

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

Dinda Ayu Wulandari, Pupun Nuryani¹, Kurniasih²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: w.dindaayu@yahoo.com

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) penting dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di salah satu SD di kota Bandung. Hal ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya tingkat aktivitas belajar peserta didik. Salah satu faktor penyebab rendahnya aktivitas belajar peserta didik adalah cara mengajar guru yang konvensional yaitu dengan hanya mengandalkan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi *teacher centered*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart dengan melewati beberapa tahapan. Setiap tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Adapun persentase pra siklus berdasarkan hasil observasi peneliti yakni hanya sebesar 40% peserta didik yang mampu mencakup indikator aktivitas belajar. Hasil tersebut mengalami kenaikan yang cukup baik setelah dilaksanakannya PTK. Terbukti dengan hasil persentase rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65,84%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95,82%. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran IPS mengalami peningkatan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Kata kunci: model pembelajaran tgt, aktivitas belajar

Abstract: *Class action research through the implementation of the cooperative learning model of the type of Team Games Tournament (TGT) is important to enhance learning activities students at one elementary school in the city of Bandung. This event will be based by the still low level of the learners learning activities. Teacher One of the factors causing low student learning activities is how to teach teachers who simply rely on the conventional methods of the lecture so that learning becomes a teacher centered. This research is a research action class that refers to the model of Kemmis and Mc. Taggart by passing through several stages. Each of the steps include planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in two cycles. As for the percentage of pre cycle observationally researchers is only 40% of learners who are able to include indicators of learning activities. Those results are having a pretty good hike after a tackle in the PTK. With proven results percentage of average learners learning activities on cycle I of 65.84%. Cycle II have elevated into 95.82%. The data show that the learners learning activities on the learning process, IPS has increased through the implementation of Cooperative Learning model of the type of Team Games Tournament (TGT).*

Keywords: *tgt learning model, learning activities*

¹ pupunnuryani@upi.edu

²*kurniasih@gmail.com*

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan maupun latihan agar dapat mandiri di masa yang akan datang. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan nasional perlu diperluas dan ditingkatkan terutama dalam penghayatan dan pengamalan Pancasila khususnya bagi peserta didik, dan umumnya bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Fungsi tersebut menggambarkan dalam mata pelajaran IPS. Menurut Sriwinda, dkk, (2012, hlm. 7) mengungkapkan bahwa tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Ketercapaian tujuan mata pelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaran yang dirancang dalam Kurikulum. Namun tujuan pembelajaran yang diharapkan ternyata tidak sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B Salah satu SD di kota Bandung, terjadi permasalahan pada aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak munculnya interaksi antar peserta didik dalam kegiatan tanya jawab, baik itu kegiatan tanya jawab antara guru dan peserta didik ataupun kegiatan tanya jawab antara peserta didik dan peserta didik. Ketika peneliti memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya mengenai suatu materi, peserta didik malu dan hanya menjawab "tidak ah bu, saya takut salah" ataupun peserta didik hanya diam saja dan menggelengkan kepalanya. Hal tersebut menunjukkan tidak adanya rasa percaya diri pada diri peserta didik. Selain itu, selama pembelajaran IPS, peserta didik kurang mampu mengembangkan kemampuan berfikirnya, sehingga peserta didik hanya menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber pembelajaran dan tidak mengembangkan aktivitas belajarnya untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Berdasarkan hasil observasi pra siklus di kelas IV salah satu SD di kota Bandung, diperoleh presentase sebanyak 40% peserta didik yang dapat aktif selama pembelajaran berlangsung. Tentunya permasalahan tersebut dapat terjadi dikarenakan oleh beberapa faktor, salahsatunya adalah semakin tingginya teknologi yang berkembang, tidak di iringi dengan semakin baiknya sikap peserta didik dalam mengatasi perkembangan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi dan berkembangnya modernisasi cenderung menyebabkan peserta didik memiliki karakter yang individualistik, tertutup dan kurangnya komunikasi antar teman. Selain itu, kurang tepatnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat memicu peserta didik untuk lebih pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran konvensional atau sering disebut pula dengan metode ceramah, kurang efektif apabila diterapkan pada mata pelajaran IPS. Metode tersebut akan menjadikan pembelajaran menjadi *teacher centered*. Tentunya, hal tersebut menjadikan masalah yang cukup pelik mengingat pendidikan tidak hanya mengukur tingkat kognisi peserta didik saja tetapi juga menilai aspek afeksi dan psikomotornya. Seperti halnya dalam kurikulum nasional dimana seorang peserta didik dapat dikatakan baik apabila

mampu memenuhi ketiga aspek tersebut. Tentunya hal ini menjadikan tugas yang cukup berat bagi seorang guru untuk mampu menumbuhkan tingkat afeksi peserta didik yang dalam hal ini mengacu pada tingkat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan realitas yang ada, maka dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), dimana dalam model *cooperative learning* seringkali terjadi suatu proses yang dinamakan sebagai *brainstorming*. *Brainstorming* itu sendiri dipopulerkan oleh Alex Faickney Osborn pada tahun 1953. Menurut Mohamad Ali (1984, hlm. 61), *Brainstorming* dapat didefinisikan sebagai pertukaran pendapat yang seringkali terjadi dalam kegiatan diskusi khususnya dalam kegiatan diskusi kelas. Salahsatu alasan kegiatan *brainstorming* ini efektif adalah para pemberi ide tidak hanya memberikan ide-ide baru, tetapi juga penggabungan dengan ide-ide orang lain dengan mengembangkan dan memperbaiki ide-ide tersebut. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya, *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok.

Model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini menggunakan metode diskusi dan kuis sebagai sarana utama dalam proses belajar mengajarnya. Dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang

dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan identitas kelompok mereka (dalam Rusman, 2012, hlm. 224). Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai ciri *games* dan *tournament* sehingga menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para peserta didik terhadap permainan tersebut (Slavin, dalam Nugroho, 2013, hlm. 3). Menurut Saco (dalam Rusman, 2016, hlm. 224) menyatakan bahwa dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) memusatkan pembelajaran pada peserta didik (*student centered*) sehingga seluruh kegiatan pada pembelajaran berdasarkan atas aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik terdapat berbagai macam dan variasi. Dalam hal ini, seorang guru lah yang menjamin setiap peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajarannya dalam mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Maka berdasarkan atas permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT sebagai solusi yang digunakan dalam upaya menanggulangi masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran IPS.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru atau peneliti di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. PTK didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) 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 (Kunandar, 2008, hlm. 44). Sedangkan model penelitian tindakan kelas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam (Muslich, 2012, hlm. 8) mengemukakan bahwa PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat langkah utama, yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di salahsatu SD yang berada di Kota Bandung pada bulan Maret 2017. Kemudian subyek penelitiannya peserta didik kelas IVB semester genap tahun ajaran 2016-2017. Instrumen penelitian ini terdiri atas RPP, LKS, tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data.

Pengumpulan data ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Adapun pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif berdasarkan atas hasil observasi selama pembelajaran berlangsung dan pengumpulan data menggunakan analisis kuantitatif berdasarkan tes tulis yang peneliti buat sebagai acuan tingkat keberhasilan penelitian.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bentuk pengkajian siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas terdiri dari minimal dua siklus. Adapun pelaksanaan dari penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Hal ini dikarenakan oleh hasil yang di dapat pada siklus II yang telah mencapai 85%.

Adapun kriteria aktivitas belajar peserta didik menurut Arikunto dalam (Ghozali, 2014, hlm. 39) terbagi menjadi lima kriteria, yakni:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar

Nilai (Kriteria)	Rentangan Persentase
A (Sangat Baik)	80 – 100%
B (Baik)	66 – 79%
C (Cukup)	56 – 65%
D (Kurang)	40 – 55%
E (Sangat Kurang)	<40%

Sehingga, penelitian ini menggunakan kriteria tersebut sebagai acuan untuk mengetahui kategori yang diperoleh peserta didik pada setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas IVB Salah satu SD di kota Bandung dapat dikatakan berhasil. Aktivitas belajar peserta didik antara siklus I dan siklus II terjadi

peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian kinerja peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung telah sangat aktif dan mampu bekerja sama dengan baik antar anggota kelompok, hingga telah munculnya kepercayaan diri peserta didik untuk mampu mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Menurut Sardiman (2011, hlm. 101) indikator aktivitas belajar, yakni:

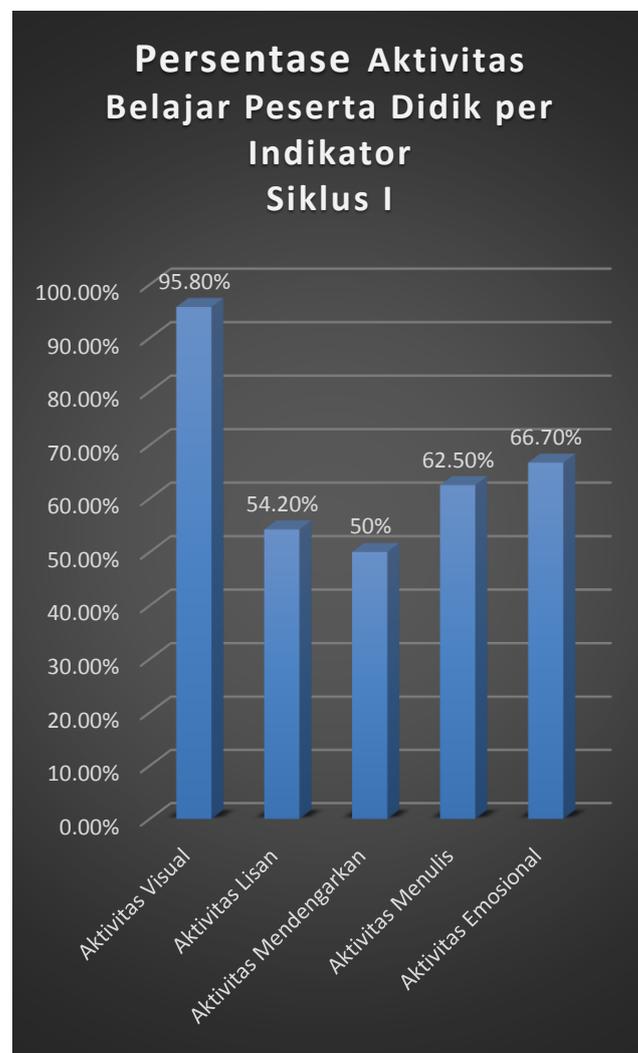
1. Kegiatan visual (*visual activities*)
2. Kegiatan lisan (*oral activities*)
3. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*)
4. Kegiatan menulis (*writing activities*)
5. Kegiatan menggambar (*drawing activities*)
6. Kegiatan emosional (*emotional activities*)
7. Kegiatan motorik (*motor activities*)
8. Kegiatan mental (*mental activities*)

Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti pada peserta didik kelas IV B salah satu SD di kota Bandung, terdapat beberapa indikator aktivitas belajar yang dirasa masih sangat kurang dan perlu di tingkatkan melalui PTK. Hasil observasi ini didapatkan melalui pengujian tingkat akademik dan aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung saat kegiatan *team teaching* dalam PLP berlangsung. Oleh karena itu, indikator aktivitas belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Kegiatan visual (*visual activities*)
2. Kegiatan lisan (*oral activities*)
3. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*)
4. Kegiatan menulis (*writing activities*)
5. Kegiatan emosional (*emotional activities*)

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I rata-rata keseluruhan aktivitas belajar peserta didik yaitu 65,84% dan termasuk kedalam kategori cukup.

Selama pelaksanaan siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang masih pasif dan kurang percaya diri. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan tabel aktivitas belajar peserta didik per indikator pada siklus I.

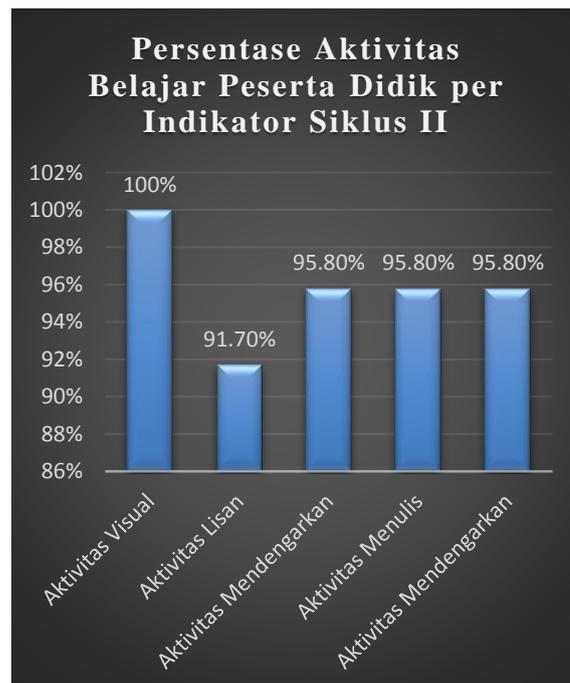


Gambar 1. Diagram Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik per Indikator Siklus I

Berdasarkan gambar 1, aktivitas visual mendapatkan perolehan persentase paling tinggi. Hal ini dikarenakan pada siklus I, peneliti menggunakan media wayang bergambar dalam penyampaian materi. Media yang variatif mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sehingga, ketika guru bercerita menggunakan wayang bergambar,

seluruh peserta didik mampu menyimak dan memvisualkan apa yang ia lihat dengan benar dan seksama. Adapun perolehan persentase terendah yakni pada indikator aktivitas mendengarkan. Pada dasarnya, peserta didik pada kelas IV belum mampu menjadi pendengar yang baik, sehingga ketika ada temannya yang sedang mengemukakan pendapatnya, peserta didik lain sibuk dengan urusannya sendiri seperti mengobrol, memainkan sesuatu hingga melamun.

Permasalahan yang terjadi pada siklus I menjadikan permasalahan yang cukup pelik bagi peneliti sehingga peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki setiap indikator aktivitas belajar peserta didik. Sehingga pada siklus II peneliti menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan seperti adanya permainan ular tangga dalam sesi turnamen. Hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan yang signifikan pada siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II rata-rata keseluruhan aktivitas belajar peserta didik yaitu 95,82% dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Selama pelaksanaan siklus II hampir seluruh peserta didik telah aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan tabel aktivitas belajar peserta didik per indikator pada siklus II.



Gambar 2. Diagram Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Per Indikator Siklus II

Berdasarkan gambar 2, seluruh indikator aktifitas belajar telah masuk kedalam kategori sangat baik. Bahkan persentase aktivitas belajar peserta didik pada aktivitas visual memperoleh persentase maksimal yakni 100%. Hal ini menunjukkan bahwa telah berhasilnya model pembelajaran *cooperative learning* yang diterapkan penelitian ini. Seperti halnya menurut Rusman (2016, hlm. 202) mengemukakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) sebagai bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya, *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok.

Adapun perbandingan persentase aktivitas belajar peserta didik per indikator antara siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 3. Diagram perbandingan persentase aktivitas belajar peserta didik per indikator antara siklus I dan siklus II

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik ini tidak terlepas dari adanya perbaikan-perbaikan yang peneliti lakukan pada setiap kegiatan pembelajaran yang dirasa masih kurang menstimulus aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai tingkat aktivitas belajar peserta didik, PTK pada siklus II merupakan hasil yang sangat memuaskan. Hal itu dibuktikan dengan adanya kenaikan pada persentase setiap indikator aktivitas belajar.

Pada indikator aktivitas visual meningkat 4,2% dimana pada siklus I persentase aktivitas visual sebesar 95,8%

dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik pada indikator aktivitas visual dikarenakan oleh media yang digunakan oleh peneliti. Semakin menariknya media yang digunakan peneliti pada pembelajaran, maka akan semakin menarik perhatian dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus I persentase aktivitas visual telah sangat tinggi dikarenakan adanya media wayang bergambar yang disediakan peneliti. Media wayang bergambar merupakan media yang unik dan suatu hal yang baru bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengembangkan aktivitas visualnya. Pada siklus II peneliti kembali memberikan media yang menarik bagi peserta didik yakni dengan adanya permainan ular tangga. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar peserta didik.

Pada indikator aktivitas lisan meningkat 37,5% dimana pada siklus I persentase aktivitas lisan sebesar 54,20% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,70%. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik pada indikator aktivitas lisan dikarenakan oleh metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Pada siklus I peneliti menggunakan metode klasikal tetapi pada siklus II peneliti menggunakan metode *role playing* dalam penyampaian materinya. Melalui metode *role playing* peserta didik dapat mengalami sendiri materi yang dipelajari sehingga saat guru meminta peserta didik untuk mengemukakan materi yang dipelajari, peserta didik dapat dengan mudah mengemukakannya di depan kelas.

Pada indikator aktivitas mendengarkan meningkat 45,8% dimana pada siklus I persentase aktivitas mendengarkan sebesar 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 95,80%. Meningkatnya aktivitas belajar peserta

didik pada indikator mendengarkan dikarenakan oleh adanya catatan kinerja kelompok. Pada catatan kinerja kelompok ini, setiap anggota kelompok berhak untuk menuliskan nama siapa saja yang tidak mendengarkan dan tidak memerhatikan anggota kelompok lain yang sedang mengemukakan pendapatnya. Bagi peserta didik yang tidak mendengarkan temannya yang sedang mengemukakan pendapat, maka peneliti memberikan suatu hukuman yakni dengan memintanya untuk menjelaskan suatu materi yang dipelajari pada hari itu di depan kelas. Dengan begitu, peserta didik merasa malu bila diketahui oleh teman-temannya yang lain bila ia tidak mendengarkan temannya yang sedang mengemukakan pendapat. Sehingga ia pun akan lebih fokus untuk mendengarkan pendapat yang disampaikan oleh orang lain.

Pada indikator aktivitas menulis meningkat 33,3% dimana pada siklus I persentase aktivitas menulis sebesar 62,50% dan pada siklus II meningkat menjadi 95,80%. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik pada indikator menulis dikarenakan oleh adanya pembagian tugas dan tanggungjawab pada setiap anggota kelompok. Peserta didik memiliki tanggungjawabnya masing-masing selama pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, pembelajaran dalam kelompok tidak hanya terpusat pada satu orang saja, melainkan semua peserta didik ikut membantu terutama bagi peserta didik perempuan yang lebih ditugaskan untuk menulis semua materi yang berhubungan dengan pembelajaran pada hari itu.

Pada indikator aktivitas emosional meningkat 29,1% dimana pada siklus I persentase aktivitas emosional sebesar 66,70% dan pada siklus II meningkat menjadi 95,80%. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik pada indikator aktivitas emosional dikarenakan oleh telah munculnya rasa percaya diri bagi

peserta didik. Pada siklus I peserta didik merasa malu dan takut untuk berbicara di depan kelas. Hal ini dikarenakan peserta didik takut bila apa yang ia kemukakan merupakan hal yang salah sehingga teman-temannya akan mengejek dan menyalahkannya. Hal ini tentu merupakan suatu hal yang salah. Sehingga, peneliti memberikan pengertian kepada seluruh peserta didik agar dapat menjadi seorang apresiator yang baik dengan tidak mencela suatu hal yang dilakukan oleh orang lain. Selain itu, dengan adanya kegiatan turnamen yang dikombinasikan dengan permainan ular tangga pada siklus II membuat peserta didik lebih berani dalam menjawab pertanyaan dikarenakan oleh pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan persentase setiap indikator aktivitas belajar peserta didik yang didapat, maka dapat diklasifikasikan kriteria aktivitas belajar peserta didik berdasarkan kriteria aktivitas belajar peserta didik menurut Arikunto.

Sehingga hasil akhir persentase setiap indikator aktivitas belajar telah dikategorikan A (Sangat Baik). Adapun persentase rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I mencapai 65,84% sedangkan pada siklus II meningkat hingga 29,98% menjadi 95,82%. Selain itu, terlihat pula adanya kenaikan yang sangat signifikan pada siklus II mengenai persentase aktivitas belajar peserta didik dan persentase ketuntasan aktivitas belajar peserta didik yang naik hingga mencapai 92%. Karena tingkat keberhasilan yang telah mencapai lebih dari 85%, maka tidak ada lagi siklus selanjutnya dan penelitian pun dihentikan.

SIMPULAN

Secara umum penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas IVB salah satu SD di kota Bandung dapat meningkat dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Aktivitas belajar peserta didik kelas IV B Salah satu SD di kota Bandung dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal tersebut terbukti dari selisih skor persentase aktivitas belajar peserta didik per indikator dan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mengalami peningkatan secara signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M. Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rajawali Pers.
- Ali, M. 1984. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Ghozali. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pelajaran IPA Materi Daur Air*. Bandung: UPI.
- Kunandar. 2008. *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Muslich, M. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*. Trenggalek: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Rekreasi.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin. R. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sriwinda, dkk. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together*. Jurnal kreatif Tadulako Online. Vol.3 No.3. Diambil dari: <http://jurnal.untad.ac.id> (15 Maret 2017)
- Taniredja, dkk. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.