peserta didik untuk mencapai skor 3 dengan standar kriteria yang baik. Dalam aspek ini, guru memberikan panduan secara terstruktur dengan intonasi yang jelas, menyajikan masalah yang bersifat kontekstual dan relevan. Namun, di siklus I, motivasi peserta didik untuk aktif dalam menyelesaikan masalah kurang diperhatikan. Sebagai hasilnya, perbaikan dilakukan pada siklus II dan III, di mana guru fokus membangun orientasi komunikatif dan responsif dengan peserta didik.

Pada segi kedua, guru mengelompokkan murid ke dalam beberapa kelompok yang mendapatkan skor 4 dengan penilaian Sangat Baik. Pada bagian ini, guru memberikan arahan dengan intonasi yang jelas dalam memandu pembagian kelompok. Kelompok dibentuk secara heterogen, dan guru memastikan ketertiban dalam pembagian tersebut. Pada pertemuan berikutnya, guru mampu mempertahankan skor maksimal dengan melaksanakan semua kriteria dengan baik.

Pada aspek ketiga, guru mengelola tugas pembelajaran terkait dengan mencapai skor 3 yang dinilai sebagai Baik. Dalam hal ini, guru menyusun Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang berbeda, serta menyediakan materi bacaan yang telah diorientasikan sebelumnya. Namun, tidak semua siswa

memahami tugas yang diberikan karena guru tidak memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang tugas tersebut. Oleh karena itu, perbaikan yang dilakukan pada siklus II dan III adalah dengan lebih memperhatikan dan memastikan bahwa setiap siswa memahami tugas mereka.

Pada aspek keempat, pendidik meraih skor 3 dengan penilaian Baik. Pada bagian ini, pendidik menyusun petunjuk kegiatan penyelidikan, mendorong peserta didik untuk menghimpun informasi yang relevan dari berbagai sumber, dan mengawasi keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan informasi. Perbaikan yang dilakukan adalah pendidik berperan sebagai fasilitator yang efektif bagi peserta didik.

Pada aspek kelima, pemandu pembelajaran memandu peserta didik dalam melakukan diskusi dengan meraih skor 3 yang berarti penilaian kategori Baik. Dalam konteks ini, pemandu pembelajaran menyusun petunjuk pelaksanaan diskusi, memastikan bahwa suasana diskusi tetap kondusif dan teratur. Pemandu pembelajaran juga menggalakkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi. Oleh karena itu, perbaikan yang diterapkan melibatkan peningkatan motivasi dari pemandu pembelajaran dan penekanan kepada peserta didik mengenai batasan waktu, sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

Dalam aspek keenam, pendidik memberikan panduan pada penyampaian hasil diskusi dengan meraih skor 3 dan dinilai sebagai Baik. Pendidik mencantumkan nomor kepala untuk laporan kemajuan penyelidikan, memastikan peserta didik merangkum, dan menanyakan tanggapan mereka. Oleh karena itu, peningkatan dilakukan dengan memberikan penguatan yang lebih mudah dipahami kepada peserta didik.

Dalam aspek ketujuh, pendidik melakukan permainan engklek dan meraih skor 3 dengan penilaian Baik. Pada aspek ini, pendidik memberikan arahan permainan dan secara aktif mendampingi jalannya kegiatan. Oleh karena itu, perbaikan yang perlu dilakukan adalah agar pendidik dapat menjadi lebih tegas dalam pembelajaran, memastikan kelancaran serta kondusifitas pelaksanaan permainan.

Dalam aspek kedelapan, pendidik memberikan bimbingan pada refleksi atau evaluasi, yang menghasilkan skor 3 dengan kriteria Baik. Pendidik memandu presentasi hasil diskusi kelompok, mendorong kelompok lain untuk memberikan tanggapan, dan memberikan apresiasi. Untuk perbaikan, pendidik akan mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi.

Analisis terhadap hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada setiap siklus menunjukkan peningkatan yang konsisten. Perubahan ini terlihat pada tabel berikut:

Siklus	Perolehan	Kriteria
I	67%	Sebagian Besar Aktif
II	83%	Hampir Seluruhnya Aktif
III	90%	Hampir Seluruhnya Aktif

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa pengamatan terhadap pendidik menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan. Pada pertemuan 1, hanya 67% peserta didik yang tergolong Aktif atau Sangat Aktif. Perbaikan terus dilakukan, menghasilkan peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 83%, dan mencapai 90% pada pertemuan 3. Peningkatan ini mencapai indikator keberhasilan. Dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik yang aktif atau sangat aktif cenderung meningkat setiap pertemuan, sementara jumlah yang cukup aktif dan kurang aktif cenderung menurun. Aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas peserta didik dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Pada aspek pertama, peserta didik mengorientasi masalah, secara keseluruhan peserta didik kurang aktif karena belum mampu menemukan masalah dan mengemukakan masalah yang pendidik sajikan. Oleh karena itu, pendidik membantu peserta didik menemukan masalah yang ada di sekitar mereka dan mengaitkan dengan materi agar peserta didik dapat mengemukakan masalah.

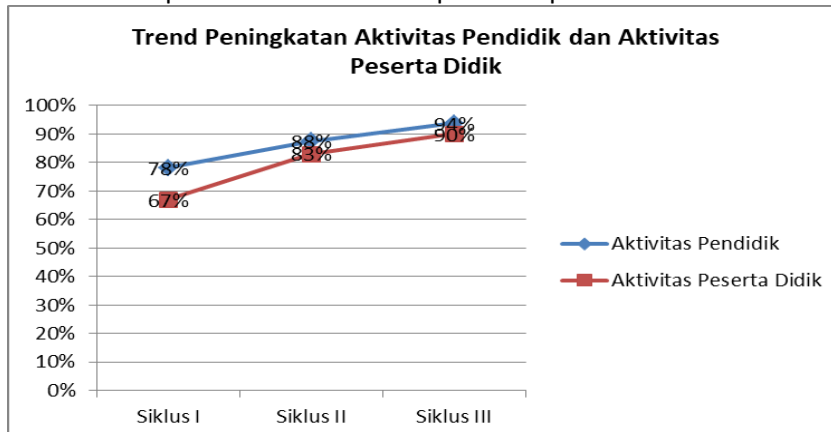
Pada aspek kedua, peserta didik belum aktif terlibat dalam pengumpulan informasi dan belum membuat catatan dari informasi yang telah diperoleh secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidik harus selalu mengawasi dan membimbing peserta didik yang bermalas-malasan agar dapat aktif dalam melaksanakan membuat catatan informasi yang didapat.

Pada aspek ketiga, terdapat diskusi kelompok oleh peserta didik. Secara keseluruhan, partisipasi peserta didik cukup baik, meskipun masih perlu peningkatan dalam kemampuan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama. Sayangnya, peserta didik belum sepenuhnya dapat menyusun hasil diskusi dengan baik. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk memberikan arahan lebih tegas kepada peserta didik yang cenderung fokus pada diri sendiri, agar dapat lebih aktif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Pada aspek keempat, peserta didik aktif dalam menyajikan hasil diskusi, namun masih menghadapi kendala dalam menjawab pertanyaan dari rekan kelompok serta kesulitan dalam menggunakan suara yang kuat dan intonasi yang jelas. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan tersebut dan memberikan motivasi kepada mereka yang merasa malu saat menyampaikan hasil diskusi. Selain itu, beberapa peserta didik juga mengalami kesulitan dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang diajarkan.

Pada aspek kelima, peserta didik terlibat dalam refleksi atau evaluasi. Meskipun peserta didik aktif, mereka belum dapat menjawab pertanyaan dari kelompok lain dan belum mampu membuat kesimpulan.

Dari data observasi tersebut, terlihat bahwa peningkatan kualitas pembelajaran oleh pendidik memiliki dampak positif pada aktivitas peserta didik. Ini mengindikasikan adanya korelasi linear antara aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Kedua aspek ini dapat diilustrasikan dalam grafik berikut:



Peningkatan aktivitas pendidik dalam menggunakan model *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, dan *Team Game Tournament* terlihat dari hasil observasi di setiap pertemuan. Dengan peningkatan skor hingga mencapai 30 dan persentase 93% pada pertemuan III yang dikategorikan sebagai sangat baik, ini menunjukkan bahwa pendidik terus memperbaiki pelaksanaan model pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana langkah-langkah yang telah direncanakan.

Peningkatan kinerja pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut terjadi setelah perbaikan dilakukan pada sesi berikutnya. Pendidik secara konsisten melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran setiap pertemuan, dengan tujuan mencapai rumusan tujuan pembelajaran. Prinsip ini sejalan dengan pandangan (Fauzi, 2016) yang menekankan bahwa peran pendidik menjadi kunci keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar, guru sebaiknya bisa menyelenggarakan pembelajaran yang lebih sesuai konteks, memandu siswa untuk

menemukan makna dalam pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal dan dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Fauzi, 2021); (Fauzi, 2016); (Machfud, 2018).

Dalam pelaksanaan pendidikan, peran pendidik memiliki dampak besar pada proses pembelajaran. Kemampuan dan otoritas seorang pengajar berpengaruh besar, baik dalam ruang kelas maupun di luarnya (Fauzi & Fikri, 2018). Oleh karena itu, seorang pendidik bukan hanya menjadi teladan bagi murid-muridnya, tetapi juga bertanggung jawab sebagai pengelola proses pembelajaran yang mampu membimbing peserta didik menuju tujuan pembelajaran (Susanto, 2019); (Suhaimi & Nasidawati, 2020). Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kualitas dan kemampuan seorang pendidik.

Peningkatan pembelajaran melibatkan bimbingan kepada siswa untuk mendorong keterlibatan aktif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hal ini juga berkontribusi pada peningkatan keterlibatan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam penelitian tindakan kelas ini. Proses pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan, dengan pendidik memainkan peran kunci dalam pelaksanaannya di kelas. Dalam hal ini, pendidik perlu memiliki kemampuan merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa, bertujuan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa juga menjadi aspek penting, di mana siswa aktif terlibat bukan hanya sebagai penerima informasi.

Peningkatan aktivitas peserta didik menggunakan model ini didukung oleh penelitian relevan sebelumnya, yakni penelitian oleh (Arianti, 2017); (Ulya & Rahayu, 2021); (Y. Sari, n.d.); (N. P. Sari & Sari, n.d.) yang menggunakan model *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* dan *Team Game Tournament* dan menunjukkan keberhasilan pendidik dalam meningkatkan aktivitasnya dalam menerapkan model ini.

Adapun untuk aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tema 7 peristiwa dalam kehidupan menggunakan *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, Dan *Team Game Tournament* dapat disimpulkan bahwa dalam tiap pertemuan, terdapat peningkatan aktivitas peserta didik. Berdasarkan grafik, pada pertemuan I, partisipasi peserta didik secara klasikal mencapai 67%, meningkat pada pertemuan II menjadi 83%, dan mencapai puncak pada pertemuan III dengan persentase 93%. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, dan *Team Game Tournament* berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, menunjukkan upaya pendidik untuk membuat mereka aktif. Pendekatan yang efektif dalam proses pembelajaran adalah penerapan model *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, dan *Team Game Tournament*.

Prinsip ini sejalan dengan konsep yang ditekankan oleh (Hamalik, 2015). Pembelajaran harus selalu mengutamakan aktivitas agar peserta didik terlibat secara aktif dalam memahami permasalahan dan aspek lainnya dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik dalam pengembangan potensinya menjadi hal penting, karena tanpa aktivitas belajar, pembelajaran menjadi kurang menarik. Peserta didik diharapkan ikut serta dalam proses pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk mengelola pengetahuan yang diperoleh selama proses tersebut.

Agar pembelajaran menjadi menarik, peserta didik perlu terlibat aktif dengan mencari, menyampaikan informasi, dan membuat kesimpulan. (Hamzah & Nurdin, 2011) menyarankan berbagai upaya, termasuk interaksi yang terstruktur dengan peserta didik dan optimalisasi sumber belajar. Selain itu, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengevaluasi karyanya sendiri juga menjadi langkah penting.

Peserta didik memiliki peran yang sangat aktif dalam proses belajar, berinteraksi secara komunikatif dengan pendidik. Dalam dinamika komunikasi ini, peserta didik dianggap sebagai subjek belajar yang memiliki peluang besar untuk mengembangkan kreativitas, aktivitas, dan potensi mereka secara langsung. Mereka dapat secara aktif mencari, menemukan, dan menyelesaikan masalah melalui pengalaman belajar. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Noorhapizah (2019), yang

menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sepanjang proses pembelajaran dianggap sebagai bentuk pembelajaran yang berhasil secara optimal.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan kombinasi model *Jigsaw*, *NHT*, dan *TGT* dalam pembelajaran berhasil meningkatkan aktivitas pendidik hingga mencapai tingkat Sangat Aktif, sementara aktivitas peserta didik meningkat hingga mencapai tingkat Hampir Seluruhnya Aktif.

Dari simpulan di atas, peneliti menyarankan agar pendidik memperhatikan beberapa hal saat memilih model pembelajaran untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pimpinan sekolah dapat menggunakan saran ini sebagai alternatif masukan dan panduan untuk mendukung pendidik. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh, dengan tujuan meningkatkan kualitas sekolah dasar setempat dan kontribusi penelitian pada lingkungan kerjanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, G. (2017). Kepuasan remaja terhadap penggunaan media sosial instagram dan path. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16(2), 180–192.
- Evita, E. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Binangga Kecamatan Marawola*. IAIN Palu.
- Fauzi, Z. A. (2016). Pengembangan Cerita Anak Berwawasan Budi Pekerti Bagi Pendidikan Karakter. -, 2(1), 77–81.
- Fauzi, Z. A. (2021). The Role of School Chief in the Implementation of Management Based on Environmental Education Programs (Adiwiyata Program). *2nd International Conference on Social Sciences Education (ICSSE 2020)*, 76–88.
- Fauzi, Z. A., & Fikri, H. (2018). Improving learning activities using a combination of mind mapping model, think pair share and teams game tournament. *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*, 318–322.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran* (cetakan kelima belas). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, B. U., & Nurdin, M. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Bina Mulia Publishing.
- Hosnan, H. (2016). Manajemen Bos Dan Kedigdayaan Madrasah. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 4(1), 137–156.
- Machfud, H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) untuk meningkatkan respons, aktivitas, dan hasil belajar siswa. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 105–120.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: dalam era industri 4.0*. Bumi Aksara.
- Sari, N. P., & Sari, M. (n.d.). INDIKATOR SKALA BATES JENSEN WOUND ASSESSMENT TOOL PADA PENYEMBUHAN LUKA DIABETES MELITUS DENGAN PEMBERIAN TOPIKAL MADU KALIANDRA. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 80.
- Sari, Y. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana Melalui Model*

Contextual Teaching and Learning (CTL) dikombinasikan dengan Model Team Games Tournament (TGT) dan Numbered Head Together (NHT) di Kelas VA SDN Sungai Bilu 1 Banjarmasin Tahun Ajaran 2016/2017.

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117.

Shoimin, A. (2019). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.

Suhaimi, S., & Nasidawati, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Numbered Head Together Dan Course Review Horay Dengan Media Bangun Ruang Kelas V/C Sdn Handil Bakti. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 74–86.

Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*.

Ulya, H., & Rahayu, R. (2021). Hubungan Keterampilan Proses Berpikir Matematis dengan Hasil Belajar Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 262–272.