

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENS*

Tiyas Puji Rahayu¹, Wahjoedi², Sudarmiati²

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 5-4-2017

Disetujui: 20-9-2017

Kata kunci:

activity;

learning outcomes;

TGT;

Aktivitas;

hasil belajar;

TGT

Alamat Korespondensi:

Tiyas Puji Rahayu

Pendidikan Dasar

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang

E-mail: tiyaspujirahayu@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: The research was classroom action research that aims to describe the implementations of TGT learning to increased the activity and learning outcomes of fourth grades in SDN Sidokaton Kudu Jombang. The research did on two cycles. Each of the cycle consisted of four meetings. The data collected through observation sheets of students activity and the test results of students learning. The results of the research which an increased of the students activity in the first cycle of 70% students is active and very active and increased in the second cycle of 90%. The result of classical learning competences in the first cycle of 65% increased in the second cycle of 85%.

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan mendeskripsikan penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokaton Kudu, Jombang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat pertemuan. Pengumpulan data melalui hasil observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siklus I sebesar 70% siswa aktif dan sangat aktif meningkat siklus II sebesar 90%. Ketuntasan belajar klasikal siswa siklus I sebesar 65% meningkat siklus II sebesar 85%.

Dalam kurikulum 2013, guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang tepat dan efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam hal ini guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tujuan kurikulum 2013 tersebut tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Pada umumnya, pembelajaran masih berpusat pada guru, yakni guru menyampaikan materi tanpa memberikan kesempatan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SDN Sidokaton pada tanggal 2 Agustus 2016 menunjukkan aktivitas belajar yang masih rendah. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang sangat sedikit ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa bertanya jika mereka belum mengerti. Siswa mencatat materi yang sedang dipelajari tanpa dilibatkan dalam penemuan fakta, siswa diam ketika diberi pertanyaan oleh guru dan hanya sedikit yang menjawab. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran juga terlihat ketika proses pembelajaran kelompok. Rata-rata dari masing-masing kelompok hanya dua dari empat anggota kelompok yang mengerjakan tugas, sedangkan siswa yang lain diam bahkan ada yang bercanda dengan anggota kelompok yang lain. Ketika waktu presentasi kelompok, kelompok yang lain sedikit yang memberikan tanggapan bahkan ada yang semua anggota kelompoknya diam atau tidak memberikan tanggapan. Aktivitas siswa ketika tanya jawab hanya didominasi oleh anggota kelompok yang mengerjakan tugas sebelumnya yaitu rata-rata hanya dua siswa.

Hasil pengamatan pada tanggal 3 Agustus 2016 mengenai aktivitas guru ketika mengajar. Proses pembelajaran diawali dengan menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya kemudian siswa disuruh membuka buku paket dan meminta siswa membaca sejenak. Guru menjelaskan materi pada hari itu dan di akhir pembelajaran siswa mengerjakan tugas yang ada di buku. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran menjadi kurang menyenangkan karena terkesan monoton tanpa ada modifikasi dalam model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Proses pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan apa yang diharapkan pemerintah yang tertuang dalam Permendikbud No 65 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Wiwied Sukmawati, S.Pd. pada tanggal 3 Agustus 2016, guru sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif, namun belum menggunakan model pembelajaran TGT ketika mengajarkan tema cita-citaku. Guru kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru juga kesulitan dalam memilih atau menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga belum sesuai dengan harapan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang menghendaki penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran (Permendikbud No 65 tahun 2013).

Data hasil belajar siswa diperoleh bahwa nilai siswa masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh guru pada awal tahun pelajaran. KKM yang sudah ditetapkan berdasarkan kriteria penetapan KKM yang terdiri dari aspek kompleksitas, daya dukung (pendidik dan sarana prasarana), dan intake siswa diperoleh KKM untuk kelas IV yaitu ≥ 70 . Hasil studi dokumen daftar nilai siswa tema cita-citaku tahun pelajaran sebelumnya yaitu tahun pelajaran 2015/2016 pada tanggal 2 Agustus 2016, terdapat 64% siswa yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 18 siswa dari 28 siswa keseluruhan. Hal ini menunjukkan hasil belajar di kelas IV SDN Sidokaton tema cita-citaku masih rendah.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:103) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sebagai hasil belajar. Dengan demikian, penguasaan terhadap indikator dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Guru dituntut dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang tepat dan efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, guru harus mengetahui karakteristik siswa sekolah dasar. Guru harus mampu merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model yang sesuai, dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika guru dapat menyajikan pembelajaran dengan menyenangkan dan interaktif. Penyajian pembelajaran dapat menyenangkan jika dapat melibatkan siswa secara aktif dengan menggunakan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokaton Kudu Jombang adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif menyediakan pilihan dalam pembelajaran dan berbagai cara untuk meningkatkan aktivitas maupun hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2005:4). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniaty, Widiaty, dan Sudarmiatin (2016) bahwa model pembelajaran kooperatif bukan hanya diperuntukkan bagi siswa yang mempunyai kemampuan dalam bidang akademik saja, tetapi juga mengajarkan siswa bekerja sama dan menerima kelebihan dan kekurangan siswa lain.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif, efektif, dan menyenangkan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran TGT mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja sama dalam tim dan bersaing secara positif antar kelompok. Dengan adanya permainan, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena usia sekolah dasar adalah usia anak senang bermain. Dalam penelitiannya, Gull (2015) menjelaskan bahwa pemakaian strategi TGT akan membantu dalam meningkatkan pembelajaran dan pencapaian akademik siswa. Guru sebaiknya memahami karakteristik siswanya. Pemahaman ini dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan dan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Irman, Sudarmiatin, dan Sutadji, 2016).

Langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Slavin (2005:163) terbagi menjadi lima komponen yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok/tim, permainan/kuis, pertandingan/turnamen, dan penghargaan kelompok. Tahap presentasi kelas, guru menjelaskan materi yang akan digunakan dalam membantu belajar kelompok dan mengerjakan kuis. Tahap belajar kelompok, siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen. Siswa bekerja sama mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru. Tahap permainan/game dalam TGT, permainan berupa kuis terdiri atas pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja kelompok. Tahap turnamen, diadakan pada akhir pekan atau unit. Siswa dibagi kedalam meja turnamen berdasarkan kemampuan seimbang dan berkompetisi untuk mengumpulkan skor terbanyak. Tahapan terakhir pemberian penghargaan pada kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, di antaranya (1) semua siswa dengan kemampuan akademis tinggi maupun rendah aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya penghargaan; (4) siswa lebih senang dengan adanya permainan dan turnamen (Shoimin, 2014:207). Selain kelebihan, TGT juga memiliki kekurangan, yakni (1) membutuhkan waktu yang lama; (2) guru harus pandai memilih materi

yang cocok digunakan untuk model TGT; (3) guru harus membuat persiapan yang matang. Sebelum melakukan pembelajaran dengan model TGT harus ada persiapan yang baik (Shoimin, 2014:208). Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2013), Salam (2015), Khohar (2016), Wasito (2016), dan Sa'adah (2016) menunjukkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan pembelajaran TGT.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Sidokaton Kudu Jombang dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan. Pertemuan pertama, kedua, dan ketiga melaksanakan tiga tahapan TGT yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, dan permainan, sedangkan pertemuan keempat melaksanakan turnamen dan pemberian penghargaan. Tes hasil belajar dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart masing-masing siklus meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2015:41).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi aktivitas siswa dan tes akhir siklus. Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahap reduksi, penyajian, dan kesimpulan (Huberman dalam Sugiyono, 2015:338). Pedoman observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran TGT, kemudian dihitung persentase aktivitas belajar siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase Aktivitas Belajar Siswa} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase aktivitas belajar siswa tersebut kemudian dihitung rata-ratanya dan dianalisis ke dalam kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa

No	Nilai Rata-rata (%)	Kriteria
1.	80—100	Sangat Aktif
2.	66—79	Aktif
3.	56—65	Cukup Aktif
4.	40—55	Kurang Aktif
5.	30—39	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Adaptasi dari Arikunto (2012: 281)

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa tes subjektif (isian) sebanyak 20 soal. Tes hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif yang terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan nilai ≥ 75 . Hasil belajar siswa dikatakan telah mencapai kriteria keberhasilan jika ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai $\geq 80\%$. Untuk menghitung hasil belajar siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{\sum \text{semua siswa}} \times 100\%$$

HASIL

Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan kedua observer selama penerapan pembelajaran TGT menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas siswa aktif dan sangat aktif sebesar 70%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu siswa aktif dan sangat aktif sebesar 90%. Jadi, pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar 20%. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Persentase aktivitas siswa	Kriteria	Peningkatan
I	70%	Aktif	20%
II	90%	Sangat Aktif	

Sumber: hasil olahan peneliti

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan melalui tes akhir siklus menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 65%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 72,25. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 85%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 81,00. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Niai rata-rata kelas	72,25	81,00
2.	Jumlah siswa yang tuntas	13 siswa	17 siswa
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	7 siswa	3 siswa
4.	Ketuntasan belajar klasikal	65%	85%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 65% dengan rata-rata nilai sebesar 72,25. Pada siklus II, siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 85%. Rata-rata nilai siklus II sebesar 81,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema cita-citaku.

PEMBAHASAN

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Utami, Sumarmi, Ruja, dan Utaya (2016) juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan pembelajaran yang menuntut siswa belajar aktif, menyeluruh, dan mendapatkan pengalaman langsung. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101) meliputi aktivitas visual, aktivitas berbicara, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, dan aktivitas motorik. Aktivitas visual ketika siswa memerhatikan media dan membaca petunjuknya. Siswa bertanya kepada guru, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi dalam kelompok masuk dalam aktivitas lisan, sedangkan mendengarkan penjelasan guru dan pendapat teman masuk dalam aktivitas mendengarkan. Aktivitas menulis meliputi mengerjakan LKS, menulis hasil diskusi, dan mengerjakan soal evaluasi. Aktivitas yang terakhir diamati adalah motorik ketika siswa berpartisipasi dalam game dan turnamen. Aktivitas siswa diamati pada semua tahapan proses pembelajaran.

Tahapan TGT terdapat permainan sehingga aktivitas siswa lebih meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Wardhani, Irawan, Sa'dijah (2016:906) bahwa melalui permainan akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak merasa tertekan, dan menjadikan siswa lebih aktif. Lestari, Putri, dan Hartono (2015:188) menambahkan bahwa permainan sesuai dengan karakteristik siswa usia SD karena pada dasarnya siswa usia SD senang bermain dan bergerak melakukan berbagai aktivitas.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa meningkat selama pembelajaran. Aktivitas siklus I didominasi oleh siswa berkemampuan tinggi, siswa berkemampuan sedang dan rendah kurang aktif. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas, semua anggota kelompok bersama-sama mengerjakan LKS, saling tanya jawab, membagi tugas dalam presentasi hasil diskusi, dan berani memberikan tanggapan. Aktivitas siswa meningkat sebesar 20%, siswa aktif dan sangat aktif pada siklus I sebesar 70% sedangkan pada siklus II sebesar 90% (dari 14 siswa aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 18 siswa aktif dan sangat aktif).

Pada siklus I aktivitas siswa belum mencapai standar keaktifan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ siswa aktif dan sangat aktif. Aktivitas yang masih kurang yaitu berbicara dan menulis pada setiap tahapan proses pembelajaran. Tampak ketika presentasi kelas hanya siswa berkemampuan tinggi yang berani menjawab maupun bertanya. Ketika bekerja dalam kelompok, pemikir utama, penulisnya, dan mempresentasikan hasil diskusi juga siswa yang berprestasi tinggi. Data siklus II, aktivitas siswa meningkat dan mencapai kriteria keaktifan yang sudah ditentukan dalam penelitian. Motivasi dan bimbingan guru memberikan pengaruh yang besar terhadap meningkatnya aktivitas siswa. Kesadaran dan tanggung jawab semua anggota kelompok menyebabkan naiknya aktivitas.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan pembelajaran diukur dari tingkat ketercapaian aktivitas dan hasil belajar selama proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran akan memengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Menurut Sudjana (2014:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Khojar, Ruminiati, dan Munzil (2016) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa diukur dari hasil tes akhir setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian juga menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa tuntas atau yang mendapat nilai diatas KKM sebesar 65%, meningkat pada siklus II sebesar 85% (dari 13 siswa yang tuntas belajar pada siklus I menjadi 17 siswa yang tuntas). Hasil

belajar yang meningkat menunjukkan pemahaman siswa semakin baik dengan penerapan pembelajaran TGT. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan dalam penelitian. Hal ini disebabkan terlibatnya siswa pada kegiatan presentasi kelas dan belajar kelompok masih kurang karena masih didominasi siswa yang berprestasi tinggi. Ingatan siswa dalam menjawab pertanyaan dalam kartu ketika permainan dan turnamen belum membantu siswa mengerjakan soal evaluasi akhir siklus I. Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan melebihi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Setiap anggota kelompok ikut terlibat dalam menyelesaikan tugas. Peran masing-masing individu untuk keberhasilan kelompok menjadikan siswa memahami materi dengan baik. Ingatan menjawab kartu dalam permainan dan turnamen juga memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi akhir siklus II.

Peningkatan hasil belajar tematik dikarenakan penerapan pembelajaran kooperatif TGT yang membantu siswa memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2013) hasil penelitiannya menunjukkan penerapan pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Questions Card* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam ranah belajar kognitif. Penggunaan kartu yang berisi pertanyaan yang didesain menarik, dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk belajar dengan tetap memerhatikan isi pertanyaan-pertanyaan pada kartu tersebut.

Peningkatan hasil belajar karena penerapan pembelajaran TGT juga tampak pada penelitian yang dilakukan oleh Sigit dan Fajaroh. Menurut Sigit dan Fajaroh (2006) model pembelajaran kooperatif STAD dan TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran kimia koloid di SMA serta terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa, tampak siswa lebih menyukai model TGT dibanding dengan STAD. Menurut Makkasau (2008) penerapan model kooperatif TGT dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa baik secara individu maupun kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan refleksi siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tema cita-citaku. Aktivitas siswa kelas IV SDN Sidokaton dalam penerapan pembelajaran TGT meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 70% siswa aktif dan sangat aktif. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% siswa aktif dan sangat aktif. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokaton setelah penerapan pembelajaran TGT mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 65% dan diperoleh rata-rata sebesar 72,25. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 85% dan rata-rata yang diperoleh sebesar 81,00.

Penerapan pembelajaran TGT melaksanakan lima tahapan pembelajaran. Presentasi kelas, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media benda nyata, gambar, *powerpoint*, video pembelajaran, dan dinding baca. Belajar kelompok dengan mengerjakan LKS bersama kelompok, tutor sebaya, mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. Game dengan permainan kuis adu cepat menjawab kartu dalam tas. Turnamen, perwakilan kelompok duduk dalam meja turnamen bertanding menjawab kartu dalam tas. Pemberian penghargaan, tahapan terakhir TGT setelah perolehan skor kelompok diketahui dengan memberikan hadiah berupa buku tulis dan kotak pensil pada kelompok terbaik. Kesimpulan umum dengan penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidokaton Kudu Jombang khususnya pembelajaran tematik tema cita-citaku.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) hendaknya menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain dan bergerak. Pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif dalam membelajarkan tema cita-citaku maupun tema-tema yang lain maupun mata pelajaran yang lain. Pembelajaran TGT lebih efektif jika tahapan presentasi kelas menggunakan metode yang sesuai karena akan memengaruhi tahapan selanjutnya. Guru disarankan membuat perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang baik, dan manajemen waktu yang tepat karena akan memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Adanya peran dan tanggung jawab setiap individu untuk keberhasilan kelompok dapat meningkatkan aktivitas siswa berkemampuan sedang dan rendah. Bimbingan dan arahan guru sangat penting untuk memotivasi siswa belajar lebih giat. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gull, F., & Shehzad, S. 2015. Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*. (Online), 9 (3):246—255, (<http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/2071>, diakses 9 Agustus 2016).
- Khohar, M.A., Ruminiati., & Munzil. 2016. Penerapan Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak I Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (9):1869—1873, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6864/3042>, diakses 6 April 2017).
- Kurnianty., Utami Widiati., & Sudarmiatin. 2016. Model Pembelajaran Koopeatif Tipe Make A Match pada Mata Pelajaran IPS SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. (Online), 22—28, diakses 19 November 2016.
- Lestari, U.P., Ratu Ilma Indah Putri., & Yusuf Hartono. 2015. Penggunaan Set Model dan Permainan Remi Bilbul dalam Pembelajaran Penjumlahan di Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah Dasar*. (Online), 24 (2):187—198, (<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1363/723>, diakses 18 Maret 2017).

- Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Salinan Lampiran Permendikbud RI. (Online), (<http://www.slideshare.net/wincibal/permendikbud-tahun2013-nomor65lampiran-pembelajaran>, diakses 4 Juli 2016).
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. 2015. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. (Online), 3(3), (<http://www.mojet.net/search>, diakses 8 Agustus 2016).
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'adah, S. R., & Sapir. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Teams Games Touraament (TGT) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. *JPE*. (Online), 9 (1):84—101, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/7184/3201>, diakses 6 April 2017).
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, W., Sumarmi., I Nyoman Ruja., & Sugeng Utaya. 2016. React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperative,Transferring) Strategy to Develop Geography Skills. *Journal of Education and Practice*, (Online), 7 (17):100—104, (<http://iiste.org/journals/index.php/JEP/article/view/31094/32394>, diakses 12 Maret 2017).
- Wardhani, D., Edi Bambang Irawan., & Cholis Sa'dijah. 2016. *Origami terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, (Online), 1 (5):905—909, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6301/2691>, diakses 20 Maret 2017).
- Wasito, S., Widiati, U., & Wahjoedi. 2016. Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Crossword Puzzle pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Malang*. (Online), Hal. 22—28, diakses 19 November 2016.