



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jggsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jggsd/index>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV

Almira Rachma Thalita¹, Andin Dyas Fitriyani², Pupun Nuryani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: bebealmira@gmail.com; andhindyas@upi.edu; pupunnuryani@upi.edu;

Abstract : *The reseach background by the lower activity study from student. The focus of the reseach is the model cooperative learning type TGT to improve the activity of student learning class IV elementary school. Main aim of the study is to give description of cooperative learning model TGT type to improve the activity of student learning after being used the type in learning process that includes : (1) class presentation; (2)teams ; (3)games; (4)tournament; (5) team recognition. The reseach that is conducted by the writer uses class act method that adopt to Kemmis and Taggart model. The reseach conducted in two cycles, that involving 35 students. Data collection using observation, field note, and documentation. Based on observation analysis and field note from every cycle shows positivedevelopment toward the student. The result of the reseach finds out that there's increase in activity of student learning, it can be seen in the activity from student by asking question, make discussion, solving problem and making assignment. The reseach shows taht using cooperative learning model TGT type can increase the activity of study learning class IV elementary school.*

Keywords : *cooperative model, TGT type, student learning activity*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No. 41, 2007, hlm. 6). Permen tersebut menunjukkan bahwa peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan suatu

keharusan. Sanjaya (2012) mengungkapkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya proses pembelajaran itu harus berpusat pada siswa. Maka dari itu, pembelajaran lebih berorientasi pada kegiatan siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mulyasa (2014) mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di

samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Sudjana (2012) menyatakan bahwa semakin tinggi kegiatan belajar siswa, semakin tinggi pula peluang berhasilnya pengajaran.

Sardiman (2001) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa sendiri adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktifitas fisik yang berupa siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Siswa dikatakan aktif dalam pembelajaran menurut Suryosubroto (2009, hlm. 71) bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut (1) siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran; (2) pengetahuan dipelajari, dialami dan ditemukan oleh siswa; (3) mencobakan sendiri konsep-konsep; (4) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya. Dapat disimpulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah jika siswa tidak bertanya, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat, siswa hadir di kelas dengan persiapan belajar yang tidak memadai, ribut jika diberi latihan, dan siswa hanya diam ketika ditanya sudah mengerti atau belum.

Temuan yang ditemukan di lapangan di salah satu kelas di sekolah dasar di Bandung diantaranya : 1) siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol; 2)

sebagian siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri; 3) ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya; relatif menelan mentah-mentah apa yang guru sampaikan, 4) siswa yang berkemampuan akademis rendah cenderung pasif selama pembelajaran.

Masalah diatas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa di kelas yang peneliti observasi yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi . Untuk belajar berkelompok sendirisebenarnya sudah dilakukan namun hal ini belum optimal dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang menantang hal ini menyebabkan ketika belajar dalam kelompok anak-anak yang akademis tinggi yang mendominasi pengerjaan tugas dan sisanya hanya melihat dan ada juga yang mengobrol.

Agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa.

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti mngajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2010, hlm.4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar

materi dikuasai oleh siswa hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

Diantara banyak tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya *games* dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, Mulyaningih (2014, hlm.244) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015, hlm.170) langkah-langkah yang termasuk siklus reguler TGT adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas

Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

2) Kelompok (*team*)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu

memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki

5) Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin (2014, hlm.207-208) yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen. Berdasarkan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan berbentuk siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. (dalam Wiraatmadja, 2012. Hlm.66) terdapat empat tahapan yang digunakan yaitu : perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Dalam tahapannya dilaksanakan dengan jangka waktu bersamaan, setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksikan maka siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang digunakan.

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang terdiri dari 20 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar Kota Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen penelitian yang digunakan berupa RPP, LKL, lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data berupa teknik nontes. Teknik nontes dilakukan melalui lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Prosedur penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Untuk melihat tingkatan keaktifan belajar siswa, berikut merupakan tabel pengkategorian keaktifan belajar siswa yang diadaptasi dari Guttman (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 139) sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No.	Kategori Keaktifan	Rentang Presentase Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat Aktif	$80 \leq x \leq 100$
2	Aktif	$60 \leq x < 80$
3	Cukup Aktif	$40 \leq x < 60$
4	Kurang Aktif	$20 \leq x < 40$
5	Sangat Kurang Aktif	$0 \leq x < 20$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Penyajian Kelas

Pada langkah ini, guru sudah menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran seperti penggunaan proyektor untuk memutar video berita. Indikator keaktifan belajar siswa yang muncul pada kegiatan ini yaitu bertanya kepada guru. Pada siklus I beberapa siswa sudah berusaha untuk menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya ketika guru melaksanakan tanya jawab dan diskusi kelas. Namun ada juga siswa yang masih belum memperhatikan guru, siswa masih asyik melakukan kegiatan lain seperti bermain alat tulis.

Hal ini dikarenakan materi yang disajikan guru tidak membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa merasa tidak tertarik untuk belajar. Sehingga pada siklus II guru memberikan perhatian dan motivasi lebih kepada siswa.

Kemudian siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah tidak terlibat dalam pembelajaran seperti mengemukakan pendapat dan berpendapat. Hal ini dikarenakan siswa merasa malu dan tidak terbiasa untuk mengemukakan pendapat maupun bertanya. Sehingga pada siklus II, guru langsung menunjuk siswa tersebut agar mencoba untuk mengemukakan pendapat, menjawab, dan bertanya dengan tujuan agar siswa yang malu untuk mengemukakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan memiliki kesempatan yang sama dengan siswa yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Hal ini berkaitan dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran kooperatif yaitu agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, serta berani mengemukakan pendapat secara terbuka (E. Mulyasa dalam Asmani, 2016).

2) Belajar dalam Tim

Pada langkah ini, tim sudah dibentuk dari siswa yang mempunyai akademis tinggi, sedang, dan rendah sebagaimana yang menjadi salah satu ciri dari pembelajaran kooperatif (Arends dalam Trianto, 2010, hlm.65). Setiap tim juga berusaha mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru, dan berdiskusi untuk mempersiapkan *games* dan turnamen. Pada siklus I belum semua siswa terlihat bekerja sama dalam tim. Hal ini dikarenakan siswa yang mempunyai akademis tinggi mendominasi saat pengerjaan LKK sehingga siswa yang mempunyai akademis rendah dan siswa yang pemalu hanya diam saja tidak terlibat mengerjakan. Sehingga pada siklus II, guru membuat peraturan pada saat belajar dalam tim dan menayangkannya dengan proyektor agar siswa selalu mengingatkannya dan guru pun memberikan pengertian kepada setiap kelompok mengapa mereka harus bekerja

sama. Pengerjaan LKK yang lamban oleh beberapa tim. Hal ini disebabkan karena batasan waktu yang diberikan guru belum tegas. Sehingga pada siklus II guru memberikan skor tambahan kepada tim yang menyelesaikan LKK secara tepat waktu, diharapkan dengan pemberian skor tambahan siswa tidak membuang-buang waktu pada saat belajar dalam tim.

Pada siklus II terjadi perubahan, setiap tim menjadi lebih kerjasama dan siswa yang di kategori akademis tinggi tidak mendominasi lagi. Mereka menjadi saling berbagi tugas, dan membantu teman satu timnya ketika merasa kesulitan dalam mengerjakan LKK. Hal ini dikarenakan sebelum melakukan belajar dalam tim guru mengingatkan dan menekankan ulang kepada siswa untuk saling bekerja sama demi keberhasilan bersama dan membagi peran siswa dalam tim. Agar siswa lebih mengingatkannya guru memberikan peraturan yang ditayangkan dengan proyektor. Selain itu waktu untuk mengerjakan LKK juga tidak terlalu ngaret dari waktu yang telah ditentukan, hal ini dikarenakan guru memberikan poin tambahan untuk tim yang berhasil mengerjakan tepat waktu. Dari 7 tim yang ada, 4 tim berhasil mengerjakan tepat waktu. Guru dirasa masih perlu mengembangkan keterampilan dasar mengajar (Wardhani, 2011) yang dibutuhkan pada langkah ini, khususnya keterampilan membimbing kelompok kecil dan mengembangkan peran sebagai organisator dalam pembelajaran kooperatif (Asmani, 2016, hlm. 108).

1) Games

Pada langkah ini, guru telah menyiapkan permainan yang melibatkan tim-tim siswa. Guru juga memberikan aturan dalam permainan agar permainan berlangsung dengan kondusif. Pada siklus I, beberapa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti permainan hal ini disebabkan karena *games* hanya terpaku pada lembar *games* seperti mengerjakan

soal. Pada siklus II, guru mengemas permainan dengan lebih menarik dan menantang bagi siswa tetapi tetap sesuai dengan karakteristik siswa hal ini yang menyebabkan antusias dan semangat siswa untuk menerapkan apa yang telah diperolehnya meningkat. Hal ini sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam hal keterampilan mengelola kelas dan memberikan variasi (Kunandar, 2007). Namun pada saat kegiatan *games* pada siklus II membuat kelas menjadi kurang kondusif, hal ini disebabkan siswa terlalu bersemangat pada saat melakukan permainan di sesi rebutan.

2) Turnamen

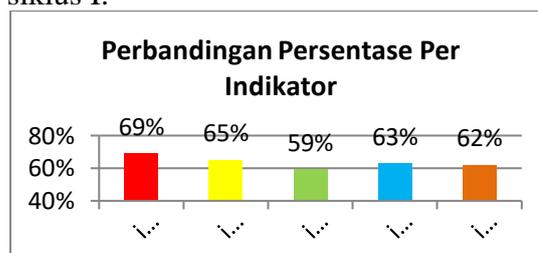
Pada langkah ini, guru menyiapkan turnamen dan siswa bertanding sesuai kategori kemampuan akademis. Siswa menikmati suasana turnamen karena mereka berkompetensi dengan teman yang kemampuan akademisnya setara (Huda, 2016, hlm. 117). Kegiatan turnamen pada saat siklus I tidak cukup kondusif dan beberapa siswa masih belum memahami prosedur turnamen. Hal ini dikarenakan guru memberitahu peraturan dan prosedur turnamen yang hanya diucapkan secara lisan. Sehingga pada siklus II, guru memperlihatkan peraturan dan prosedur turnamen menggunakan proyektor agar siswa lebih mengingatnya dengan demikian pada turnamen di siklus II siswa lebih kondusif. Selain itu siswa yang di kategori akademis rendah jawaban yang diberikan masih belum sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan siswa yang tingkat akademis nya masih rendah masih belum memahami secara menyeluruh mengenai materi. Sehingga guru perlu meminta agar setiap tim berdiskusi ulang mengenai apa yang telah dipelajari hari ini dan memberi bantuan kepada temannya yang masih belum memahami materi pada saat kegiatan belajar dalam tim, selain itu guru meminta teman satu

tim nya untuk memberikan semangat agar siswa tersebut percaya diri. Dengan perlakuan tersebut, siswa yang sebelumnya tidak mau mencoba untuk menjawab soal turnamen menjadi ikut ambil bagian untuk memberikan yang terbaik kepada tim nya.

3) Rekognisi Tim

Pada langkah ini, guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi siswa yang mencapai skor berdasarkan kriteria tertentu. Selain memberikan penghargaan pada tim yang juara di siklus I guru juga memberikan motivasi kepada seluruh siswa bahwa kerjasama disaat belajar dalam tim sangat penting, saling berbagi kepada teman yang belum memahami materi. Diharapkan dengan pemberian motivasi ini indikator keaktifan siswa akan lebih baik kedepannya. Pada siklus II ada tambahan penghargaan bagi tim yang lain yang tidak mendapat juara, berupa pemberian predikat kepada tim dengan memberikan piagam penghargaan dan makanan ringan membuat siswa menjadi lebih menghargai teman satu timnya. Siswa terlihat bahagia ketika mendapat sebuah predikat meskipun tim nya bukan tim yang juara. Hal ini sejalan dengan pendapat Asmani (2016, hlm. 73), bahwa guru perlu memberikan penghargaan kepada tim yang berhasil sehingga tim lainnya akan menjadikan tim yang berhasil sebagai model dalam pembelajaran.

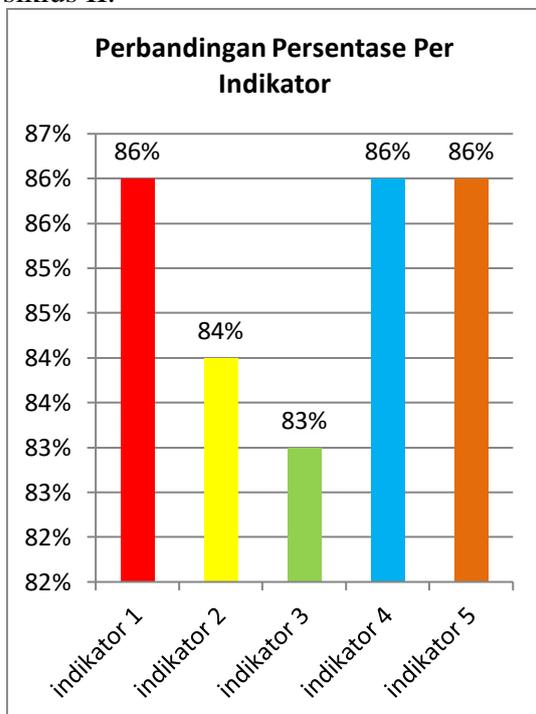
Berikut ini disajikan perbandingan ketercapaian persentase kelima indikator keaktifan siswa pada siklus I.



Gambar 1. Perbandingan Persentase per Indikator

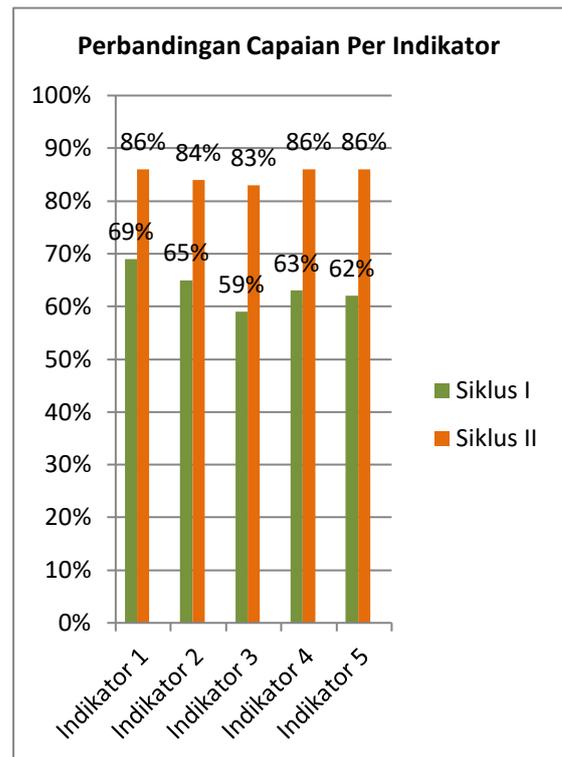
Dari grafik pada gambar diatas, indikator mengajukan pertanyaan menunjukkan capaian yang kurang maksimal dibandingkan empat indikator yang lainnya yaitu melaksanakan tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, dan melaksanakan diskusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam aktivitas bertanya baik kepada guru atau temannya pada saat penyajian kelas dan belajar dalam tim.

Berikut ini disajikan perbandingan ketercapaian persentase kelima indikator keaktifan siswa pada siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Per Indikator

Dari grafik pada gambar diatas, indikator mengajukan pertanyaan menunjukkan capaian yang kurang maksimal dibandingkan empat indikator yang lainnya yaitu melaksanakan tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, melaksanakan diskusi, dan menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas.



Gambar 3. Perbandingan Capaian Per Indikator Siklus I dan Siklus II

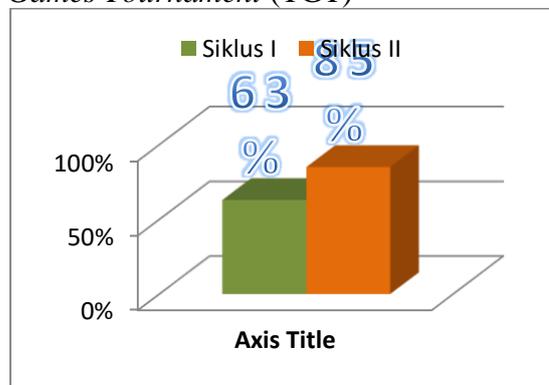
Berdasarkan grafik pada gambar 4.15 , terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, dari kelima indikator yang diukur yaitu melaksanakan tugas, pemecahan masalah, bertanya, melaksanakan diskusi, dan menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam mengerjakan tugas, kelimanya telah mengalami peningkatan capaian menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus I. Pada indikator 1 keaktifan belajar siswa 1 yaitu melaksanakan tugas terjadi peningkatan pencapaian sebesar 17% hal ini disebabkan pemberian motivasi kepada siswa selama pembelajaran untuk selalu terlibat selama proses pembelajaran ditambah dengan beberapa aturan yang ditayangkan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa siswa lebih sadar untuk mengerjakan secara sungguh-sungguh jika mengerjakan tugas

Ada juga dengan pemberian poin tambahan untuk tim yang mengerjakan LKK tepat waktu, hal itu membuat sungguh-sungguh pada saat pengerjaan LKK dan tidak membuang-buang waktu. Indikator keaktifan belajar siswa 2 yaitu pemecahan masalah meningkat sebesar 19% hal ini disebabkan pemberian motivasi kepada siswa selama pembelajaran untuk selalu terlibat, untuk bekerja sama saat mengisi LKK, hal-hal seperti itu yang selalu guru ingatkan kepada siswa. Dengan pemberian motivasi ini terlihat bahwa siswa lebih sadar untuk membagi tugas saat belajar dalam tim. Indikator keaktifan belajar siswa 3 yaitu bertanya meningkat sebesar 24% hal ini disebabkan guru memberikan kesempatan yang besar khususnya kepada siswa yang tidak biasa bertanya baik kepada guru maupun kepada temannya indikator bertanya kepada guru dan temannya meningkat. Indikator keaktifan belajar siswa 4 yaitu melaksanakan diskusi meningkat sebesar 23% hal ini dikarenakan guru selalu membimbing siswa pada saat belajar dalam tim mobilitas guru dilakukan secara menyeluruh kepada semua tim disamping siswa sudah sadar bahwa diskusi dalam tim itu penting demi keberhasilan tim nya pada saat kegiatan *games* dan turnamen dari refleksi siklus I. Indikator keaktifan belajar 5 yaitu menerapkan apa yang telah dipelajarinya meningkat sebesar 24% hal ini dikarenakan pada saat turnamen siswa yang masih belum mau mencoba menjawab sudah ikut terlibat untuk mencoba menjawab soal turnamen berkat dukungan teman satu timnya dan pemberian motivasi guru agar setiap tim berusaha menjadi yang terbaik serta pengemasan *games* menjadi lebih menarikjuga membuat indikator menerapkan apa yang telah diperoleh siswa dalam mengerejakan tugas meningkat, karena hal ini menciptaakn daya saing kepada setiap siswanya.

Tabel 2.
Kategori Capaian Keaktifan Siswa
Siklus I dan Siklus II

No	Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa (Siklus I)	Jumlah Siswa (Siklus II)
1	Sangat Aktif	12	24
2	Aktif	11	10
3	Cukup Aktif	8	1
4	Kurang Aktif	4	-
5	Sangat Kurang Aktif	-	-

Tabel 4.7 diatas menyajikan perbandingan kategori capaian keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Jumlah siswa dengan kategori sangat aktif bertambah jumlahnya sebanyak 12 orang, dari awalnya 12 orang menjadi 24 orang. Jumlah siswa dengan kategori aktif berkurang sebanyak satu orang, dari awalnya 11 orang menjadi 10 orang. Jumlah siswa dengan kategori cukup aktif berkurang jumlahnya sebanyak 7 orang, dari awalnya 8 orang menjadi 1 orang. Dan siswa dengan kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif pada siklus II tidak ada. hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kategori keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)



Gambar 4. Grafik Capaian Rata-rata Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus

Berdasarkan grafik pada gambar 4.16, terlihat perbandingan capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, rata-rata capaian keaktifan siswa sebesar 63%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II rata-rata capaian keaktifan siswa meningkat sebesar 22% dari siklus I menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) keaktifan siswa meningkat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan baik yang bersifat fisik seperti mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa di Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar dapmenjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas IV sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, J.M. (2016). *Tipe Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, M. (2016). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional : Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mulyaningih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Impelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana.(2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya..
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.