



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia

Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail: jpgsd@upi.edu
website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>



PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Rike Nuraeni¹, Ruswandi Hermawan², Ani Hendriani³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Universitas Pendidikan Indonesia
email: nuraenirike@gmail.com; rh@upi.edu; anihendriani@yahoo.com.

***Abstract:** This research was motivated by the findings obtained by researchers at the time of observation in one of the primary schools Pasteur District Bandung City. The findings obtained by researchers are the low self-confidence of students during the learning process. This is evident from the results of observations that indicate that when teachers ask students tend to be quiet, not actively involved in the process of discussion and there are some students who dominate the class. This study aims to describe the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model, describe the learning process that applied the TGT model, and to improve student learning activity using TGT model. This research was conducted by using Method Research Method Class Kemmis and Mc Taggart. The research method used in this research is qualitative research methods by describing the results of research in the form of descriptive. In the first cycle is still seen the low self-confidence of students is only about 58%. In cycle II seen a significant increase that is about 27% so that the students' self-confidence level to 87%. From the results obtained during the research cycle I and cycle II explained that the application of TGT model can improve student learning activities in primary schools.*

***Keywords:** learning activity, TGT model*

PENDAHULUAN

Belajar pasti dilakukan oleh semua manusia yang hidup. Belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia terutama di lingkungan akademik seperti sekolah, siswa, maupun mahasiswa. Di dalam kegiatan pembelajaran tidak lepas dari belajar dan pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Hermawan, 2010, hlm. 5) belajar adalah salah suatu proses dimana suatu organisme berubah

perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sejalan dengan pendapat Gagne, menurut Nana Syaodih (dalam Hermawan, 2010, hlm. 5) belajar adalah segala perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif maupun psikomotor dan terjadi melalui proses pengalaman. Sedangkan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (dalam Hermawan, 2010, hlm. 9) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material,

fasilitas, perlengkapan, prosedur, yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan satu sama lain. Dari uraian diatas kita dapat mengetahui bahwa belajar termasuk dalam suatu proses pembelajaran, dimana belajar dapat menghasilkan perubahan perilaku baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Di dalam proses pembelajaran dituntut agar dapat melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik, psikis, serta sosialnya dalam segala aspek aktivitas belajar. Pembelajaran aktif merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna di mana proses interaksi antara guru dan siswa yang mengalami pembaruan dari proses interaksi yang sudah ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai pembelajar bukan sebagai subjek yang hanya /menerima materi dari guru. Guru disini hanya sebagai fasilitator atau jalan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas merupakan masalah yang terjadi akibat pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif di kelas dan tidak bebas berpendapat. Penerapan model pembelajaran tradisional yang masih terjadi di sekolah, menjadikan guru masih menempatkan diri sebagai sumber belajar utama, tidak memberikan kesempatan siswa untuk mencari sumber belajar sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan usaha yang keras dari guru untuk mewujudkan bagaimana aktivitas tersebut dapat tercapai oleh siswa.

Kesiapan dan perencanaan seorang guru untuk mengajar sangat penting, guru harus menyiapkan berbagai hal untuk mengajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Guru sangat berperan penting dalam sebuah pembelajaran untuk membuat sebuah perubahan dalam diri siswa agar lebih baik, baik itu dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, guru dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan kemampuannya agar mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi di salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Kecamatan Pasteur Kota Bandung siswa Kelas V ditemukan permasalahan utama yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa. Dimana pada saat pembelajaran hanya 14 orang siswa dari 38 siswa atau hanya 36,84% yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Aktivitas belajar yang sangat penting untuk diperhatikan, tetapi masih banyak siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga kompetensi kurang tercapai. Beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan selama dua minggu melakukan proses observasi atau *sit in* di kelas V sekolah dasar di Kota Bandung yaitu sebagai berikut : (1) ketika guru sedang menerangkan, banyak siswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan; (2) beberapa anak yang mendominasi kelas; (3) dalam kegiatan kelompok banyak yang tidak ikut serta dalam diskusi; (4) ketika guru bertanya, hanya siswa itu-itu saja yang menjawab, yang lain cenderung diam dan pembelajaran yang kurang menyenangkan.

Beberapa permasalahan diatas disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu, proses belajar yang kurang bervariasi, ada beberapa siswa yang mendominasi kelas sehingga siswa

yang lain cenderung diam. Berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan aktivitas bermain.

Dari permasalahan di atas sudah terlihat bahwa aktivitas belajar siswa belum maksimal dan siswa masih kurang aktif dalam pembelajarannya. Di dalam pembelajaran seharusnya siswa yang berperan aktif dan yang mendominasi agar terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut. Siswa sebagai pelaku aktivitas belajar, jadi siswa yang seharusnya berperan aktif dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan mengoptimalkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas, maka salah satu model yang dianggap tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka Slavin (2008, hlm. 163). Melalui penerapan pembelajaran TGT ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan penerapan model TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan

model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
3. Peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

METODE

Menurut Kemmis (dalam David Hopkins, 2011, hlm 88) penelitian tindakan merupakan studi sistematis yang dilaksanakan oleh sekelompok partisipan untuk meningkatkan praktik pendidikan dengan tindakan-tindakan praktis mereka sendiri dan refleksi mereka terhadap pengaruh dari tindakan itu sendiri.

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kemmis Mc Taggart (Muslich, 2014, hlm. 8) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*plan*)

Dalam pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan pertama kali sebagai tahap persiapan adalah menyusun perencanaan. Dalam konteks penelitian ini perencanaan disusun dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model TGT, lembar observasi, Lembar Kerja Kelompok (LKK), bahan ajar, media pembelajaran, dan lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan (*act*)

Menurut teori yang dikemukakan oleh Slavin (2008, hlm.163), “metode *TGT* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Menurut Nasution (2017, hlm. 2) Dalam TGT interaksi antara guru dan siswa, antar siswa dengan siswa, dan suasana yang baru dan menggairahkan, muncul melalui diskusi kelompok, bertanya jawab maupun menyampaikan informasi kepada sesama teman dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Marta, dkk. (2017, hlm. 4) *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan kedalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan jenis kelamin, suku kata ataupun ras, serta memiliki kemampuan yang berbeda.

Setelah melakukan perencanaan, peneliti melakukan tindakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model TGT terdapat lima langkah pembelajaran, yaitu :

- a. penyajian kelas (penyajian materi), dalam tahap ini guru tidak menjelaskan materi secara langsung, tetapi siswa sendiri yang mencari materi melalui lembar kerja dan buku siswa. Jadi guru hanya memfasilitasi siswa untuk mencari materi. Dalam tahap ini dilakukan pada tahap kelompok, jadi guru tidak menjelaskan mater dari awal tetapi guru langsung membagi kelompok.
- b. Tahap kedua adalah tim (kelompok), dalam tahap ini dilakukan juga tahap penyajian kelas. Dalam tahap tim ini, sebelumnya guru telah membaagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen, lalu siswa di berikan lembar kerja kelompok dna juga

membaca materi untuk persiapan turnamen.

- c. Tahap ketiga yaitu games, dalam tahap ini setiap kelompok dibagi lembar kerja berupa permainan mencocokkan gambar. Setiap kelompok akan berlomba mencocokkan gambar. Guru menginstruksikan untuk memulai lomba dan setai kelompok berlomba mengerjakan permainan menococokkan gambar.
- d. Tahap keempat adalah turnamen, guru membagi kelompok siswa secara homogen. Dalam kelompok heterogen, siswa telah diberi *nametag* dan terdapat nama dan nomor, setaip nomor yang sama berkumpul di meja yaang sama untuk berkompetisi. Sebelumnya guru telah menyediakan papan soal turnamen dan kocokan nomor soal. Turnamen dimulai pada meja 1 dan guru menunjuk kelompok satu untuk mau ke depan dan mengambil kocokan, selanjutnya siswa membawa soal di papan sesuai dengan nomor kocokan. Begitupun meja selanjutnya sampai meja ke 6. Setaip soal yang dijawab benar maka akan mendapat poin sesuai poin yang tertera pada soal, dan poin tersebut dimasukkan pada poin kelompok heterogen atau kelompok awal.
- e. Tahap kelima adalah rekognisi tim, dalam tahap ini guru memberi penghargaan terhadap kelompok yang mendapat poin terbanyak.

3. Pengamatan (*observe*)

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pengamatan ini meliputi mengamati tentang penerapan model TGT, bagaimana perencanaan model TGT, pelaksanaan model TGT, serta

mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan model TGT.

50%	(D)
------------	------------

4. Refleksi (*reflect*)

Refleksi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melihat kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat. Menguraikan analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai April. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VB di salah satu SDN di Kecamatan Pasteur, Kota Bandung. Dengan jumlah siswa dengan jumlah 38 siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki 15 orang dan siswa perempuan 23 orang.

Instrumen pembelajaran yang digunakan yaitu RPP dan LKK. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan catatan lapangan. Pengolahan data yang diterapkan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Untuk menganalisis aktivitas belajar siswa dilakukan penyekoran hasil lembar observasi indikator aktivitas belajar siswa menggunakan pedoman penilaian. Adapun kategori persentase untuk aktivitas belajar siswa menurut Sudjana (2011, hlm 32) dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Aktivitas Belajar Siswa

Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Aktif (A)
68,7% - 85%	Aktif (B)
51% - 67,7%	Cukup Aktif (C)
33,33% -	Kurang Aktif

Peneliti dalam menentukan kriteria keberhasilan aktivitas belajar siswa berkaca dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh Depdiknas. Kriteria keberhasilan menurut Depdiknas (2008, hlm.4) bahwa Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%, (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Dari apa yang telah dijelaskan oleh Depdiknas mengenai kriteria keberhasilan, peneliti menetapkan kriteria keberhasilan aktivitas belajar siswa bahwa penelitian dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata persentase ketercapaian aktivitas belajar siswa mencapai $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat observasi diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi siswa yang berkaitan dengan aktivitas belajarnya di kelas, salah satunya yaitu adanya dominasi dari beberapa siswa yang menyebabkan siswa lain cenderung pasif. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan sumber belajar lainnya sehingga proses pembelajaran hanya memanfaatkan sumber belajar dari buku saja.

Aktivitas merupakan bagian dari belajar. Tanpa aktivitas, belajar tidak

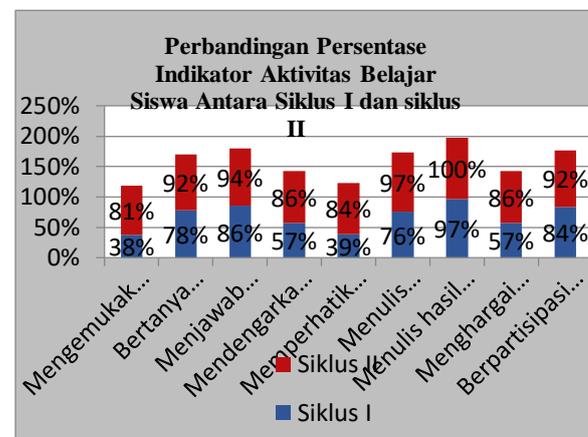
akan terlaksana. Sejalan dengan pendapat Kusnandar (2010, hlm. 227) Aktivitas merupakan kegiatan atau suatu wujud pelaksanaan tindakan dari belajar. Jadi dalam pembelajaran tidak akan terlepas dari adanya aktivitas. Menurut Kasmadi & Sunariah (2014, hlm. 42) yang mengartikan aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan secara individu maupun rombongan, memiliki perencanaan belajar, strategi, media, tahapan tujuan tertentu, berhubungan dengan waktu dan tempat serta aturan-aturan yang disepakati.

Permasalahan yang ditemukan peneliti memerlukan solusi yang tepat untuk memperbaiki permasalahan tersebut, maka dari itu peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V sekolah dasar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencakup hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok (Shoimin, 2014, hlm. 203). Dari keseluruhan rangkaian proses pembelajaran dari siklus I sampai siklus II memiliki dampak yang positif bagi perkembangan ketetampilan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II diperoleh hasil yang menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data-dta aktivitas belajar siswa, dijelaskan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran di kelas V salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Pasteur. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil

observasi pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh peningkatan dalam ketuntasan aktivitas belajar siswa. Berikut perbandingan ketuntasan aktivitas belajar siswa antara siklus I dan siklus II.



Grafik 2

Perbandingan Persentase Indikator Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik perbandingan hasil aktivitas belajar pada pelaksanaan siklus I dan siklus II diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap indiaktor ketika diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dibawah ini akan dipaparkan

peningkatan aktivitas belajar siswa berdasarkan grafik diatas sebagai berikut.

Pada indikator **mengemukakan pendapat** terhadap materi yang disampaikan guru atau pendapat teman, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 38% kemudian mengalami peningkatan sebesar 43%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 81%.

Pada indikator **bertanya** kepada guru atau teman berkaitan dengan materi pembelajaran, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 78% kemudian mengalami peningkatan sebesar 14%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 92%.

Pada indikator **menjawab pertanyaan** guru atau teman berkaitan dengan materi pembelajaran, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 86% kemudian mengalami peningkatan sebesar 8%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 94%.

Pada indikator **mendengarkan** dengan cermat dan seksama penjelasan dari guru, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 57% kemudian mengalami peningkatan sebesar 29%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 86%.

Pada indikator **memperhatikan** ketika kelompok lain sedang presentasi, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 39% kemudian mengalami peningkatan sebesar 45%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 84%.

Pada indikator menulis simpulan pembelajara, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 76% kemudian mengalami peningkatan sebesar 21%,

sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 97%.

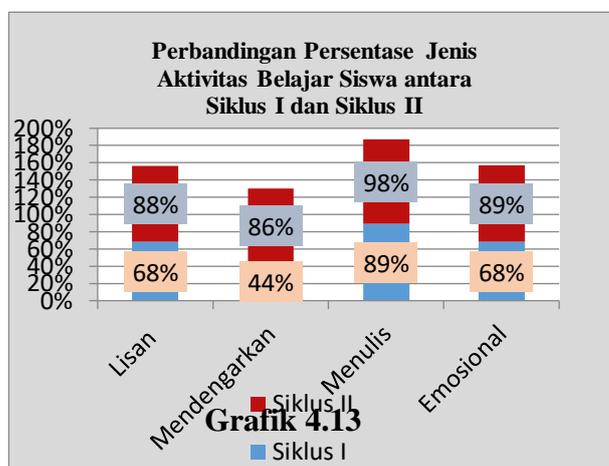
Pada indikator menulis hasil kerja dalam LKK, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 97% kemudian mengalami peningkatan sebesar 3%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 100%.

Pada indikator **menghargai pendapat** atau jawaban teman, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 57% kemudian mengalami peningkatan sebesar 29%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 86%.

Pada indikator **berpartisipasi dan bekerjasama** dalam kelompok, hasil perolehan persentase yang didapatkan ketika pelaksanaan siklus I sebesar 84% kemudian mengalami peningkatan sebesar 8%, sehingga pada siklus II diperoleh hasil sebesar 92%.

Dari data hasil perbandingan indikator aktivitas belajar siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Dibawah ini akan dipaparkan perbandingan jenis aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Berikut merupakan perbandingan persentase jenis aktivitas belajar siswa pada siklus II dalam bentuk grafik



Perbandingan Persentase Jenis Aktivitas Belajar Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik perbandingan hasil aktivitas belajar pada pelaksanaan siklus I dan siklus II diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap jenis aktivitas belajar. Dibawah ini akan dipaparkan peningkatan aktivitas belajar siswa berdasarkan grafik diatas sebagai berikut.

Aktivitas belajar lisan pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 68% dan pada siklus 2 sebesar 88%. Dalam hal ini aktivitas belajar lisan mengalami peningkatan, terlihat dari peningkatan setiap indikator yang telah didapatkan oleh setiap siswa sehingga aktivitas belajar lisan berada pada kategori sangat aktif.

Aktivitas belajar mendengarkan pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 44% dan pada siklus 2 sebesar 86%. Dalam hal ini aktivitas belajar mendengarkan mengalami peningkatan yang baik, terlihat dari peningkatan setiap indikator yang telah didapatkan oleh setiap siswa sehingga aktivitas belajar mendengarkan berada pada kategori aktif.

Aktivitas belajar menulis pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 89% dan pada siklus 2 sebesar 98%. Dalam hal ini aktivitas belajar menulis mengalami peningkatan, terlihat dari peningkatan setiap indikator yang telah didapatkan oleh setiap siswa sehingga aktivitas belajar menulis berada pada kategori sangat aktif.

Aktivitas belajar emosional pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 68% dan pada siklus 2 sebesar 89%. Dalam hal ini aktivitas belajar emosional mengalami peningkatan, terlihat dari peningkatan setiap indikator yang telah didapatkan oleh setiap siswa sehingga

aktivitas belajar emosional berada pada kategori sangat aktif.

Berdasarkan pembahasan perbandingan siklus I dan siklus II diatas, peneliti menghentikan penelitian ketika telah didapatkan hasil persentase > 65%, Ketuntasan aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 58% dan siklus II sudah mencapai 87% dan sudah mengalami peningkatan. Oleh karena itu penelitian dihentikan karena sudah melebihi kriteria yang diharapkan. Karena dalam hal ini tidak ada pembatasan mutlak untuk mengukur keberhasilan sebuah PTK, akan tetapi pada umumnya pembatasan minimal yang digunakan adalah 60% baik dari skor yang harus dicapai maupun dari responden yang menjadi subjek penelitian. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada Depdiknas (2008, hlm.4) yang menyatakan bahwa:

Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%, (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

SIMPULAN

Dalam Perencanaan pelaksanaan pembelajaran menerapkan pendekatan model TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB SDN SM Kota Bandung. Sistematikanya mengacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Sistematika RPP ini sama dengan sistematika pada saat prasiklus. Namun, RPP pada PTK ini mempunyai beberapa

perbedaan pada kegiatan pembelajarannya karena berdasarkan tahapan model TGT di antaranya a) tahap pendahuluan; b) tahap penyajian kelas; c) tahap kelompok (*team*); d) tahap permainan (*games*); e) tahap *tournament*; dan tahap rekognisi tim. RPP tidak dapat langsung disusun dengan baik melainkan terdapat beberapa perbaikan pada siklus II.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas VB, peneliti telah melaksanakan langkah-langkah yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah pembelajaran tersebut diantaranya Pembagian kelompok heterogen untuk kelompok asal dan kelompok homogen untuk kelompok turnamen yang sudah terlebih ditentukan oleh guru dan guru memberi *nametag* pada setiap siswa dan pada *nametag* tersebut terdapat nomor yang sudah ditentukan oleh guru untuk kelompok homogen, memberi tugas pada setiap kelompok berupa LKK, membimbing siswa berdiskusi mengenai materi yang dipelajari dan mencari informasi dari berbagai sumber, guru mengadakan permainan mencocokkan gambar, memulai turnamen, dimana semua siswa telah duduk di meja berdasarkan nomor yang terdapat pada *nametag*. Dalam turnamen guru telah menyiapkan papan soal dan nomor pengundian soal. Soal-soal yang ada di papan soal telah disusun berdasarkan tingkat kemampuan akademis siswa dan di dalam soal sudah terdapat poin yang telah ditentukan oleh guru. Selanjutnya guru memberikan reward kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi. Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut dilaksanakan dalam 2 siklus. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V sekolah dasar secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan model TGT. Peningkatan ini dapat dibuktikan dari pemerolehan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dalam aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Di siklus I nilai rata-rata siswa 66 dengan persentase ketuntasan belajar 58% dan pada siklus II nilai rata-rata 90 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87%. Peningkatan aktivitas belajar siswa yang diperoleh siswa kelas VB pada siklus I dan siklus II sebagai berikut: Aktivitas belajar lisan pada siklus I mencapai 68% dan pada siklus 2 mencapai 88%. Aktivitas belajar mendengarkan pada siklus I mencapai 44% dan pada siklus 2 mencapai 86%. Aktivitas belajar menulis pada siklus I mencapai 89% dan pada siklus 2 mencapai 98%. Aktivitas belajar emosional pada siklus I mencapai 68% dan pada siklus 2 mencapai 89%.

DAFTAR RUJUKAN

- Hermawan, A.H., dkk. (2010). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung : UPI PRESS.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2008). *Kompetensi Evaluasi Pendidikan: Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Marta, F.N. dkk. (2017). *Edutcehnologia. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata*

184 Nuraeni, Hermawan, Hendriani, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pelajaran Ipa Kelas 4 Di Sd Labschool Upi. 3, (2), 1-9.

Nasution, S. (2017). *Jurnal Guru Kita (Jgk). Meningkatkan hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Dalam Mata Pelajaran Pkn Kelas Vi Sdn 097 Gunung Barani*. 1, (3), 1-8.

Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK(Penelitian Tindakan Kelas) itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Paktik*. Bandung: Nusa Media.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Kasmadi & Sunariah. (2014). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Kusnandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kusnandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.