



Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa SDN 2 Banjar Tengah Jembrana – Bali

Ni Made Supriani

Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tengah, Jembrana, Bali, Indonesia
Email: madesupriani87@gmail.com

Submitted: 30-12-2023/ Reviewed: 02-01-2024 / Accepted: 04-01-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Materi PPKn Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas 5 Semester 1 di SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana, Bali. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Terdapat 3 variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus II dan III ini penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* telah mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya dan tindakan dinyatakan berhasil. Keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan siklus III. Pada siklus I keaktifan siswa belum mencapai target karena ketercapaiannya hanya 23,68%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 71,05% yang berarti bahwa nilai tersebut telah mencapai target yaitu 70% dari 38 orang siswa. Selanjutnya untuk mempertegas hasil observasi pada siklus II, maka peneliti melaksanakan penelitian selanjutnya yaitu siklus III yang ketercapaiannya sebesar 86,84% yang berarti bahwa nilai tersebut telah melebihi ketercapaian pada siklus II (71,05%). Berdasarkan perolehan data di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Kata Kunci: *Cooperative Learning; Keaktifan Sisw; Sekolah Dasar; Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This research aims to conduct classroom action research with the title "Efforts to Increase Student Activeness in Learning Civics Materials Through the Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model in Class 5 Semester 1 Students at SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana, Bali. This type of research is the Quasi Experiment. There are 3 variables in this research, namely the independent variable, dependent variable and control variable. This research is Classroom Action Research or PTK (Classroom Action Research). This research was carried out by a teacher who is also a researcher in his class by designing, implementing and reflecting on actions in a collaborative and participatory manner which aims to improve or improve the quality of the learning process in his class through certain actions (treatments) in a cycle. The results of this research show that in cycles II and III the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model has improved compared to previous actions and the actions were declared successful. Student activity increased from cycle I to cycle II and cycle III. In cycle I, student activity did not reach the target because achievement was only 23.68%. Then in cycle II it increased to 71.05%, which means that the score had reached the target, namely 70% of 38 students. Furthermore, to confirm the results of observations in cycle II, the researchers carried out further research, namely cycle III, the achievement of which was 86.84%, which means that this value has exceeded the achievement in cycle



II (71.05%). Based on the data obtained above, it can be concluded that implementing the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning model can increase student activity.

Keywords: Cooperative Learning; Elementary School; Student Activity; Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut kurikulum 2001 (Hariyanto, 2007) mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi aktif secara cerdas dan bertanggung jawab serta bertindak secara sadar dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara, (3) pembentukan diri yang didasarkan pada karakter-karakter positif masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia.

Konsekuensi dari fungsi dan tujuan mata pelajaran PKn adalah proses pembelajaran PKn harus dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik fungsi kognitif, afektif maupun potensi psikomotorik agar menjadi warga negara yang memahami, mampu menyikapi, dan berperilaku sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mengarah pada pencapaian kompetensi tersebut, maka guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan mampu mengembangkan kreativitasnya sehingga dalam proses pembelajaran terjadi interaksi positif antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran dilakukan, ditemukan masalah yang dihadapi siswa kelas 5 dalam proses pembelajaran PKn antara lain: (1) Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, (2) Rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, (3) Siswa tidak mau bertanya ataupun mengemukakan pendapat pada saat proses pembelajaran, (4) Rendahnya minat baca siswa yang dapat dilihat dari tidak adanya inisiatif untuk membuka buku pelajaran. Diantara keempat permasalahan tersebut, permasalahan yang paling utama dihadapi siswa adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, hanya ada 4 orang siswa atau sekitar 10,52% yang aktif pada 3 indikator keaktifan seperti: 1) mengajukan pertanyaan, 2) mengemukakan pendapat/tanggapan, dan 3) menjawab. Namun jika dilihat secara klasikal dapat dikatakan keaktifan siswa masih 0% karena berdasarkan penelitian yang dilakukan, siswa dapat dikatakan aktif apabila mampu aktif pada 6 indikator keaktifan seperti: 1) mengajukan pertanyaan, 2) mengemukakan pendapat/tanggapan, 3) membaca, 4) menulis/mencatat, 5) berdiskusi, dan 6) menjawab.

Salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa tersebut adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Pada umumnya model pembelajaran yang digunakan adalah model konvensional seperti ceramah dan penugasan, di mana pembelajaran berpusat pada guru. Adapun pembelajaran dengan cara berkelompok (*cooperative learning*) jarang dilakukan (Sanjaya, 2007; Solihatin et al., 2007; Sudjana, 1989).

Penerapan model pembelajaran yang monoton tersebut mengurangi motivasi siswa untuk belajar karena siswa merasa bosan dengan pola pembelajaran yang sama. Kondisi semacam inilah yang dapat menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi maka akan berdampak bagi kelas dan siswa, di mana kondisi kelas tidak kondusif dan siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengetahuannya (Roestiyah, 2001; Sanjaya, 2007).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut kami dituntut agar lebih kreatif dalam menemukan dan memilih model pembelajaran yang dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerjasama, bertanggung jawab dan disiplin. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Karena tipe *TGT* ini termasuk salah satu tipe 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 *Cooperative Learning* tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih



rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Isjoni, 2009).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka kami berkeinginan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Materi PPKn Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas 5 Semester 1 di SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana”.

Keaktifan

Menurut pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari (Budiningsih, 2005) Lebih lanjut, teori konstruktivistik berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk mengkonstruksi makna sesuatu apakah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang (Sardiman, 2005).

Belajar memerlukan adanya latihan-latihan. Selanjutnya Keachie dalam buku yang sama mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial”. (Budiningsih, 2005; Dimiyati & Mudjiono, 2002). Dari uraian di atas bahwa siswa dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya terlibat aktif dalam pembelajaran. Yang dimaksud dengan keaktifan dalam penelitian ini adalah kegiatan atau keaktifan siswa yang berupa keterlibatan fisik, mental dan emosional.

Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Cooperative Learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih (Slavin, 2009; Solihatini et al., 2007). Dalam kelompok itulah siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna hal-hal yang sedang dipelajari. Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: 1) Student Team Achievement Division (STAD), 2) Jigsaw, 3) Teams Games Tournament

(TGT), 4) Group Investigation (GI), Rotating Trio Exchange, dan 6) Group Resume (Isjoni, 2009). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Ahmadi & Prasetyo, 2005; Isjoni, 2009; Muhammad, 2004).

Keunggulan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT

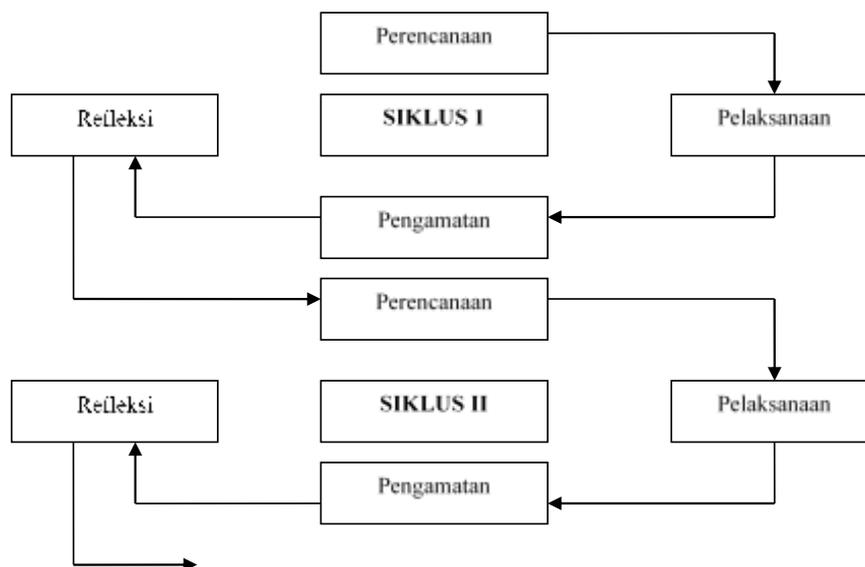
Strategi pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain
2. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
3. Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala perbedaan.
4. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
5. Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan memmanage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
7. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu: 1) penyajian kelas (class presentation), 2) belajar dalam kelompok (teams), 3) permainan (games), 4) pertandingan (turnamen), dan 5) penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research). Penelitian ini dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus (Arikunto & Suharsimi, 2008; Kunandar, 2008). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana. Keseluruhan siswa kelas 5 berjumlah 38 orang siswa, dengan perincian 10 orang siswa laki-laki dan 28 orang siswa perempuan. Siswa bersumber dari kampung sekitar sekolah dengan karakteristik yang hampir homogen. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 4 bulan, mulai bulan Juli sampai November 2019. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu pada siswa dilihat aktivitas dan keaktifan siswa serta dari guru dilihat kemampuan penerapan model TGT.



Gambar 1. Siklus tindakan menurut Arikunto (2008)

Tahap perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: Menentukan materi pokok yang akan dibahas dalam proses pembelajaran, Peneliti menyusun perangkat pembelajaran (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi

PPKn dengan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), Menyiapkan sumber, alat dan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran materi PPKn, Membuat instrumen penelitian (Lembar observasi, nomor-nomor undian, kartu soal dan kartu kunci jawaban, lembar pencatatan skor permainan TGT pada tiap meja turnamen serta lembar pencatatan skor untuk masing-masing kelompok) (Suryosubroto, 2002; Syaodih et al., 2003).

Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model Cooperative Learning tipe TGT dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran/skenario pembelajaran yang telah disusun peneliti. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran tersebut yaitu: Pertemuan pertama, dengan rincian tindakan sebagai berikut: Kegiatan awal (10 menit), Mengabsensi siswa, Siswa menyimak penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari guru, Siswa menyimak penyampaian motivasi oleh guru. Selanjutnya adalah Kegiatan inti (50 menit) meliputi Siswa menyimak penjelasan guru tentang model pembelajaran yang digunakan yaitu model Cooperative Learning tipe TGT, Siswa menyimak penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, Siswa dengan bimbingan guru membentuk beberapa kelompok heterogen, Siswa pada masing-masing kelompok menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibagikan oleh guru, dan Siswa menggunakan rangkuman materi dan buku paket sebagai penunjang di dalam mengerjakan tugas kelompoknya dengan aktif. Siswa menyelesaikan tugasnya dengan dibimbing oleh guru jika ada hal-hal yang belum dipahami dalam kerja kelompoknya. Kegiatan penutup (10 menit) meliputi Siswa dengan bimbingan guru ikut menyimpulkan materi pelajaran yang telah dibahas dan siswa memberikan tanggapan terhadap model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Pertemuan kedua, dengan rincian sebagai berikut: Kegiatan awal (10 menit) meliputi Siswa melaporkan tentang kehadirannya kepada guru, Siswa menyimak penyampaian motivasi oleh guru, Siswa menyampaikan tentang kesiapannya dalam mengikuti pelajaran kepada guru, Kegiatan inti (50 menit) meliputi Siswa menyimak penjelasan guru tentang model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe TGT, Siswa dari masing-masing kelompok menempati meja-meja turnamen. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait dengan aturan kegiatan/permainan, Siswa pada masing-masing meja turnamen

mengambil nomor-nomor undian untuk menentukan siswa yang berperan sebagai pemain, pembaca soal dan penantang. Siswa atas bimbingan guru melakukan penghitungan skor yang dicapai oleh masing-masing kelompok. Siswa menerima penghargaan (reward) dari guru dan terakhir Kegiatan penutup (10 menit) Siswa memberikan tanggapan terhadap model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu model Cooperative Learning tipe TGT.

Tahap observasi dilaksanakan kegiatan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilakukan oleh 2 orang observer yang juga tim peneliti. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun peneliti, apakah sesuai dengan apa yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Selain itu, observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap keaktifan siswa didalam proses pembelajaran materi PPKn. Data pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan data keaktifan siswa akan dicatat dalam lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti.

Tahap Refleksi diadakan refleksi terhadap hasil observasi. Jika refleksi ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 belum diperoleh hasil yang optimal maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya sampai target yang telah ditentukan tercapai. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mencari persentase keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa yang beracuan pada deskriptor-deskriptor yang sudah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menemukan upaya meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PPKn di kelas 5 SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana melalui penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Kegiatan Pembelajaran

Tabel 1 : Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru sesuai dengan tahap model Cooperative Learning tipe TGT siklus I, II dan III

No	Indikator	Jumlah Deskriptor Yang Muncul		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Pra pembelajaran	2	2	2

2	Apersepsi	3	3	3
3	Penjelasan materi	5	6	6
4	Interaksi guru-siswa	3	3	3
5	Belajar kelompok	2	3	4
6	Games Turnament	5	5	5
7	Penghitungan skor	1	2	2
8	Penghargaan kelompok	0	1	1
9	Penutup	2	2	2
Jumlah		23	27	28
Persentase		79,31%	93,10%	96,55%

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru sesuai dengan tahap model Cooperative Learning tipe TGT di atas diperoleh dengan bantuan dua orang observer pada siklus I, II dan III. Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui jumlah deskriptor yang muncul pada masing-masing siklus yaitu pada siklus I adalah 23 (79,31%), 27 (93,10%) pada siklus II dan 28 (96,55%) pada siklus III dari 29 deskriptor. Hal ini memperlihatkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT terjadi peningkatan dari siklus I, II dan III.

Adanya peningkatan tersebut dipengaruhi oleh hasil refleksi yang dilakukan oleh guru pada siklus I dan II. Adapun tindakan guru tersebut antara lain:

- 1) Guru menjelaskan lagi tentang model pembelajaran yang digunakan agar siswa tidak bingung ketika melakukan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, baik pada saat kegiatan belajar kelompok maupun pada saat games tournament.
- 2) Guru lebih fokus untuk membimbing siswa melakukan kegiatan kerja kelompoknya sehingga tugas yang dikerjakan oleh siswa menjadi lebih terarah. Selain itu, para siswa juga akan menjadi lebih termotivasi karena merasa diawasi oleh guru. Dengan demikian keaktifan siswa dalam kerja kelompoknya akan lebih meningkat.
- 3) Guru lebih memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain, karena hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan ataupun dalam mengemukakan pendapat.
- 4) Guru lebih memberikan kesempatan bertanya kepada siswa apabila ada hal-hal yang belum dipahami terutama terkait dengan kegiatan games tournament. Jika demikian, siswa akan menjadi lebih terlatih dalam bertanya dan keaktifan siswa pada indikator bertanya dalam penelitian ini pasti akan menjadi lebih meningkat.

- 5) Guru memberikan penghargaan (reward) kepada siswa dengan harapan agar siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 6) Guru lebih memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain.

Hal yang tidak kalah penting dalam peningkatan tiap siklus yaitu semakin semangat dan antusias sebagian besar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT).

Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini berdasarkan pada hasil observasi terhadap keaktifan siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I, II Dan III

No.	Indikator	Persentase keaktifan siswa		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Mengajukan pertanyaan	31,57%	76,31%	89,47%
2.	Mengemukakan pendapat/tanggapan	23,68%	71,05%	86,84%
3.	Membaca	52,63%	84,21%	92,10%
4.	Menulis/mencatat	60,52%	89,47%	94,73%
5.	Berdiskusi	39,47%	86,84%	94,73%
6.	Menjawab	31,57%	81,57%	92,10%
Jumlah siswa yang aktif		9	27	33
Persentase keaktifan kelas		23,68%	71,05%	86,84%

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada setiap indikator keaktifan selalu menunjukkan peningkatan termasuk juga keaktifan siswa secara klasikal (jumlah siswa yang aktif) dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I, II dan III. Pada siklus I keaktifan siswa di dalam mengajukan pertanyaan mencapai 31,57%, mengemukakan pendapat/tanggapan (23,68%), membaca (52,63%), menulis/mencatat (60,52%), berdiskusi (39,47%), menjawab (31,57%). Adapun jumlah siswa yang aktif pada siklus I ini adalah 9

orang siswa dengan persentase 23,68%. Menurut indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti bahwa keaktifan siswa dikatakan meningkat apabila 70% dari keseluruhan siswa aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas serta sesuai dengan target yang telah ditetapkan, menunjukkan bahwa pada siklus I ini tingkat keaktifan siswa belum mencapai target. Dari 38 orang siswa yang dapat memenuhi target hanya 9 orang siswa dengan persentase ketercapaian sebesar 23,68%. Namun jika dibandingkan dengan sebelumnya, ketercapaian pada siklus I ini masih lebih baik karena sebelumnya keaktifan siswa secara klasikal masih 0% karena hanya sekitar 4 orang siswa saja yang aktif pada 3 indikator keaktifan, sementara siswa dikatakan aktif apabila telah aktif pada semua indikator keaktifan (6 indikator).

Pada siklus II keaktifan siswa di dalam mengajukan pertanyaan mencapai 76,31%, mengemukakan pendapat/tanggapan (71,05%), membaca (84,21%), menulis/mencatat (89,47%), berdiskusi (86,84%), menjawab (81,57%). Adapun jumlah siswa yang aktif pada siklus II ini adalah 27 orang siswa dengan persentase sebesar 71,05%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini keaktifan siswa telah mencapai target (70%). Ketercapaian pada siklus II ini lebih baik dari ketercapaian pada siklus I, dimana pada siklus I tidak ada satupun indikator keaktifan yang mencapai target yang telah ditentukan. Selain itu keaktifan siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I hanya 9 orang siswa yang sudah aktif dengan persentase 23,68% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 27 orang siswa dengan persentase sebesar 71,05%.

Untuk mempertegas ketercapaian pada siklus II maka dilakukan siklus III. Pada siklus III keaktifan siswa di dalam mengajukan pertanyaan mencapai 89,47%, mengemukakan pendapat/tanggapan (86,84%), membaca (92,10%), menulis/mencatat (94,73%), berdiskusi (94,73%), menjawab (92,10%). Adapun jumlah siswa yang aktif pada siklus III ini adalah 33 orang siswa dengan persentase sebesar 86,84%. Data tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa telah mengalami peningkatan lagi jika dibandingkan dengan ketercapaian pada siklus I dan II. Pada siklus III ini semua indikator keaktifan mengalami peningkatan dan jumlah siswa yang aktif juga semakin bertambah yaitu mencapai 33 orang siswa dengan persentase sebesar 86,84%.

Adanya peningkatan keaktifan siswa pada tiap siklus dipengaruhi oleh tindakan guru dalam merefleksi sistem pembelajaran yang telah dilakukan. Tindakan- tindakan tersebut antara lain: (1) guru lebih memotivasi siswa agar tidak malu bertanya jika ada hal-hal yang belum dipahami terkait dengan materi pelajaran ataupun hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung, (2) guru lebih memotivasi dan meyakinkan siswa bahwa setiap siswa memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat dan apapun pendapat dari siswa akan dihargai oleh guru serta siswa-siswi lainnya, (3) guru lebih memberikan bimbingan dan pengawasan pada saat siswa belajar dalam kelompoknya, (4) guru lebih mengarahkan agar semua anggota kelompok mencatat jawaban hasil diskusi kelompok masing-masing, (5) guru melakukan bimbingan dan pengarahan agar semua anggota kelompok harus terlibat aktif di dalam menyelesaikan tugas kelompok masing-masing, (6) guru memotivasi siswa agar lebih mempersiapkan diri sebelum dilaksanakannya kegiatan games tournament.

Selain itu, guru juga melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil refleksi terhadap teknik pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT). Perbaikan-perbaikan tersebut antara lain:

- 1) Guru tidak terlalu lama dalam menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Dalam pembentukan kelompok meja turnamen dilakukan secara heterogen berdasarkan jenis kelamin maupun kemampuan akademik.
- 3) Guru lebih tegas di dalam menentukan tempat duduk masing-masing kelompok sehingga kelompok-kelompok belajar yang terbentuk terlihat lebih teratur dan rapi.
- 4) Guru tidak lagi memisah-misahkan waktu pelaksanaan kegiatan games tournament antara meja turnamen yang satu dengan meja turnamen lainnya. Dengan kata lain kegiatan games tournament dilakukan secara serentak.
- 5) Guru lebih efisien dalam memanfaatkan waktu pembelajaran sehingga kegiatan games tournament dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Secara keseluruhan proses tindakan dari siklus I, II ke siklus III selalu menunjukkan peningkatan keaktifan siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran materi PPKn pada siswa kelas 5 SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana.

Model *Cooperative Learning* tipe TGT yang mampu meningkatkan keaktifan siswa yaitu TGT yang dalam penerapannya dilakukan langkah-langkah pembelajaran seperti: 1) penyajian kelas (*class presentation*), 2) belajar kelompok (*team study*) dan 3) *games tournament*. Pada langkah pertama yaitu kegiatan penyajian kelas, guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar siswa serta menjelaskan materi pelajaran. Pada saat penyajian kelas ini siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat/tanggapan, menjawab, serta mengajukan pertanyaan.

Langkah TGT yang kedua yaitu kegiatan belajar kelompok (*team study*) untuk mendiskusikan soal-soal yang terdapat dalam LKS. Dalam kegiatan belajar kelompok tersebut semua anggota kelompok dituntut agar terlibat aktif dalam kegiatan diskusi seperti aktif mengajukan pertanyaan jika ada hal-hal yang belum dipahami, aktif mengemukakan pendapat/tanggapan, membaca, menulis/mencatat serta menjawab jika ada pertanyaan yang diajukan oleh anggota kelompoknya.

Langkah TGT selanjutnya adalah kegiatan *games tournament*. Pada kegiatan ini siswa dikelompokkan dalam meja-meja turnamen. Masing-masing meja turnamen ditempati oleh siswa yang berasal dari kelompok yang berbeda yang merupakan perwakilan dari kelompok masing-masing. Kegiatan *games tournament* diawali dengan penjelasan aturan permainan yang disampaikan oleh guru dan dilanjutkan dengan membagikan kartu soal dan kartu kunci jawaban kepada siswa. Pada saat pelaksanaan kegiatan game turnamen, semua anggota mendapat kesempatan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Namun semuanya harus ikut dalam menjawab soal-soal game turnamen.

Setelah kegiatan game selesai dilakukan barulah guru membacakan kunci jawaban dan secara bersama-sama membahas soal-soal game yang telah dijawab oleh siswa. Skor yang diperoleh siswa dicatat dalam lembar pencatatan skor permainan TGT dan juga pada lembar pencatatan skor kelompok. Setelah itu dilakukan penghitungan skor rata-rata tiap kelompok. Melalui kegiatan game turnamen ini, keaktifan siswa dapat meningkat karena dalam kegiatan ini siswa akan aktif dalam membaca yaitu membaca soal game, menulis/mencatat serta menjawab soal-soal game. Dengan demikian, setelah langkah-langkah TGT tersebut dilaksanakan dalam pembelajaran maka keaktifan siswa dapat meningkat. Keterbatasan penelitian ini adalah periode penelitian yang relatif singkat dan hanya melakukan dalam 3 tahap saja dengan jarak waktu yang berdekatan, harapannya penelitian kedepan dapat

menambah periode tahapannya serta memberikan jarak dari setiap tahapan yang dilaksanakan. Jumlah sampel yang hanya dilaksanakan satu kelas juga mempersempit hasil penelitian ini, harapannya penelitian selanjutnya dapat menambahkan jumlah sampel dan membandingkan pelaksanaannya pada lebih dari satu sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas 5 SDN 2 Banjar Tengah, Jembrana sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Kegiatan Pembelajaran

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum dilaksanakan sepenuhnya. Pada siklus I ketercapaiannya hanya 79,31% dan mengalami peningkatan menjadi 93,10% pada siklus II yang berarti bahwa ketercapaian tersebut telah mencapai target yaitu 90%. Selanjutnya untuk mempertegas ketercapaian pada siklus II maka dilakukan siklus III dan ketercapaiannya sebesar 96,55% yang berarti nilai tersebut telah melebihi dari ketercapaian pada siklus II. Dengan demikian pada siklus II dan III ini penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya dan tindakan dinyatakan berhasil.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan siklus III. Pada siklus I keaktifan siswa belum mencapai target karena ketercapaiannya hanya 23,68%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 71,05% yang berarti bahwa nilai tersebut telah mencapai target yaitu 70% dari 38 orang siswa. Selanjutnya untuk mempertegas hasil observasi pada siklus II, maka peneliti melaksanakan penelitian selanjutnya yaitu siklus III yang ketercapaiannya sebesar 86,84% yang berarti bahwa nilai tersebut telah melebihi ketercapaian pada siklus II (71,05%).

Berdasarkan perolehan data di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah a. Guru hendaknya mampu memilih

model pembelajaran yang tepat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT dan Sekolah hendaknya mendorong guru serta memfasilitasinya untuk selalu menerapkan model-model pembelajaran yang mengutamakan siswa sebagai subjek belajar. Selain itu implikasi dari penelitian ini adalah menambah literatur terkait penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam penerapannya pada sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetyo, J. T. (2005). Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK. Bandung, CV Pustaka Setia.
- Arikunto, & Suharsimi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hariyanto. (2007). *Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Mataram Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Muhammad, A. (2004). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2005). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperatif Learning Teori Riset Dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.
- Solihatini, Etin, & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. PT Rineka Cipta.
- Syaodih, Nana, & Ibrahim, R. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.