

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT

IMPROVING THE LEARNING ENGAGEMENT BY USING TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)

Oleh: anisak nur falah, psd/pgsd,
anisaknurfalah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo yang terdiri dari delapan siswa laki-laki dan tiga belas siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo. Skor rata-rata keaktifan belajar PKn pra tindakan sebesar 48,15 meningkat menjadi 60,52 pada siklus I dan 75,66 pada siklus II. Sedangkan persentase keaktifan belajar PKn pra tindakan sebesar 28,57%, meningkat menjadi 71,43% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II.

Kata kunci : *pembelajaran kooperatif TGT, keaktifan belajar, PKn*

Abstract

This research aim at improving the engagement of 5th grade students at Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo in learning Civics by using Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning. This research was a classroom action research using the model of Kemmis and Mc Taggart. The subject of this research were the 5th grade students at SD Negeri Sukomulyo consisted of eight male and thirteen female students. The techniques used in collecting the data of this research were observation and documentation. The data of the research were being analyzed through quantitative and qualitative descriptive. The results of the research proved that Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning could improve the engagement of 5th grade students at SD Negeri Sukomulyo in learning Civic. The average score of pre-action learning engagement increased from 48.15 to 60.52 in cycle I and 75.66 in cycle II. The percentage of pre-action learning engagement increased from 28.57 to 71.43% in cycle I, and 85.71% in cycle II.

Keywords : *Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning, learning engagement, civics*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan dalam rangka mempengaruhi individu supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan adalah kunci mengoptimalkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian akademik dan non akademik yang kreatif, unggul, berwawasan luas dan berakhlak mulia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3, dijelaskan bahwa: Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat terwujud apabila bagian paling kecil dari satuan pendidikan yaitu siswa, mampu belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Isjoni (2012: 10) menyatakan bahwa keberhasilan proses pendidikan pada intinya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Pada aspek produk, proses pembelajaran siswa

dituntut untuk menguasai materi pelajaran minimal 75% dari target kurikulum yang harus dicapai. Adapun aspek proses, pendidikan harus memberikan bekal pengalaman kepada siswa untuk dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat yang disebut pendidikan bermakna (*meaningful*). Oleh sebab itu, siswa dinyatakan berhasil apabila ia menguasai setidaknya 75% materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar secara aktif dan bermakna dalam proses pembelajarannya untuk dapat menjadi bagian dari masyarakat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn lebih rendah dibandingkan pada mata pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia, siswa tampak lebih antusias dan aktif dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa pada kedua mata pelajaran tersebut cukup tinggi. Sebagian besar siswa memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, menjawab dan mengajukan pertanyaan, mencatat penjelasan guru, membaca materi, mendengarkan dan memberikan tanggapan pendapat teman, berlatih menyelesaikan soal, dan mempresentasikan hasil diskusi. Sedangkan pada pembelajaran PKn, keaktifan belajar yang nampak hanyalah mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab secara lisan, dan mengerjakan soal.

Proses pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Terdapat siswa yang bertanya tetapi tidak terlalu sering. Perhatian siswa pada guru dan pembelajaran juga rendah. Sebagian kecil siswa ada yang melamun dan mengalihkan perhatian pada objek-objek di luar materi pembelajaran. Keaktifan belajar secara lisan seperti bertanya, menanggapi, dan mengemukakan pendapat sangat rendah. Siswa tampak mudah bosan dan kurang bersemangat. Para siswa kembali bersemangat pada saat guru

memberikan soal secara lisan dan para siswa menulis jawaban pada buku.

Pada awal kegiatan pembelajaran PKn, terlihat masih banyak siswa yang belum siap. Beberapa siswa ada yang masih mengobrol, bermain pulpen, dan juga bercanda dengan siswa lain. Guru langsung menjelaskan materi setelah membuka pelajaran. Siswa yang duduk jauh dari jangkauan guru terlihat mengalihkan perhatian pada hal-hal di luar pembelajaran. Kondisi kelas lebih tenang setelah guru meminta para siswa untuk membaca teks pada buku. Secara keseluruhan, keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri Sukomulyo masih rendah apabila dibandingkan pada mata pelajaran lainnya.

Informasi yang diperoleh dari guru, proses pembelajaran PKn di kelas V jarang menerapkan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan sistematis. Kegiatan pembelajaran kooperatif yang jarang diterapkan itupun hanya sebatas kegiatan belajar kelompok yang dilakukan dengan cara konvensional dan sederhana, bukan pembelajaran kooperatif yang sistematis dan terencana contohnya seperti guru membentuk kelompok belajar bukan berdasarkan tingkat kemampuan masing-masing siswa akan tetapi siswa membentuk kelompoknya sendiri berdasarkan kedekatan dan lingkup pertemanan diantara para siswa. Pembagian kelompok tersebut dirasa kurang ideal karena tingkat kemampuan antara kelompok satu dengan lainnya berbeda. Tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagian besar dikerjakan secara individu oleh siswa. Padahal dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, memuat banyak kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa seperti diskusi, mengemukakan pendapat, memberikan ide-ide, dan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok.

Keaktifan belajar siswa merupakan hal penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa adalah subyek dalam pembelajaran seharusnya aktif melalui kesadarannya sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sangat

vital dalam menciptakan kegiatan belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Hamalik (2008: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau aktivitas sendiri. Melalui kegiatan belajar sambil bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Kegiatan pembelajaran yang memuat keaktifan belajar tinggi tersebut diharapkan mampu mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa serta dapat memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran yang kurang memunculkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Sukomulyo tersebut sangat memprihatinkan. Padahal PKn merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai, norma, pendidikan karakter dan bekal bagi siswa untuk hidup di masyarakat pada masa yang akan datang.

Berdasarkan fakta-fakta di lapangan yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa di kelas V SD Negeri Sukomulyo. Salah satu model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Di sisi lain, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) hingga saat ini masih belum pernah diterapkan di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memuat berbagai kegiatan belajar yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam setiap aspek kegiatan pembelajaran. Slavin (2005: 14) menyatakan bahwa sebagian guru memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya meskipun TGT banyak kesamaan dinamika dengan STAD, bedanya hanya pada penggunaan permainan. Lebih lanjut, Slavin menjelaskan bahwa dalam

TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadinya tanggung jawab individual. Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa tetapi juga aspek afektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Guru bersama peneliti berkolaborasi untuk meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman. Guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn sedangkan peneliti dibantu oleh dua orang bertindak sebagai observer yang mengamati pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SD Negeri Sukomulyo yang terletak di Dusun Surirejo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan Januari 2017 tahun ajaran 2017/2018. Kegiatan penelitian diawali dengan observasi pra tindakan sampai dengan pengolahan data observasi PTK.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dengan mengamati keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Tujuan menggunakan desain penelitian model ini yaitu

apabila dalam melaksanakan tindakan ditemukan adanya kekurangan maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Penyusunan Rencana; (2) Pelaksanaan; (3) Observasi; dan (4) Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati tindakan yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencari data-data penelitian berupa foto-foto saat proses pembelajaran, RPP, buku-buku yang relevan dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengambilan data yaitu dokumentasi dan lembar observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, RPP, silabus, dan dokumen lain pendukung yang digunakan selama proses pembelajaran pada saat tindakan berlangsung. Dokumen RPP dibuat pada saat perencanaan berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran PKn.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen lembar observasi keaktifan belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Lembar observasi keaktifan belajar siswa menggunakan lembar pengamatan empat gradasi pilihan sedangkan lembar observasi guru menggunakan dua gradasi pilihan.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data secara

kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi. Analisis ini digunakan untuk membandingkan keaktifan siswa selama siklus.

Rumus penghitungan skor keaktifan siswa adalah sebagai berikut:

$$SA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan

SA : Skor Akhir Siswa

SP : Skor Perolehan Siswa

SM : Skor Maksimal

Menurut Arikunto (2010: 183), kriteria yang diperoleh dari lembar observasi dengan empat pilihan dapat dikategorikan dalam empat kriteria yaitu sangat aktif, aktif, pasif, dan sangat pasif. Kriteria keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria
1.	76 -100	Sangat Aktif
2.	51 – 75	Aktif
3.	26 – 50	Pasif
4.	0 – 25	Sangat Pasif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Skor rata-rata keaktifan siswa pada tindakan pertama diperoleh 57,275. Skor tertinggi pada tindakan pertama adalah sebesar 80,56 dan skor terendahnya adalah 41,67. Pada tindakan kedua, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 63,76. Skor tertinggi pada tindakan kedua adalah 97,22 dan skor terendahnya sebesar 44,44. Setelah digabungkan, diperoleh rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus I adalah sebesar 60,52. Skor tertinggi yang diraih adalah sebesar 88,89 dan skor terendahnya adalah sebesar 43,06. Hasil perolehan skor dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Perolehan Skor Keaktifan Siklus I

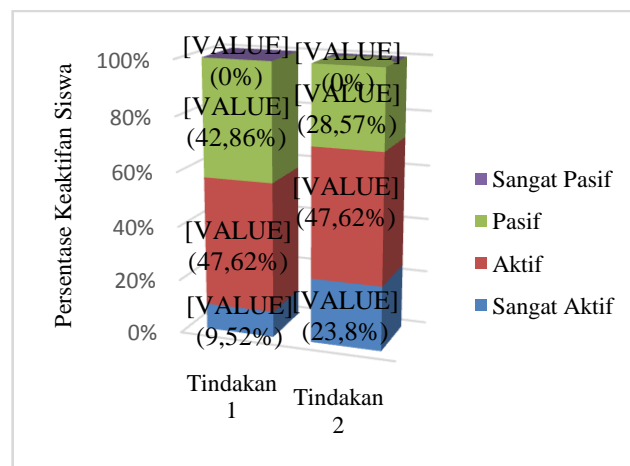
Perolehan Skor Keaktifan	Tindakan 1	Tindakan 2	Total Siklus I
Rata-rata	57,275	63,76	60,52
Skor Terendah	41,67	44,44	43,06
Skor Tertinggi	80,56	97,22	88,89
SA	0	0	0
P	9	6	7
A	10	10	11
SA	2	5	3
Ketuntasan	57,14%	71,43%	66,67%

Keterangan

SA : Sangat Aktif A : Aktif
 SP : Sangat Pasif P : Pasif

Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori pasif pada tindakan pertama ada sembilan siswa (42,86%) dan enam siswa (28,57%) pada tindakan kedua. Jumlah siswa yang termasuk kategori aktif ada sepuluh (47,62%) pada tindakan pertama maupun tindakan kedua. Pada kategori sangat aktif ada dua siswa (9,52%) pada tindakan pertama dan ada lima (23,8%) pada tindakan kedua.

Siswa yang termasuk dalam kategori pasif berjumlah tujuh siswa (33,33%), siswa yang termasuk dalam kategori aktif berjumlah 12 siswa (57,15 %), dan sejumlah tiga siswa (14,28 %) masuk dalam katgori sangat aktif. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa yang belum tuntas adalah 33,33%, sedangkan persentase keaktifan siswa yang sudah tuntas adalah 66,67%. Persentase keaktifan siswa yang mencapai ketuntasan minimal tersebut masih di bawah target, yakni 75% atau sedikitnya 16 siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II.



Gambar 1. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siklus I

Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 3. Rekapitulasi Perolehan Skor Keaktifan Siklus II

Perolehan Skor Keaktifan	Tindakan 1	Tindakan 2	Total Siklus I
Rata-rata	74,87	76,46	75,66
Skor Terendah	47,22	47,22	48,61
Skor Tertinggi	94,44	97,22	95,83
SA	0	0	0
P	5	3	3
A	4	7	5
SA	12	11	13
Ketuntasan	76,19%	85,71%	85,71%

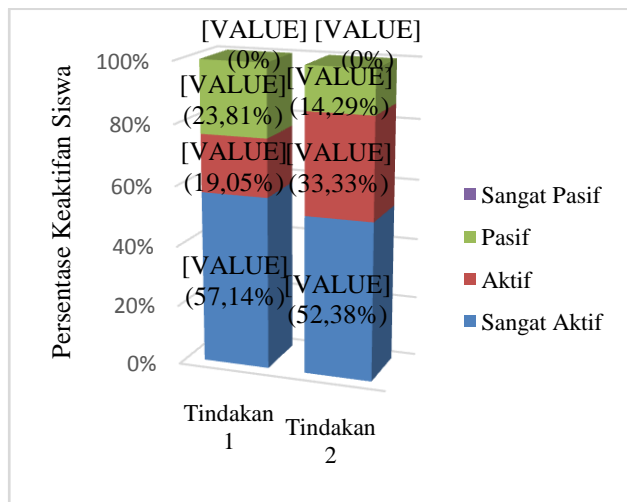
*keterangan

SA : Sangat Aktif A : Aktif
 SP : Sangat Pasif P : Pasif

Pada tindakan pertama siklus II, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 74,87. Skor tertinggi dan terendah pada tindakan pertama masing-masing sebesar 94,44 dan 47,22. Pada tindakan kedua, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 76,46. Skor tertinggi pada tindakan kedua adalah 97,22 dan skor terendahnya sebesar 47,22.

Data hasil observasi pada tindakan pertama dan kedua tersebut digabungkan untuk memperoleh data akhir penelitian siklus II. Setelah digabungkan, diperoleh skor rata-rata

keaktifan siswa pada siklus II adalah sebesar 75,66. Skor tertinggi yang diraih yaitu sebesar 95,83 sedangkan skor terendahnya 48,61. Perolehan skor rata-rata keaktifan belajar PKn pada siklus II termasuk dalam kategori sangat aktif.

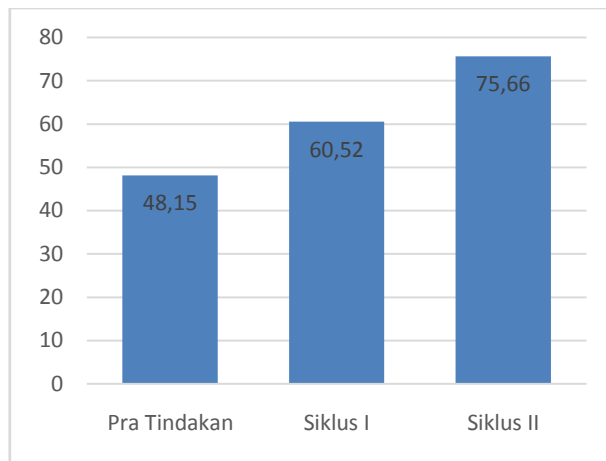


Gambar 2. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siklus I

Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori pasif pada tindakan pertama ada lima siswa (23,81%) dan tiga siswa (14,29%) pada tindakan kedua. Jumlah siswa yang termasuk kategori aktif ada empat (19,05%) pada tindakan pertama dan tujuh siswa (33,33%) pada tindakan kedua. Pada kategori sangat aktif terdapat 12 siswa (57,14%) pada tindakan pertama dan ada 11 (52,38%) pada tindakan kedua.

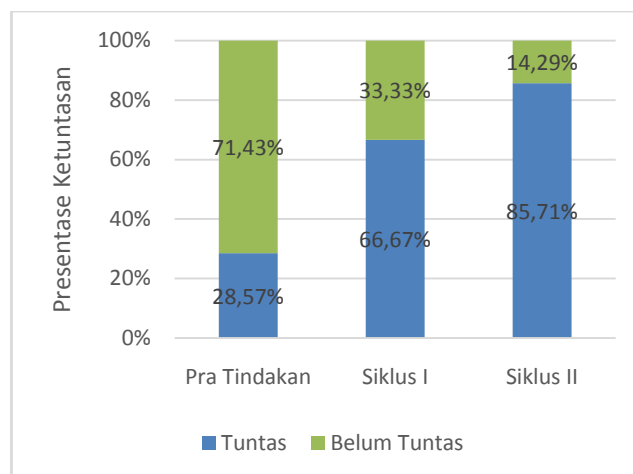
Setelah data keaktifan belajar siswa antara tindakan pertama dan tindakan kedua digabungkan, diperoleh hasil perhitungan persentase gabungan siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori sangat pasif. Siswa yang termasuk dalam kategori pasif berjumlah tiga siswa (14,29%), siswa yang termasuk dalam kategori aktif berjumlah lima siswa (23,81%), dan sebanyak tigabelas siswa (61,9%) masuk dalam katgori sangat aktif. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa yang belum tuntas adalah 14,29%, sedangkan persentase keaktifan siswa yang sudah tuntas adalah 85,71%.

Persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo pada siklus II telah mencapai lebih dari persentase ketuntasan minimal yaitu 75%. Dengan demikian, tindakan dihentikan pada siklus II.



Gambar 3. Perbandingan Skor Rata-Rata Keaktifan Belajar PKn

Hasil skor rata-rata keaktifan belajar PKn sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 48,15. Setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo, skor rata-rata keaktifan meningkat menjadi 60,52 pada siklus I dan 75,66 pada siklus II. Peningkatan skor rata-rata keaktifan tersebut berbanding lurus dengan peningkatan persentase keaktifan belajar PKn.



Gambar 4. Perbandingan Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar PKn

Persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo meningkat pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar PKn pra tindakan adalah 28,57% meningkat menjadi 66,67% pada siklus I. Walaupun telah meningkat, persentase keaktifan belajar pada siklus I masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Setelah dilakukan refleksi dan usaha perbaikan, persentase keaktifan belajar PKn meningkat lagi menjadi 85,71% pada siklus II. Peningkatan keaktifan pada siklus II telah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo telah terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua kali siklus. Setiap siklus yaitu siklus I dan siklus II dilakukan masing-masing dalam dua kali tindakan. Keaktifan belajar siswa tergolong masih rendah sebelum dilakukannya tindakan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Kondisi awal keaktifan belajar PKn sebelum dilakukan tindakan, hanya ada 6 dari 21 siswa yang berhasil masuk dalam kategori aktif. Sedangkan 15 dari 21 siswa lainnya masuk dalam kategori pasif. Persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo hanya 28,57%. Sementara skor rata-rata keaktifan belajar PKn sebesar 48,15. Perolehan skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori pasif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keaktifan belajar rendah dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo dan perlu ditingkatkan.

Setelah diketahui bahwa keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo masih rendah, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa. Menurut Marno & Idris (2016: 148), cara mengaktifkan belajar siswa adalah dengan memberikan berbagai pengalaman belajar yang

bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan siswa dengan memberikan rangsangan tugas, tantangan, memecahkan masalah, atau mengembangkan pembiasaan.

Isjoni (2012: 23) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain. Oleh karena itu, peneliti bersama dengan guru pengampu mata pelajaran PKn memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menerapkan konsep pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Proses belajar mengajar tidak selalu harus berasal dari guru. Siswa dapat saling mengajar antar siswa. Pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2004: 12). Melalui pembelajaran kooperatif khususnya tipe TGT (*Teams Game Tournament*), siswa diberi kesempatan untuk saling bekerja sama dalam setiap tahapan pembelajaran.

Tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) ada lima yaitu tahap presentasi kelas, tahap pembentukan tim, tahap permainan, tahap turnamen, dan tahap rekognisi. Pada tahap presentasi kelas, para siswa sudah mulai berani untuk bertanya, menjawab, dan menanggapi. Kegiatan diskusi dalam tahap presentasi terjadi melalui dukungan guru. Guru harus pintar dalam menarik perhatian siswa. Untuk menciptakan suasana diskusi aktif, guru harus banyak bertanya untuk mendorong siswa mengemukakan gagasan-gagasannya. Apabila siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, guru dapat menunjuk individu-individu yang belum aktif berpendapat. Pemberian kesempatan untuk bertanya ataupun menjawab tersebut cukup

efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dalam penelitian ini.

Tahap kedua dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) adalah pembentukan tim. Pembentukan kelompok heterogen berdasarkan tingkat kecerdasan, keaktifan, dan jenis kelamin menjadikan setiap tim mempunyai kekuatan yang sama untuk berkompetisi. Webb (Huda, 2013:270) menyatakan bahwa dalam kelompok yang di dalamnya terdiri dari para anggota dengan kemampuan beragam, bantuan dari anggota yang berkemampuan tinggi kepada anggota berkemampuan rendah ternyata lebih intens daripada kelompok yang di dalamnya terdapat para anggota yang berkemampuan relatif seragam.

Pembentukan tim dalam penelitian ini telah sesuai dengan kaidah pembagian kelompok pembelajarn kooperatif yaitu tim yang terdiri dari berbagai latar belakang prestasi belajar dan jenis kelamin. Walaupun dalam pelaksanaannya ada siswa yang tidak dapat membaur dengan anggota kelompoknya yang telah dibagi oleh guru, akan tetapi kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar setelah siswa tersebut diberi pengertian oleh guru. Untuk menghindari hal tersebut terulang kembali, maka terjadi perubahan anggota kelompok setiap pertemuannya.

Aktivitas dalam pembelajaran kooperatif tidak terlepas dari kegiatan diskusi. Menurut Jarolimek & Parker (Isjoni, 2012: 116) kegiatan diskusi adalah unsur terpenting dalam pembelajaran kooperatif. Di dalamnya terdapat keanekaragaman dan sudut pandang dari berbagai anggota kelompok. Kegiatan diskusi dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih sering muncul dalam tahap presentasi kelas dan permainan tim. Kegiatan diskusi terkadang sulit dimunculkan.

Ngalimun (2013:167) menyarankan guru untuk mengusahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak, serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan

menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

Tahap ketiga dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah permainan akademik. Tahap tersebut adalah ciri utama dari pembelajaran kooperatif tipe TGT. Fathurrohman (2015: 55), menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat menggairahkan semangat belajar, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar aktif. Dalam penelitian ini, keaktifan siswa paling tinggi adalah dalam kegiatan permainan. Para siswa lebih bersemangat dan antusias dibandingkan pada tahap presentasi. Diskusi-diskusi aktif lebih sering muncul pada saat para siswa berusaha menyelesaikan soal-soal permainan.

Tahap keempat dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah turnamen. Turnamen adalah ciri khas pembelajaran TGT di samping tahap permainan. Pada tahap ini, terjadi kompetisi dimana para siswa berusaha untuk menjadikan timnya sebagai tim pemenang. Kelompok heterogen yang dibentuk meungkinkan terjadinya persaingan sehat antar kelompok karena setiap kelompok terdiri dari siswa terpandai hingga siswa yang kurang pandai. Pada saat kompetisi berlangsung, siswa yang mewakili kelompoknya bertanding dengan siswa lain yang sebanding (dalam kelompok homogen). Hal ini menciptakan keadilan bagi semua kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2012: 24) bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya.

Tahap terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah rekognisi atau

pemberian penghargaan pada tim pemenang. Tim pemenang mempunyai kepercayaan diri tinggi setelah berhasil mengalahkan tim lain. Sedangkan tim yang belum menang akan tertantang dan termotivasi untuk memenangkan kompetisi pada turnamen selanjutnya. Pemberian hadiah bagi tim pemenang memotivasi setiap kelompok untuk memenangkan pertandingan. Selain merasa percaya diri, tim pemenang merasa bahagia karena mendapatkan hadiah. Menurut pendapat Sanjaya (2011: 24), pengakuan dan pemberian penghargaan diharapkan dapat memotivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi para siswa. Motivasi untuk memenangkan kompetisi berpengaruh dalam peningkatan keaktifan dalam penelitian ini. Di sisi lain, hadiah yang menarik juga memotivasi siswa untuk menjadikan kelompoknya sebagai tim pemenang.

Pencapaian tujuan pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif akan lebih mudah tercapai terlebih lagi jika ada *reward* dalam proses pembelajarannya. Menurut Slavin (Warsono & Hariyanto, 2012: 175) “*Cooperative learning methods in which each group member has a unique subtask have positive achievement effects only group reward are provided. Group reward and individual accountability are held to be essential to the instructional effectiveness of cooperative learning methods*”. Maksud dari pendapat tersebut yaitu pembelajaran kooperatif mempunyai efek pencapaian positif apabila terdapat penghargaan bagi kelompok. Penghargaan kelompok dan akuntabilitas individu merupakan hal yang penting dalam keefektifan intruksi metode pembelajaran. Setiap anggota kelompok memiliki tugas-tugas yang unik dalam pencapaian tujuan bersama. Taniredja dkk (2011: 123) menyatakan bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran PKn terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo tahun ajaran 2017/2018. Peningkatan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo dapat diketahui dari persentase keaktifan belajar PKn pada siklus I dan II. Persentase keaktifan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 28,57%, kemudian meningkat menjadi 71,43% setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Setelah dilakukan refleksi dan upaya perbaikan pada siklus sebelumnya, persentase keaktifan belajar PKn meningkat menjadi 85,71% pada siklus II

Saran

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru perlu memodifikasi permainan-permainan akademik supaya lebih bervariasi dan menarik antusiasme siswa.

Tahapan-tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) membutuhkan waktu yang lama. Diharapkan para siswa mendengarkan setiap arahan guru dan menaati peraturan yang telah disepakati agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning. Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2012). *Memajukan Bangsa Dengan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie. A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Marno & Idris, M. (2016). *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan keterampilan mengajar yang efektif dan edukatif*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Ngalimun (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- _____. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Taniredja, H.T., Faridli, E.M., Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.