

PENGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA AKU DAN SEKOLAHKU DI KELAS II SDN KUARI

Misran

*Sekolah Dasar Negeri Kuari Bintang Ara
Tabalong Kalimantan Selatan*

ABSTRAK

Penggunaan pendekatan pembelajaran monoton cenderung membuat siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pelajaran tersebut, terlebih lagi pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak seperti yang terjadi di SDN Kuari yaitu rendahnya hasil belajar siswa hanya 60% yang menguasai. Ini terjadi karena kurangnya variasi dalam pembelajaran padahal dalam proses belajar mengajar di sekolah, pendekatan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kooperatif model TGT. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun setting penelitian adalah siswa KELAS II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 29 orang. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar dianalisis secara deskriptif persentase sedangkan data kualitatif berupa observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dianalisis secara kualitatif dengan teknik analisis interaktif kemudian diinterpretasikan berdasarkan perhitungan dan dibandingkan dengan indikator yang ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan kooperatif model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi hitung pecahan kelas II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara. Ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan Aktivitas siswa dalam kegiatan kelompok juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I dengan nilai perolehan 12 (63%) yang termasuk dalam kategori cukup aktif meningkat pada siklus II menjadi sangat aktif dengan skor perolehan 17 (84%). Ketuntasan klasikal hasil belajar siklus I mencapai 51,72% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,76%. Berdasarkan hasil

temuan dalam penelitian ini disarankan kepada guru untuk menggunakan model TGT sebagai upaya dalam menciptakan perbaikan dan peningkatan pemahaman siswa, peningkatan aktivitas siswa serta peningkatan mutu maupun kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing.

Kata-kata Kunci: Implementasi Model TGT, Meningkatkan Hasil Belajar, Aku dan Sekolahku

PENDAHULUAN

Undang Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada pemerintah supaya mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Amanat Undang-Undang Dasar 1945 tersebut direalisasikan oleh pemerintah dengan menetapkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjelaskan 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.

Pendidikan nasional ditinjau dari fungsinya yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Perwujudan dari fungsi tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan disini yaitu proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan (Sardiman, 2007). Oleh karena itu, kunci utama dari pendidikan adalah pendidik dan siswa tanpa

adanya dua unsur tersebut maka tidak akan tercapai suatu kegiatan pendidikan yang maksimal. Menurut Isjoni (2006) “tidak salah dikatakan orang bahwa mutu pendidikan akan meningkat bila guru bermutu dan mampu melaksanakan proses pembelajaran. Jika guru memiliki kompetensi dan berkualitas, mampu dan terampil dalam mendayakan sarana pembelajaran, maka akan terwujud pendidikan bermutu sebagaimana harapan banyak pihak”.

Keberhasilan pendidikan yang maksimal di dalam kelas sangat tergantung dari cara guru menyajikan materi dan menciptakan suasana belajar yang diinginkan siswa. Maka dengan demikian guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pelajaran saat ini masih dianggap mata pelajaran yang paling sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa. Padahal pelajaran mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif semenjak dini (usia SD). Untuk memecahkan masalah ini, salah satu caranya adalah menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, yaitu model permainan. Permainan adalah permainan yang bertujuan untuk memperdalam penguasaan kompetensi. Menurut Rohman (2009), “ada dua syarat yang harus dipenuhi untuk mengembangkan permainan. Yang pertama permainan itu harus menyenangkan dan yang kedua permainan itu harus dapat meningkatkan penguasaan kompetensi”.

Tugas guru dalam pembelajaran adalah menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa terutama siswa SD menjadi bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik perlu sekali melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut dengan menciptakan berbagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyanto (2010) yaitu “Guru disebut profesional jika memiliki karakteristik yang salah satunya adalah guru berusaha menempatkan siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator, dan mitra siswa

agar siswa dapat mengalami proses belajar bermakna.”

Kenyataan yang terjadi selama ini di lapangan yaitu penyampaian materi kepada peserta didik masih banyak menggunakan pola lama dalam mengajar yaitu adanya kecenderungan untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) lebih dominan dilakukan daripada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student oriented), kurang menantang dan menyenangkan yang nanti pada gilirannya hasil belajar siswa kurang memuaskan

Banyak pendekatan-pendekatan yang berbasis konstruktivis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT). Karena pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dapat mendorong siswa untuk mampu membangun pengetahuannya secara bersama-sama di dalam kelompok, mereka didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, observasi atau percobaan serta menafsirkan bersama-sama apa yang mereka temukan atau mereka bahas dan juga disajikan dalam bentuk permainan turnamen sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan selain itu juga siswa merasa di hargai karena kelompok yang unggul akan mendapat penghargaan. Hal ini merupakan realisasi dari hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), konsep pecahan terdapat pada kelas II dan berlanjut pada kelas-kelas berikutnya. Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan di SDN Kuari Kec. Bintang Ara sesuai kurikulum yaitu semester ganjil dengan pelajaran sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kesulitan dalam memahami ini terlihat dari kegiatan yang berlangsung saat pembelajaran dan saat dilaksanakan tes/evaluasi dimana hasil belajar siswa rendah sehingga menyebabkan banyak siswa yang mengalami kegagalan. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan beberapa orang guru di sekolah dasar tersebut serta dari data hasil belajar siswa berupa nilai evaluasi terdapat 18 orang atau sekitar 64,28% dari jumlah siswa 29 orang yang gagal dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Penyebab kegagalan ini selain dari siswa sendiri yang tidak memahami konsep tetapi juga dari cara guru menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan model tradisional yaitu hanya ceramah di depan kelas sehingga suasana belajar tidak menyenangkan (membosankan), guru jarang melibatkan siswa secara penuh, minimnya interaksi dan bantuan

antara guru-siswa dan siswa-siswa dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran banyak siswa yang pasif serta kegiatan belajar tidak bermakna karena siswa hanya menerima ilmu dari penjelasan guru saja tanpa menemukan sendiri/mengkonstruksi pengetahuan. Apabila masalah ini dibiarkan saja tanpa ada upaya pencegahan maka akibatnya, hasil belajar siswa rendah karena siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru, siswa merasa bosan karena suasana belajar yang tidak menyenangkan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran untuk belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak takut belajar dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Aku dan Sekolahku di Kelas II SDN Kuari Kec. Bintang Ara Kabupaten Tabalong".

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa Kelas II SDN Kuari Kec. Bintang Ara Kabupaten Tabalong Tema Aku dan Sekolahku? (2) Apakah dengan menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SDN Kuari Kec. Bintang Ara Kabupaten Tabalong Tema Aku dan Sekolahku?

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui: (1) Bagaimana siswa pada penerapan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) di Kelas II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara Kabupaten Tabalong pada Tema Aku dan Sekolahku; (2) Hasil belajar siswa pada penerapan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) di Kelas II SDN Kuari Kec. Bintang Ara Kabupaten Tabalong pada Tema Aku dan Sekolahku.

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul Meningkatkan Prestasi dan penguasaan IPA Materi Hubungan Gaya dan Gerak Melalui Pembelajaran Kontekstual Model Pengajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas VI SDN Teratau tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

"Jika Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas VI SDN Teratau menggunakan metode Pembelajaran Kontekstual Model Pengajaran Berbasis Masalah dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka dimungkinkan Prestasi dan Penguasaan IPA Materi Hubungan antara Gaya dan Gerak pada siswa Kelas VI SDN Teratau tahun pelajaran 2015/2016 akan lebih baik dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sebelumnya".

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: (1) Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan informasi ilmiah tentang model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif model TGT, di samping itu juga dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan pendekatan dan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran kearah yang lebih baik serta ditemukan model yang tepat, tidak konvensional tetapi bersifat variatif; (2) Bagi siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih baik dan bermakna sehingga dapat memudahkan pemahaman serta mampu bekerjasama dalam memecahkan masalah untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan terlibat aktif dalam pembelajaran; (3) Bagi peneliti bermanfaat untuk mengetahui strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran agar siswa aktif dan senang belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Karena keterbatasan waktu, maka diperlukan pembatasan masalah yang meliputi: (1) Penelitian ini hanya dikenakan pada siswa Kelas VI SDN Teratau tahun pelajaran 2015/2016; (2) Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai April tahun pelajaran 2015/2016; (3) Materi yang disampaikan adalah pokok bahasan Hubungan antara Gaya dan Gerak.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Suharsimi, 2008). Sedangkan Aqib (2010) mengatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Hopkins (Suwandi, 2010) PTK memiliki karakteristik yaitu perbaikan proses

pembelajaran dari dalam, usaha kolaboratif antara guru dan dosen, serta bersifat fleksibel. Sedangkan Aqib (2010) mengatakan karakteristik PTK yaitu penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya, metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian, fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran, dan tujuannya memperbaiki pembelajaran.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan penelitian ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Secara lebih rinci, tujuan penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah: (1) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah; (2) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas; (3) Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan; (4) Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (Suhardjono, 2006).

Prinsip dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut: (1) Tidak boleh mengganggu PBM dan tugas mengajar; (2) Tidak boleh terlalu menyita waktu; (3) Metodologi yang digunakan harus tepat dan terpercaya. (4) Masalah yang dikaji benar-benar ada dan dihadapi guru; (5) Memegang etika kerja (minta izin, membuat laporan); (6) Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses belajar mengajar; (7) Penelitian tindakan kelas menjadi media guru untuk berpikir kritis dan sistematis; (8) Penelitian tindakan kelas menjadikan guru terbiasa melakukan aktivitas yang bernilai akademik dan ilmiah; (9) Penelitian tindakan kelas hendaknya dimulai dari permasalahan pembelajaran yang sederhana, konkrit, jelas dan tajam; (10) Pengumpulan data atau informasi dalam penelitian tindakan kelas tidak boleh terlalu banyak menyita waktu dan terlalu rumit karena dikhawatirkan dapat mengganggu tugas utama guru sebagai pengajar dan pendidik (Kunandar, 2008).

Ada empat tahapan sederhana menurut beberapa para ahli mengenai model penelitian tindakan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Suharsimi, dkk, 2010).

Dalam tahap perencanaan peneliti menjelaskan tentang tahap apa, mengapa, kapan, dimana, oleh

siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini menentukan titik fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, dan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran atau tindakan berlangsung.

Tahap pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas yang perlu diingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar sinkron dengan maksud semula.

Tindakan ini merupakan dari perencanaan yang telah dibuat yang dapat berupa suatu penerapan model pembelajaran tertentu yang berujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan model yang sedang dijalankan. tindakan tersebut dapat dilakukan oleh mereka yang terlibat langsung dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran yang hasilnya juga akan dipergunakan untuk penyempurnaan pelaksanaan tugas.

Pada tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Sebutan tahap ke-2 diberikan untuk memberikan peluang kepada guru pelaksana yang juga berstatus sebagai pengamat. Ketika guru tersebut sedang melakukan tindakan, karena hatinya menyatu dengan kegiatan tentu tidak sempat menganalisis peristiwanya ketika sedang terjadi. Oleh karena itu, kepada guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat agar melakukan "pengamatan balik" terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

Tahapan refleksi merupakan tahapan mengulas kembali apa yang sudah dilakukan serta upaya apa yang harus diperbaiki atau dilakukan ke depan.

Dari tahapan- tahapan penelitian tersebut akan terbentuk sebuah siklus yaitu satu putaran kegiatan secara berurutan dan akan kembali dilakukan siklus ke selanjutnya seperti semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan sampai refleksi, dan refleksi disini merupakan bahan evaluasi bagi tindakan yang harus dilakukan guru selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tema aku dan sekolahku Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Aku dan Sekolahku menggunakan pendekatan kooperatif model Teams

Games Tournament (TGT) SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara tahun pelajaran 2018/2019 Kabupaten Tabalong. Karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah tersebut ternyata hasil belajar sangat rendah karena banyak siswa yang mengalami kegagalan belajar dan tidak memenuhi KKM. Sedangkan subjek penelitian yaitu siswa kelas II yang berjumlah 29 orang siswa, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

Secara umum kondisi kelas cukup baik dan nyaman untuk melakukan proses pembelajaran karena jumlah siswa yang tidak terlalu banyak (ideal) dan di dukung keadaan yang kondusif karena letak kelas yang jauh dari keramaian. Peneliti melakukan penelitian pada kelas ini karena hasil belajar khususnya materi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Aku dan Sekolahku yang mengalami kegagalan untuk memenuhi standar kelulusan yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena masih kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan aktif bagi siswa itu, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Adapun faktor-faktor yang diteliti dalam tindakan kelas ini yaitu: (1) Faktor siswa, yaitu mengamati sejauh mana keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT). Meliputi interaksi dalam kelompok, kerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah, keseriusan dalam bekerja, keefektifan waktu dalam kelompok, dan keaktifan dalam turnamen; (2) Faktor hasil belajar, yaitu mengamati sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa dalam menguasai materi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Aku dan Sekolahku dengan menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) serta peningkatan hasil belajarnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus tindakan dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I bertujuan melihat penguasaan dan pemahaman materi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Aku dan Sekolahku, lalu diadakan test diagnostik sebagai evaluasi awal. Sedangkan siklus II merupakan tahap perbaikan dan evaluasi dari siklus I.

Sumber data penelitian tindakan kelas ini adalah personil penelitian yang terdiri dari guru dan siswa kelas II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara Kabupaten Tabalong pada semester Ganjil tahun ajaran 2018/ 2019 dengan jumlah siswa 29 orang, yaitu 13 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam

kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT). Sedangkan, data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Data aktivitas siswa diambil melalui observasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dan data hasil belajar siswa diambil melalui tes hasil belajar yang dilaksanakan diakhir pelajaran dan dibandingkan dengan indikator yang ditetapkan.

Pada pelaksanaan tindakan ada dua data yang diperoleh yaitu: (1) Data kualitatif yaitu berupa observasi aktivitas siswa dianalisis menggunakan analisis kualitatif model teknik analisis interaktif seperti mereduksi data, membeberkan data dan menarik kesimpulan (interpretasi data kedalam kategori sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik); (2) Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif, yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan mencari rata-rata hasil belajar dan persentase keberhasilan belajar, kemudian didistribusikan dalam bentuk tabel, dan di frekuensikan dengan grafik.

Seseorang siswa disebut tuntas belajar bila telah mencapai 70 % atau skor ≥ 70 .

Ketuntasan individual

$$= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila rata-rata kelasnya mencapai ≥ 80 % dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual (skor ≥ 70).

Ketuntasan klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Aktivitas siswa bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika persentase aktivitas siswa mencapai $\geq 80\%$ minimal berada pada kategori aktif dan sangat aktif.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila ketuntasan belajar individual mencapai ≥ 70 (KKM sekolah adalah 70). Indikator keberhasilan pada ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dari ketuntasan individual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Kuari siklus ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Adanya pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) yang menyajikan aktivitas belajar dengan perlombaan atau pertandingan yang dirancang dalam model

pendekatan kooperatif TGT memungkinkan siswa untuk dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar.

Aktivitas siswa dari setiap pertemuan terjadi peningkatan kriteria yang mulanya tidak ada kelompok yang sangat aktif tetapi pada pertemuan terakhir hampir seluruh kelompok mendapat kriteria sangat aktif. Peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan kelompok yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini dikarenakan kondisi siswa yang sangat senang dalam belajar dan termotivasi untuk belajar. Hal ini terjadi karena adanya persaingan kelompok untuk tampil sebagai yang terbaik oleh karena itu setiap anggota berusaha mengajak temannya agar menguasai materi demi kepentingan kelompok. Dalam pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi mereka juga diberikan kesempatan untuk menemukan dan bertanya antar

sesama siswa dikelas serta berdiskusi sehingga model ini multi arah.

Aktivitas yang terjadi pada siswa saat kerja kelompok ini melibatkan aktivitas fisik dan mental yaitu seperti membaca, memperhatikan sehingga hal ini menuntut interaksi segala arah dari siswa itu sendiri untuk menerima penjelasan dan saling tukar pendapat dengan tujuan mengkonstruksi pengetahuan. Interaksi yang baik dalam kelompok ini mengisyaratkan perlunya kerjasama untuk tercapainya tujuan pemecahan masalah yang diinginkan oleh guru karena itu dalam pendekatan kooperatif tujuan kelompok dan tanggung jawab individu adalah dengan memberikan insentif kepada siswa untuk saling membantu satu sama lain dan saling mendorong untuk melakukan usaha yang maksimal.

Hasil belajar dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa memahami yang diberikan karena dari situ akan terlihat secara jelas kemampuan siswa menggali pengetahuan setelah dilakukan belajar. Berikut disajikan tabel perbandingan hasil belajar siswa untuk siklus I dan siklus II:

Tabel 1 Perbandingan hasil Belajar Tes Akhir Siklus I dan II

No	Interval Nilai	Tes Akhir Siklus I		Tes Akhir Siklus II		Keterangan
		F	%	F	%	
1	10 – 20	0	0%	1	3.45	Belum
2	30 – 40	4	13.79	0	0	Belum
3	50 – 60	10	34.48	4	13.79	Belum
4	70- 80	10	34.48	12	41.38	Tuntas
5	90 – 100	5	17.24	12	41.38	Tuntas
Jumlah		29	100	29	100	
Rata-rata		67,50		79,18		
Ketuntasan Individual		15		24		
Ketuntasan Klasikal		51,72		82,76%		

Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 67.50 menjadi sebesar 79.18 pada siklus II dengan peningkatan rata-rata sebesar 11.68. Peningkatan hasil belajar ini juga disebabkan semakin baiknya proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sehingga siswa lebih memahami materi yang diberikan. Peningkatan hasil belajar ini akan semakin meningkatnya ketuntasan klasikal di dalam kelas

Ketuntasan secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 51.72% menjadi 82.76% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 11,68% dan hal ini telah mencapai indikator yang ditetapkan.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II ini dikarenakan guru telah menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dimana pendekatan kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Pendekatan kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diketahui bahwa ada peningkatan dari setiap pertemuan baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dimana aktivitas guru pada Siklus I dengan skor perolehan 41 dengan kriteria cukup baik dan Siklus II dengan skor perolehan 55 dengan kriteria sangat baik sedangkan untuk aktivitas siswa pada siklus I termasuk kriteria cukup aktif dengan nilai perolehan 12 (63%) dan pada siklus II termasuk kategori sangat aktif dengan nilai perolehan 17 (84%). Hasil belajar pada siklus I mencapai rata-rata 67,50 dengan ketuntasan klasikal sebesar 51,72% sedangkan pada siklus II mencapai rata-rata 79,18 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada materi Aku dan Sekolahku.

Atas dasar hasil penelitian tes akhir siklus secara keseluruhan inilah peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas (PTK) dengan kesimpulan apabila menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara tema Aku dan Sekolahku

Hipotesis yang berbunyi: Jika menerapkan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) maka hasil belajar siswa kelas II materi Aku dan Sekolahku di SDN Kuari Kecamatan Bintang Ara dapat diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas II SDN Kuari, Kecamatan Bintang Ara, Kabupaten Tabalong dengan materi Aku dan Sekolahku dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran kelompok menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) terjadi peningkatan. Pada siklus I dengan nilai perolehan 12 (63%) dapat dikategorikan cukup aktif meningkat pada siklus II dengan nilai perolehan 17 (84%) sehingga dapat dikategorikan sangat aktif; (2) Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) terjadi peningkatan hasil belajar siswa di akhir siklus I hanya mencapai nilai 67,50 meningkat pada siklus II menjadi 79,18. Pada Akhir siklus I ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 51,72% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,76%.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru hendaknya menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi agar

menarik dan menyenangkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT). Di samping itu juga guru dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran kearah yang lebih baik serta menggunakan model yang tepat.

2. Bagi Siswa jangan takut belajar dan jangan menganggap pelajaran yang sulit karena ada pendekatan kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) yang telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat melatih bekerjasama dalam memecahkan masalah serta siswa terlibat aktif dalam pembelajaran

Bagi Peneliti hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan sebaik-baiknya dan dapat menerapkan hasil temuan yang diperoleh untuk kepentingan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Z., dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV.Yrama Widya.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiningsih, A. C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erikson. (1984). "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar." <http://evie4210.blogspot.com/2010/05/faktor-yang-dapat-menurunkan-moral-di.html>
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2006). "Penelitian Tindakan Kelas." http://www.scribd.com/document_downloads/2473703?extension=pdf&secret_password
- Ibrahim. (2006). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Jhonson, R. (1972). "Pengertian Matematika." <http://uyunkachmed.blogspot.com/2011/10/hakekat-matematika.html>

- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, N. (2007). "Karakteristik anak usia SD." <http://nhowitz.multiply.com/journal/item/3>
- Maharani. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN Purwodadi 3 Kota Malang*. Malang. Universitas Malang
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitasari. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Dawuhan I kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk*. Malang. Universitas Malang
- Rohman. (2009). *Pembelajaran Matematika Kontekstual Di SMP*. Yogyakarta: Widaiswara PPPG Matematika.
- Rosadi. (2009). *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas IV SDN 1 Karatungan Hulu Sungai Tengah*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ruseffendi. (1993). "Pengertian Matematika." <http://uyunkachmed.blogspot.com/2011/10/hakekat-matematika.html>
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, A. (2010). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat, A. (2008). "Konsep Dasar Perkembangan Individu." <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/3/konsep-dasar-perkembangan-individu>
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suhardjono,. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sumiati dan Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwandi, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Suyatno. (2009). *Menjelah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka.
- Thornburg (1984). "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar." <http://evie4210.blogspot.com/2010/05/faktor-yang-dapat-menurunkan-moral-di.html>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Bandung : Citra Umbara.
- Widyantini, (2006). *Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Depdiknas PPPG Matematika.
- Winataputra, U. S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wijayanti, (2010). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDN Kauman 3 Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar pada Mata Pelajaran Matematika*. Malang: Universitas Malang.
- _____. "Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945." http://id.wikipedia.org/wiki/Undang-Undang_Dasar_Negara_Republik_Indonesia_Tahun_1945