

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SDN KALIRUNGKUT IV/580 SURABAYA**

Dita Eka Wahyuni¹, Warsono², Waspodotjijto Subroto³

Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya¹

Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya^{2&3}

e-mail: dita.ekawahyuni@gmail.com¹, Warsono@unesa.ac.id², waspodotjijto@yahoo.co.id³

Received : Juli 2020

Reviewed : Agustus 2020

Accepted : September 2020

Published : September 2020

ABSTRACT

The purpose of this reasearch is to describe the increase of students activity and studying achievement in applying the Teams Games Tournament learning model by using puzzle on Subthee the beauty of cultural diversity of my country in the fourth grade of SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. This research is a class action research (PTK). This research is conductedin three cycles in which each cycles needs four steps or phases, they are planning, implementation, observation and reflection. The data collection is obtained through observation and test. The subjects of this research are 26 fourth grade students of SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya which consist of 16 male students and 10 female students. The result shows that the application of the cooperative type Teams Games Tournament learning model by using puzzle game can increase the students activity and studying achievement. It can be seen from the result of the research which shows the students activity enchancement from cycle I classically taught 56% and include the category of enought mastery. In cycle II the students activity reached 70% and also include the category enough mastery. In cycle III it reached 82% and include the category of good mastery. The mastery percentage of the students studying achievement in cycle I classically reached 46% (12 students). While in cycle II, it increased up to 77% (19 students) and more increased up to 85% (22 student) in cycle III which shows activity enchancement from cycle I until cycle III

Keyword : Teams Games Tournament learning model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran teams games tournament menggunakan media puzzle pada subtema indahny keragaman budaya negeriku di kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 dengan jumlah 26 siswa yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I secara klasikal mencapai 56% masuk kategori ketuntasan cukup. Siklus II aktivitas siswa mencapai 70% masuk kategori ketuntasan cukup. Pada siklus III mencapai 82% atau kategori ketuntasan baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal siklus I mencapai 46% atau 12 siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77% atau 19 siswa tuntas dan meningkat lagi menjadi 85% atau 22 siswa pada siklus III.

Kata Kunci: Model Kooperatif Teams Games Turnement.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran menurut PP No.19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman tentang belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan terus menerus akan dilakukan selama manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Proses pembelajaran yang efektif diciptakan agar prestasi belajar yang dicapai oleh siswa bisa optimal, maka diperlukan usaha dari guru untuk memotivasi seluruh siswa agar mau belajar dan saling membantu, menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa mampu memahami ide, konsep, dan keterampilan yang diberikan.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari penjabaran di atas jelas bahwa pendidikan nasional merupakan sentra peningkatan kualitas sumber daya manusia karena mampu memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan bangsa, dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi, serta sarana dalam membangun watak bangsa.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna maka dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, penggunaan media, dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan masih belum dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif maupun kreatif.

Hal ini dapat terjadi karena banyak guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Guru sebagai satu-satunya sumber belajar memberi dan siswa menerima. Siswa adalah penerima pengetahuan pasif, guru memiliki pengetahuan nantinya dihafal siswa. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru dengan

menggunakan model pembelajaran konvensional, yang inti dari pembelajaran tersebut adalah ceramah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 4 SDN Kalirungkut IV/580, diperoleh data informasi masih banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai tes siswa yang menunjukkan nilai rata-rata kelas 65. Sedangkan besar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Dari 26 siswa hanya 7 siswa (27%) yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 19 siswa (73%) nilainya masih di bawah KKM. Terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam pembelajaran subtema keindahan alam negeriku, diantaranya: pembelajaran masih satu arah, yaitu berpusat pada guru; guru kurang variatif dalam memilih model, metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar; siswa kurang antusias terhadap pembelajaran yang diberikan. Dan sebanyak 19 siswa dari 26 siswa nilainya belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal.

Dengan demikian perlunya penerapan model pembelajaran yang tepat akan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dengan baik bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah model pembelajaran dari konvensional menuju model pembelajaran modern yaitu model pembelajaran yang memberikan pengetahuan dan kreativitas siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran Kooperatif TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Hamdani, 2011:92). TGT pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Menurut Nur & Wikandari (2000: 47) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka. Menurut Suarjana (dalam Istiqomah 2006), kelebihan model pembelajaran TGT yaitu: 1) adanya turnamen akan membuat motivasi belajar siswa lebih tinggi karena model pembelajaran yang berupa permainan memang lebih menarik bagi siswa; 2) guru akan lebih mudah menguasai kelas secara menyeluruh karena guru sebagai fasilitator pada saat turnamen berlangsung; 3) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa adanya turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas karena siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik; 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; 5) TGT meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain, dengan adanya tim yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda memungkinkan siswa yang lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pada saat memahami materi; 6) semua siswa berpartisipasi penuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Selain menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalirungku IV/580 Surabaya akan disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Anitah (2009:123) media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Jadi dapat dikatakan dengan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga dalam hal ini penulis menggunakan media gambar sebagai pendukung dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.

TINJAUAN PUSTAKA

Salah satu permainan dalam TGT dapat berupa Puzzle. Pada prinsipnya permainan ini harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Soal sulit untuk anak pintar, dan soal

yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran. Penerapan media Puzzle dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk kosa kata sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan puzzle secara tepat dan cepat.

Puzzle diambil dari bahasa latin yang berorientasi pada suatu program sistem acak yang penuh teka-teki dan tidak beraturan dan tugas kita dalam permainan ini menyusun kembali atau menata ulang apapun itu bentuknya, dan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dalam bentuk gambar atau benda yang dipecah menjadi bentuk kepingan-kepingan (Wardani, 2010). Bermain puzzle adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan gambar puzzle menjadibentuk utuh (Depdiknas, 2006). Permainan puzzle bukanlah hal yang asing bagi anak. Kita dapat menggunakannya untuk merangsang kecerdasan anak-anak dalam berpikir secara integral atau holistik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah media yang menarik bagi anak karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar pada puzzle. Puzzle terdiri dari kepingan-kepingan yang berupa gambar berwarna menjadi puzzle sepertikarton, kardus, busa karet, triplek, kayu, dan plastik.

Aktivitas merupakan salah satu hal yang menjadi ciri dari proses belajar mengajar di kelas. Belajar merupakan berbuat dan sekaligus proses yang membuat anak didik aktif sedangkan mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan belajar yang menuntut banyak siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses

pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya (dalam Depdiknas, 2005: 31), belajar aktif adalah suatu system belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan dan menunjang hasil belajar.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Nana Sudjana (2012: 3) mengatakan hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada kenyataannya hasil belajar kognitif lebih dominan daripada hasil belajar afektif. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif berupa nilai hasil tes siswa untuk mengetahui tingkat ketercapaian dalam pembelajaran yang mengacu pada kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Sedangkan pada ranah afektif, peneliti akan mengamati sikap siswa selama mengikuti prose pembelajaran menggunakan lembar pengamatan.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam tournament ini siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Adapun sintaks model pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament secara umum menurut Slavin ada 5 komponen utama dalam TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut.

Langkah 1 : Tahap Penyajian Kelas (Class Presentation)

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain

menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, game dan saat turnamen akademik.

Langkah 2: Tahap Belajar dalam Kelompok (Teams)

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal.

Fungsi kelompok disini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis. Kekompakan kerjasama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasa percaya diri, dan keakraban antar siswa.

Langkah 3: Tahap Permainan (Games)

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya.

Langkah 4: Tahap Turnament (Tournament)

Siswa dari suatu kelompok ditempatkan pada meja tournament berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja 1 ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja 2 dan 3 ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja 4 ditempatkan oleh para siswa yang berkemampuan rendah.

Langkah 5: Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok akan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya. Dari skor rata-rata kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.

Menurut Slavin (2008: 150) berdasarkan laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran

TGT adalah sebagai berikut a) siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional, b) meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, c) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit), d) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak, e) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors baik

Sedangkan kelebihan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menurut Trianto (2013: 71) adalah sebagai berikut, a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, c) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, e) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, dan f) motivasi belajar lebih tinggi.

Sedangkan kelemahan TGT bagi guru yaitu sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Sedangkan untuk siswa yaitu masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengalamannya

Dari berbagai pendapat di atas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat disimpulkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari keunggulan TGT dimana siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapaun kekurangan TGT adalah membutuhkan waktu yang lebih banyak dan terkadang guru sulit untuk mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang sesuai dengan tingkatan mereka.

METODE PENELITIAN

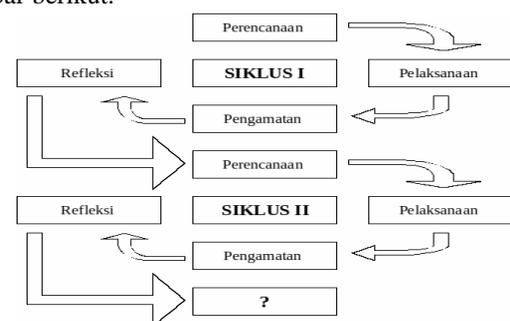
Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memecahkan

permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. Selain itu PTK juga bertujuan untuk mendapatkan data kegiatan atau tindakan yang ditemui di dalam kelas dan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada suatu kelas sebuah sekolah. Menurut Arikunto, Suharsimi (2007: 3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu langkah pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2006: 125) yang setiap siklusnya terdiri atas empat komponen, meliputi : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Setelah siklus 1 selesai diimplementasikan terutama setelah adanya refleksi, kemudian diikuti adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat dari Kemmis & Taggart (1988:22) menyatakan bahwa "Action research is an approach to improving education". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diasumsikan bahwa penelitian tindakan merupakan sebuah pendekatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2006: 66) penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus berikutnya. Berdasarkan penjelasan di atas maka rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 dilaksanakan dalam tiga siklus atau lebih, atau dihentikan jika sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan. Siklus dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis dan Taggart
Sumber : Kemmis Mc. Taggart (Arikunto, 2001:66)

Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Kalirungku IV/580 yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Tema pelajaran yang dijadikan sarana penelitian adalah Indahnya Negeriku subtema indahny keragaman budaya negeriku. Waktu yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian adalah bulan Februari 2017 yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung lebih dari satu siklus bergantung pada tingkat keberhasilan dari target yang akan dicapai, dimana setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan. Masing-masing siklus meliputi empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi, serta refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk merancang kegiatan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/ pengamatan. Dalam penelitian ini observasi yang digunakan peneliti adalah observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen penilaian. Dalam proses observasi, observer tinggal memberikan tanda check list pada lembar observasi aktivitas. Untuk mengumpulkan data yang benar-benar valid digunakan instrumen yang dapat mendukung berbagai kegiatan penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa dan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada subtema indahny keragaman budaya negeriku.

Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dengan media puzzle sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran yang telah disusun. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV sebagai pelaksana penerapan model tersebut yang disesuaikan dengan kondisi siswa kelas IV. Observer pada penelitian yaitu dua orang teman sejawat dan peneliti. Data hasil penelitian berupa hasil observasi terhadap model kooperatif tipe TGT dengan media puzzle oleh guru, terhadap siswa, dan hasil tes evaluasi siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis sebagai berikut.

1. Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa dianalisis dengan menggunakan penghitungan rumus persentase. Penghitungannya adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase aktivitas

f = jumlah skor yang dipersentasekan

N = jumlah skor maksimal semua komponen

(Sudjana, 1989:133)

Untuk mengetahui kriteria penilaian aktivitas siswa digunakan aturan sebagai berikut.

91-100% = amat baik (A) berhasil

76-90% = baik (B) berhasil

55-75% = cukup (C) belum berhasil

0-54% = kurang (D) belum berhasil

(Aqib, 2009 : 48)

2. Data aktivitas siswa dapat diketahui melalui analisa data aktivitas siswa, pengamatan dilakukan oleh dua pengamat. Hasil data tersebut dijelaskan dengan menggunakan deskriptif kualitatif untuk menjelaskan angka-angka yang diperoleh. Analisa data dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Aktivitas Siswa

F = Jumlah skor yang dipersentasekan

N = Jumlah skor maksimal semua komponen

3. Data Hasil Belajar Siswa

Untuk menganalisis data hasil belajar, peneliti menggunakan data secara kuantitatif, maka akan dilakukan perhitungan sebagai berikut.

a) Tes tulis setiap individu dihitung dengan jumlah skor yang diperoleh pada setiap item soal.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan

n = Jumlah frekuensi ketuntasan belajar

N = Jumlah seluruh siswa

b) Menghitung nilai rata-rata kelas dengan rumus menurut Sudjana (2009:109)

$$X = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

X = Mean (rata-rata)

= Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi beberapa kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Adapun kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil dalam kegiatan pembelajaran apabila mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.
- b. Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila nilai pemahaman siswa sudah mencapai atau melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan oleh guru yaitu 75, dan ketuntasan klasikal tercapai apabila $\geq 80\%$ siswa kelas tersebut telah tuntas belajar atau mencapai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas guru merupakan segala kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi diketahui persentase aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan media puzzle adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Siklus	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase Ketuntasan
1.	Siklus I	22,5	2,25	56%
2.	Siklus II	30,5	3,05	76%
3.	Siklus III	33	3,3	83%

Peningkatan aktivitas guru dari siklus I sampai siklus III kemudian disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Aktivitas siswa yang dilakukan pada pembelajaran subtema indahny keragaman budaya negeriku kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 menerapkan model TGT yang terdiri atas 7 jenis aktivitas belajar yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *moral activities* dan *emotional activities*.

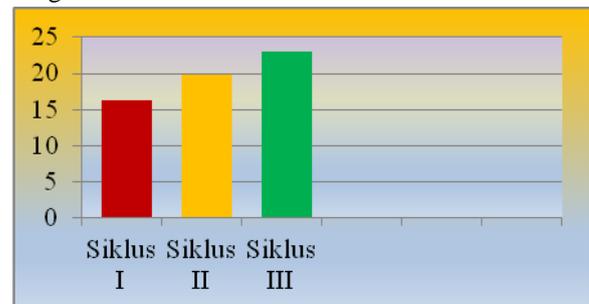
Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, persentase aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan menerapkan model *teams games tournament* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Siklus	Rata-rata	Persentase ketuntasan	Ket
1.	I	61	56%	-
2.	II	73,71	70,9%	Meningkat
3.	III	85,4	82,1%	Meningkat

(Sumber : Data lapangan)

Dari Tabel 1. di atas, dapat dibuat grafik seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada gambar 5.1 di atas diketahui bahwa hasil aktivitas belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siklus I sampai siklus III telah mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi secara signifikan, dari siklus I yang mencapai ketuntasan sebesar 61% sampai dengan siklus III dengan ketuntasan sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

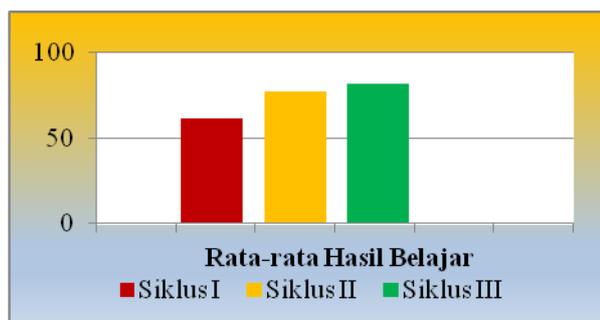
Nilai hasil belajar siswa dengan menerapkan model *teams games tournament* diperoleh melalui tes selama kegiatan pembelajaran. Berikut ini dijelaskan rekap nilai pemahaman I siswa setiap siklus pada tabel 5.3 di bawah.

Tabel 3. Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Rata-rata	Persentase ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	I	61,15	46%	54%
2.	II	77,39	73%	27%
3.	III	81,54	85%	15%

(Sumber : Data lapangan)

Pada tabel 5.3 di atas diketahui bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III. Hasil rekapitulasi kenaikan tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 4. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa

Pemahaman siswa yang diperoleh setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 61,15 dengan ketuntasan klasikal sebesar 46% meningkat menjadi 73% pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar siswa 77,39. Kemudian meningkat lagi pada siklus III dengan rata-rata pemahaman siswa 81,54 dengan ketuntasan klasikal 85%. Perbedaan hasil belajar dari siklus I sampai siklus III dapat dijadikan salah satu bukti bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang diperoleh setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Keberhasilan pembelajaran ini meliputi meningkatnya aktivitas guru yang berpengaruh pada meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Ketika guru dapat mengoptimalkan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran, maka secara otomatis siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, akan berdampak langsung pada hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi menjadi lebih baik. Jika pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik, maka hasil belajar mereka juga akan meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media puzzle efektif diterapkan dalam pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian ini dihentikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran subtema indahny keragaman budaya negeriku.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yang sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dengan persentase 82%. Hasil belajar siswa pada pembelajaran mengalami peningkatan secara signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siklus I sampai siklus III.

Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran *TGT* pada subtema indahny keragaman budaya negeriku. Karena berdasarkan penelitian, model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Selain itu, juga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model *TGT* peran pada materi dan konteks yang lain.

DAFTAR PUSTAKA.

- Arsyad.A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- Arends, Richard I. (2007). *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company
- Arends, Richard. Terjemahan Oleh Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyatin Sojipto. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. (2013). *Model –Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- BSNP K13. (2013). *Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Media
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standart Isi untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Standart Nasional Pendidikan PP No.19*. Jakarta: Depdiknas.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

- Hamalik, Oemar. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Kemmis & Taggar. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria : Deakin University Press
- Kemp, Jerrol E. (2011). *Designing Effective Instruction Sixth Edition. United States Of America*. John Wiley & Sons.Inc
- Lie, Anita. (2011). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia
- Mugas, Indra. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Semarang* (Skripsi master tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Nur dan Wikandari. (2008). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prabowo. (2011). *Metodologi Penelitian (Sains dan Pendidikan Sains)*. Surabaya. Unesa University Press.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Ratumanan & Laurens. (2011). *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press
- Sadiman,Arief S. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadariman, Am. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Solihatini. Etin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara
- Solihatini. Etin. (2014). *Increasing Civics Learning Achievement by Applying Cooperative Learning: Team Game Tournament Method Volume 4, No. 11, 949-954 November 2014*
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo
- Sugiarto, Bambang. (2010). *Mengajar Siswa Belajar (Implementasi Guru di Dalam Kelas)*. Surabaya: Unesa University Press
- Supriyono, Agus. (2019). *Cooperative Learning. Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik (Terjemahan Dari Cooperative Learning: Theory, Research And Practice)*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Syahrir. (2013). *Effect of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on the Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Student*. ISBN: 978-979-16353-7-0
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Jakarta: Ar Ruzz Media
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya : Kencana Prenada Media Group
- Wijayanto, Andang. (2013). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Teams Games Tournament dengan Media Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IV SDN GunungPati 02 Kota Semarang*. (Skripsi master tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Winataputra, Udin. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, Ratih. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 5 Sanur Bali*. Vol. 2 No. 1, 2014
- Wyk, Michael M. Van. (2011). *The Effect of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economic Education Students*. *Journal Social Science*, 26 Volume 3, 183-193 (2011)
- Van Dat Tran. (2014). *The Effects of Cooperative Learning On The Academic Achivement and Knowledge Retention*. *International Journal of Higher Education* Vol. 3, No 2: 2014
- Veloo, Arsaythamby and Sitie Chairhany. (2013). *Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams Games Tournament*. *Science Direct, Social and Behavioral Sciences* 93 (2013) 59-64