

**PENERAPAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TK.
PGRI MEKAR KOTA SERANG**

Oleh : Tb. Dedy Fuady, ST,MM

Abstrak

Masalah penelitian tindakan kelas ini adalah rendahnya hasil belajar di TK PGRI Mekar Kota Serang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT) di TK PGRI Mekar Kota Serang dan untuk mengetahui bagaimana kemampuan hasil, daya ingat siswa serta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas B TK PGRI Mekar Kota Serang yang terdiri dari 41 orang dan guru kelas sebagai tim kolaborator. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena berdasarkan siklus satu, dari 41 siswa, yang memperoleh nilai dibawah nilai Ketuntasan sebesar 74%, sedangkan pada siklus dua terjadi peningkatan menjadi sebesar 83% dan telah mencapai nilai diatas ketuntasan.

Kata kunci : *Model pembelajaran, TGT, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Sedangkan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, catatan kesehatan, latar belakang keluarga, dan kegiatannya di sekolah.

Disamping pelaksanaan proses pembelajaran dalam suasana komunikasi dua arah, diharapkan siswa juga dapat melakukannya dalam suasana komunikasi multi arah. Dalam proses pembelajaran seperti ini hubungan tidak hanya terjadi antara seorang guru dengan siswa dan sebaliknya, tetapi juga antara siswa-siswa lainnya (Muhibbin Syah, 2005: 238). Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen. Komponen tersebut antara lain: siswa, lingkungan, kurikulum, guru, metode dan media mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pemilihan model mengajar yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Adapun metode-metode yang

dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, model inkuiri metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu.

Penggunaan model yang kurang tepat juga masih terjadi dan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya prestasi siswa, dimana guru masih sering menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena kurang diberi kesempatan untuk mengapresiasi pengetahuannya. Siswa hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam, mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya

Melihat kondisi tersebut di atas, maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran salah satu model dari pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*. model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *team game tournament* (TGT), yaitu **“Suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.”**

2. Tujuan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui penerapan model *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan Hasil

- belajar siswa
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model *team game tournament* (TGT) dalam pada Tema Profesi
3. **Manfaat Hasil Penelitian**
- a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Memberikan suasana pembelajaran yang berbeda sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada diri siswa
 - 2) Siswa berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas baik dengan sesama siswa maupun dengan guru.
 - 3) Membiasakan Siswa untuk Belajar aktif dan kreatif secara kelompok.

B. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Menurut Aunurrahman, (2010:36) pengertian belajar adalah : Belajar adalah suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Oleh sebab itu pemahaman kita pertama yang sangat penting adalah bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajar sendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan tertentu, baik pada aspek-aspek jasmaniah maupun aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya.

Sedangkan menurut Ahmad, (2013:4) mengemukakan bahwa : Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Sadirman mengemukakan bahwa: Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. (Ahmad, 2014:11)

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Walisman faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian keluarga yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. (Ahmad, 2014:12).

4. Model Pembelajaran TGT

Menurut Panco (09 Maret 2017), “Model pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran kooperatif model *team game tournament* (TGT) adalah “Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*". Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

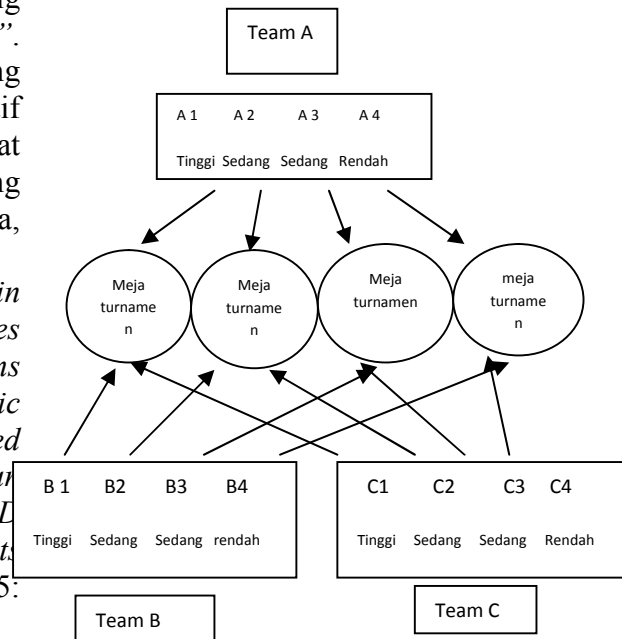
TGT uses academic tournaments, in which students compete as representatives of their teams with members of other teams who are like them in past academic performance. TGT is very frequently used in combination with STAD, adding an occasional tournament to the usual STAD structure. A description of the component of TGT follows(Robert E. Slavin, 2015: 169).

Jadi, secara umum TGT sama dengan STAD, hanya saja TGT menggunakan turnamen akademik, 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

Tujuan utamanya adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam suatu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru. Pertanggungjawaban individu dalam suatu tim tetap menjadi fokus utama sebagai dukungan anggota terhadap keberhasilan kelompok

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera

Ilustrasi hubungan tim- tim yang anggotanya heterogen dan meja turnamen dengan anggota yang homogen adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Penempatan pada Meja Turnamen
(Robert E. Slavin, 2015 : 168)

Gambar di atas menunjukkan bahwa penetapan siswa pada meja turnamen berdasarkan ranking kemampuan awal siswa pada setiap tim. Meja turnamen 1 adalah meja tempat berkompetisi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam tim dan sebagai meja "tertinggi" tingkatannya dibanding meja turnamen 2, meja turnamen 2 lebih tinggi tingkatannya dibanding meja turnamen 3 dan meja turnamen 4 adalah meja turnamen yang "terendah" tingkatannya.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kedudukan siswa pada tiap meja turnamen. Kecuali pemenang pada meja "turnamen" pemenang setiap meja dinaikkan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan yang mendapat skor terendah pada setiap meja turnamen selain yang ada pada meja terendah tingkatannya diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan dan penurunan sehingga akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

➤ Kelebihan TGT

- 1) Seluruh siswa menjadi lebih siap dan menumbuhkan motivasi siswa untuk

saling membantu dalam menguasai pelajaran.

- 2) Melatih kerjasama dengan baik, sehingga setiap anggota kelompok tidak bias menggantung pada anggota lain.
- 3) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 4) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 5) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 6) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 7) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 8) Motivasi belajar lebih tinggi
- 9) Hasil belajar lebih baik
- 10) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

➤ Kekurangan model TGT

1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

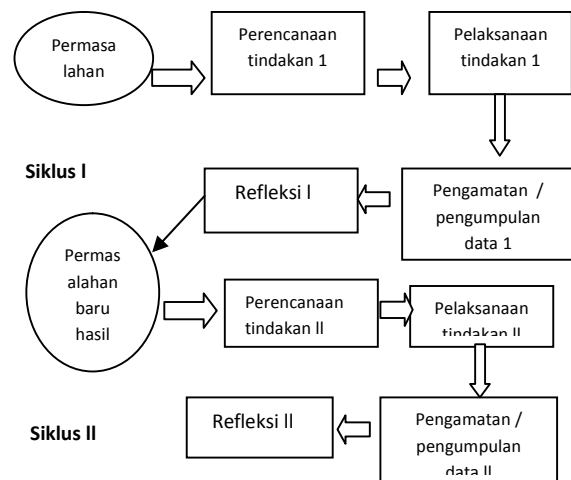
C. Meode Penelitian

Pada penelitian TGT ini menggunakan metode berupa penelitian tindakan kelas (PTK) dimana menurut para ahli Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk

memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dan upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas. (Kasihani Kasbolah E. S, 2001: 80)

Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2012 : 3) mengemukakan bahwa "Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar:3.1

Siklus PTK Kemmis dan Taggart Suhardjono, 2012: 74)

➤ Pengolahan tes hasil belajar

1) Menentukan Nilai Tingkat penguasaan

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Kreteria tingkat penguasaan :

90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

70% = kurang

(Igak Wardani, 2012 : 1.18)

2) Rumus Menghitung Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum P}{X} \times 100\%$$

$\sum N$
Keterangan:
P = Ketuntasan belajar
 $\sum P$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar
 $\sum N$ = Jumlah siswa
100% = Bilangan tetap
(Arikunto, 2009 : 236)

3) Menghitung rata-rata kelas

Nilai rata-rata = $\frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{N \text{ (jumlah siswa)}}$
(Igak Wardani, 2012 : 5.19)

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) pretest

Berdasarkan pra tindakan (pre test), maka dapat dilihat nilai hasil belajar Peserta Didik TK PGRI Mekar ada 16 peserta didik yang tuntas dan 25 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dengan rata-rata nilai 60,24 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 39,02% termasuk dalam kriteria kurang tercapai.

➤ Pengolahan Data

Tabel 4.1 Data Nilai Pre Test Siklus I Pertemuan I

No	Nama Peserta didik	Nilai pra tindakan	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AA	40		✓
2	AW	50		✓
3	AG	50		✓
4	Az	60		✓
5	BS	70		✓
6	DP	80	✓	
7	EY	80	✓	
8	FA	80	✓	
9	FN	40		✓
10	FA	80	✓	
11	FQ	80	✓	
12	GD	50		✓
13	HA	60		✓
14	HS	80	✓	
15	HN	80	✓	
16	HY	50		✓
17	HM	30		✓
18	HI	80	✓	
19	IF	80	✓	
20	IM	30		✓

21	IR	20		✓
22	JR	40		✓
23	KJ	60		✓
24	MS	80	✓	
25	MI	80	✓	
26	MH	50		✓
27	MY	50		✓
28	MO	80	✓	
29	MZ	50		✓
30	NH	70		✓
31	NR	30		✓
32	NR	30		✓
33	RD	60		✓
34	RP	30		✓
35	SR	60		✓
36	SO	80	✓	
37	SJ	50		✓
38	SU	80	✓	
39	UM	30		✓
40	YU	80	✓	
41	YN	80	✓	
Jumlah		2470	Sangat kurang tercapai	
Rata rata		60,24		
Ketuntasan		39,02%		

Sumber : Data olahan Maret 2018

✓ Rata rata kelas

Nilai rata-rata = $\frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{N \text{ (jumlah siswa)}}$

✓ Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Ketuntasan belajar

$\sum p$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$ = Jumlah siswa

100% = Bilangan tetap

Berdasarkan tabel pra tindakan (pre test) di atas, maka dapat dilihat nilai hasil belajar Peserta Didik TK PGRI Mekar ada 16 peserta didik yang tuntas dan 25 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dengan rata-rata nilai 60,24 dan ketuntasan secara klasikal sebesar 39,02% termasuk dalam kriteria kurang tercapai.

2) Siklus I

Hasil observasi siklus I

Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Item	1	2	3	4	5	Totol	Score
1	AA	5	5	5	5	5	25	Kurang
2	AB	5	5	5	5	5	25	Kurang
3	AC	5	5	5	5	5	25	Kurang
4	AD	5	5	5	5	5	25	Kurang
5	AE	5	5	5	5	5	25	Kurang
6	AF	5	5	5	5	5	25	Kurang
7	AG	5	5	5	5	5	25	Kurang
8	AH	5	5	5	5	5	25	Kurang
9	AI	5	5	5	5	5	25	Kurang
10	AJ	5	5	5	5	5	25	Kurang
11	AK	5	5	5	5	5	25	Kurang
12	AL	5	5	5	5	5	25	Kurang
13	AM	5	5	5	5	5	25	Kurang
14	AN	5	5	5	5	5	25	Kurang
15	AO	5	5	5	5	5	25	Kurang
16	AP	5	5	5	5	5	25	Kurang
17	AQ	5	5	5	5	5	25	Kurang
18	AR	5	5	5	5	5	25	Kurang
19	AS	5	5	5	5	5	25	Kurang
20	AT	5	5	5	5	5	25	Kurang
21	AU	5	5	5	5	5	25	Kurang
22	AV	5	5	5	5	5	25	Kurang
23	AW	5	5	5	5	5	25	Kurang
24	AX	5	5	5	5	5	25	Kurang
25	AY	5	5	5	5	5	25	Kurang
26	AZ	5	5	5	5	5	25	Kurang
27	BA	5	5	5	5	5	25	Kurang
28	BB	5	5	5	5	5	25	Kurang
29	BC	5	5	5	5	5	25	Kurang
30	BD	5	5	5	5	5	25	Kurang
31	BE	5	5	5	5	5	25	Kurang
32	BF	5	5	5	5	5	25	Kurang
33	BG	5	5	5	5	5	25	Kurang
34	BH	5	5	5	5	5	25	Kurang
35	BI	5	5	5	5	5	25	Kurang
36	BJ	5	5	5	5	5	25	Kurang
37	BK	5	5	5	5	5	25	Kurang
38	BL	5	5	5	5	5	25	Kurang
39	BM	5	5	5	5	5	25	Kurang
40	BN	5	5	5	5	5	25	Kurang
41	BO	5	5	5	5	5	25	Kurang
42	BP	5	5	5	5	5	25	Kurang
43	BQ	5	5	5	5	5	25	Kurang
44	BR	5	5	5	5	5	25	Kurang
45	BS	5	5	5	5	5	25	Kurang
46	BT	5	5	5	5	5	25	Kurang
47	BU	5	5	5	5	5	25	Kurang
48	BV	5	5	5	5	5	25	Kurang
49	BW	5	5	5	5	5	25	Kurang
50	BX	5	5	5	5	5	25	Kurang
51	BY	5	5	5	5	5	25	Kurang
52	BZ	5	5	5	5	5	25	Kurang
53	CA	5	5	5	5	5	25	Kurang
54	CB	5	5	5	5	5	25	Kurang
55	CC	5	5	5	5	5	25	Kurang
56	CD	5	5	5	5	5	25	Kurang
57	CE	5	5	5	5	5	25	Kurang
58	CF	5	5	5	5	5	25	Kurang
59	CG	5	5	5	5	5	25	Kurang
60	CH	5	5	5	5	5	25	Kurang
61	CI	5	5	5	5	5	25	Kurang
62	CJ	5	5	5	5	5	25	Kurang
63	CK	5	5	5	5	5	25	Kurang
64	CL	5	5	5	5	5	25	Kurang
65	CM	5	5	5	5	5	25	Kurang
66	CN	5	5	5	5	5	25	Kurang
67	CO	5	5	5	5	5	25	Kurang
68	CP	5	5	5	5	5	25	Kurang
69	CQ	5	5	5	5	5	25	Kurang
70	CR	5	5	5	5	5	25	Kurang
71	CS	5	5	5	5	5	25	Kurang
72	CT	5	5	5	5	5	25	Kurang
73	CU	5	5	5	5	5	25	Kurang
74	CV	5	5	5	5	5	25	Kurang
75	CW	5	5	5	5	5	25	Kurang
76	CX	5	5	5	5	5	25	Kurang
77	CY	5	5	5	5	5	25	Kurang
78	CZ	5	5	5	5	5	25	Kurang
79	DA	5	5	5	5	5	25	Kurang
80	DB	5	5	5	5	5	25	Kurang
81	DC	5	5	5	5	5	25	Kurang
82	DD	5	5	5	5	5	25	Kurang
83	DE	5	5	5	5	5	25	Kurang
84	DF	5	5	5	5	5	25	Kurang
85	DG	5	5	5	5	5	25	Kurang
86	DH	5	5	5	5	5	25	Kurang
87	DI	5	5	5	5	5	25	Kurang
88	DJ	5	5	5	5	5	25	Kurang
89	DK	5	5	5	5	5	25	Kurang
90	DL	5	5	5	5	5	25	Kurang
91	DM	5	5	5	5	5	25	Kurang
92	DN	5	5	5	5	5	25	Kurang
93	DO	5	5	5	5	5	25	Kurang
94	DP	5	5	5	5	5	25	Kurang
95	DQ	5	5	5	5	5	25	Kurang
96	DR	5	5	5	5	5	25	Kurang
97	DS	5	5	5	5	5	25	Kurang
98	DT	5	5	5	5	5	25	Kurang
99	DU	5	5	5	5	5	25	Kurang
100	DV	5	5	5	5	5	25	Kurang

- ✓ Menghitung aktivitas siswa
 Nilai diperoleh = $\frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$
 $= \frac{2091}{3485} \times 100\%$
 $= 60\%$

Kreteria keaktifan siswa	keterangan nilai skala
21- 40 Sangat kurang	1 = tidak pernah
41- 60 Kurang	2 = jarang
59 -69 = Cukup	3 = kadang-kadang
70- 80 Baik	4 = sering
81- 100 Sangat baik	5 = sering sekali

Arikunto, 2009

Keterangan indicator penelitian

1.Presentasi kelas
a. Apakah guru memperkenalkan materi pelajaran
a. Siswa dapat berdiskusi langsung
b. Siswa memperhatikan dengan cermat
c. Siswa mencatat hasil pembelajaran yang disampaikan guru
2.Kerjasama Tim
a.Siswa menyiapkan anggotanya untuk mempelajari Clue
b.Adanya pembagian tugas yang dibagikan oleh guru
c.Siswa saling membandingkan jawaban
d.Siswa saling memeriksa jawaban antar tim
e.Siswa dapat saling mengkoreksi konsep dalam tim
3.Permainan
a.Siswa menjawab soal dengan cepat
b.Siswa dapat merespon terhadap pertanyaan yang diberikan
4.Kognitif
a.Siswa mampu menjawab soal yang diberikan
b.Siswa mampu mengungkapkan pengetahuan dalam

bentuk tulis/lisan
5.Afektif
a.Siswa mampu merespon terhadap Pertanyaan
b.Siswa mampu mengintegrasikan kemampuannya terhadap pertanyaan
6.psikomotor
a.Siswa mampu dengan cepat menanggapi pertanyaan yang diberikan
b.Siswa mampu mempresentasikan konsep dan lambang

3) Siklus II

Hasil observasi siklus I

Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

123456789101112										
No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Total	Score
1	AA	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
2	AB	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
3	AC	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
4	AD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
5	AE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
6	AF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
7	AG	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
8	AH	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
9	AI	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
10	AJ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
11	AK	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
12	AL	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
13	AM	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
14	AN	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
15	AO	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
16	AP	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
17	AQ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
18	AR	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
19	AS	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
20	AT	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
21	AU	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
22	AV	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
23	AW	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
24	AX	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
25	AY	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
26	AZ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
27	BA	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
28	BB	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
29	BC	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
30	BD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
31	BE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
32	BF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
33	BG	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
34	BH	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
35	BI	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
36	BJ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
37	BK	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
38	BL	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
39	BM	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
40	BN	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
41	BO	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
42	BP	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
43	BQ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
44	BR	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
45	BS	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
46	BT	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
47	BU	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
48	BV	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
49	BW	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
50	BX	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
51	BY	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
52	BZ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
53	CA	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
54	CB	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
55	CC	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
56	CD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
57	CE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
58	CF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
59	CG	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
60	CH	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
61	CI	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
62	CJ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
63	CK	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
64	CL	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
65	CM	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
66	CN	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
67	CO	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
68	CP	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
69	CQ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
70	CR	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
71	CS	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
72	CT	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
73	CU	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
74	CV	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
75	CW	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
76	CX	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
77	CY	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
78	CZ	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
79	DA	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
80	DB	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
81	DC	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
82	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
83	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
84	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
85	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
86	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
87	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
88	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
89	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
90	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
91	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
92	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
93	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
94	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
95	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
96	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
97	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
98	DE	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
99	DF	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
100	DD	5	5	5	5	5	5	5	35	Kurang
2025										



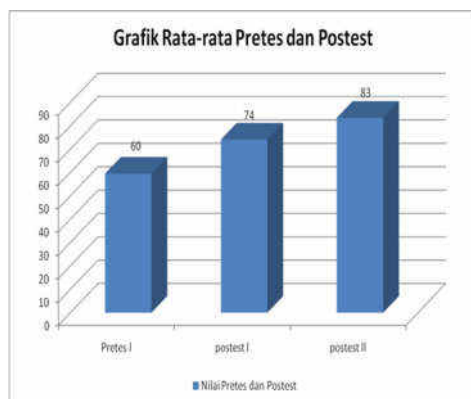
English (United States)

a) Siswa menyiapkan anggotanya untuk mempelajari Clue
b) Adanya pembagian tugas yang dibagikan oleh guru
c) Siswa saling membandingkan jawaban
d) Siswa saling memeriksa jawaban antar tim
e) Siswa dapat saling mengoreksi konsep dalam tim
3. Permainan
a) Siswa menjawab soal dengan cepat
b) Siswa dapat merespon terhadap pertanyaan yang diberikan
4. Kognitif
a) Siswa mampu menjawab soal yang diberikan
b) Siswa mampu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk tulis/lisan
5. Afektif
a) Siswa mampu merespon terhadap Pertanyaan
b) Siswa mampu mengintegrasikan kemampuannya terhadap pertanyaan
6. psikomotor
a) Siswa mampu dengan cepat menanggapi pertanyaan yang diberikan
b) Siswa mampu mempresentasikan konsep dan lambang

E. Pembahasan

Penerapan model *Team Game Tournament* berdampak positif terhadap proses dan hasil kegiatan pembelajaran siswa. Dampak positif tersebut antara lain siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat bekerja samadalam kelompok maupun individu dengan siswa lain dan mendiskusikan hasil pekerjaannya kemudian dipersentasikan didepan kelas agar teman yang lain paham. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

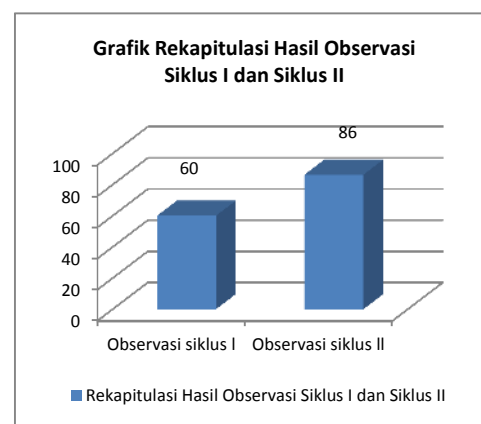
Gambar 4.1 grafik hasil Rekapitulasi Pre test dan Post test Ketuntasan Belajar Siswa



Dari hasil grafik rekapitulasi pretes diperoleh hasil 60% masih tergolong

kreteria cukup tercapai tetapi belum mencapai nilai KKM dan postes siklus I mengalami peningkatan dapat diperoleh hasil 74% masih tergolong kreteria cukup tercapai dan belum juga mencapai nilai KKM dan dilanjutkan kesiklus berikutnya, disiklus II diperoleh nilai 83% dan tergolong kreteriatertcapai.

Gambar 4.2 grafik hasil Rekapitulasi observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II



Dari hasil grafik rekapitulasi observasi pada siklus I diperoleh hasil 60% masih tergolong kreteria kurang dan siklus II mengalami peningkatan dapat diperoleh hasil 86% dengan kreteria sangat baik.

F. Kesimpulan dan Saran

Penerapan model *Time Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada TK PGRI Mekar melalui Bermain Permainan tebak angka dan Gambar sudah sangat baik dilihat dari peningkatan disetiap siklusnya.

Dengan cara permainan akademik seperti ini, siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan, materi yang disajikan pun menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Tame Game Tournament*

(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74% namun setelah melakukan refleksi kembali pada siklus II menjadi 83%. Hal ini terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu berdasarkan hal di atas bahwa masalah – masalah dalam rumusan masalah dapat diselesaikan sebagaimana dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Time Game Tournament* (TGT)

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1) Saran bagi guru

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Time Game Tournament* (TGT), maka hendaknya guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT).

2) Saran bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengemukakan pendapat agar pembelajaran dapat dilaksanakan dari dua arah yaitu guru dan siswa, serta mampu melaksanakan diskusi kelas dengan baik dan mampu bekerjasama dengan teman di dalam proses belajar mengajar,

Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Karena hal ini akan bermanfaat bagi siswa dalam peningkatan kemampuan siswa.

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tindakan kelas khususnya model kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT) hendaknya terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu dengan matang dan aktif berkomunikasi dengan guru pendamping yang bersangkutan agar pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat terlaksana dengan baik.

G. Daftar Pustaka

- Ahmad . (2016) *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Prenadamedia Group.
- Anonim. 2005. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar nasional pendidikan. <http://www.presidenri.go.id/DokumenUU.php/104.pdf>. Diunduh tangga 18 maret 2017
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto , Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman.2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ishak, Ponco, (2016) *Pengertian Metode Pembelajaran, Macam-Macam, Syarat dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran*. <http://20316702.siap-sekolah.com/2013/11/18/pengertian-metode pembelajaran-macam,macam-syarat-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-metode pembelajaran/>
- Maisah 2013. *Manajemen Pendidikan*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2015. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kasihani Kasbolah E. S. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. 2010. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjejep Rohendi . Jakarta: UI Perss
- Muhibbin Syah. 2005. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramadhan, Irfan. diakses 30 Juli 2015, *Pengertian dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*, <https://irfanramadha>

- n4.wordpress.com/2017/03/20/pengertian-dan-tujuan-pendidikan-kewarganegaraan-pegertian/
- Slavin Robert E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ubaedillah, A. & Rozak, Abdul. (2012). *Pendidikan kewarga (Negara) an civic education*. Jakarta : Prenada Media Grup
- wardani Igak dan kusyana (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: Universitas Terbuka.