



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>

PENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* KELAS III SEKOLAH DASAR

Syifa Fauziyah¹, Ani Hendriani², Kurniasih³

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

e-mail : syifawaziah04@gmail.com; anihendriani@upi.edu; kurniasih@gmail.com

Abstract : *This research is based on the low skill of cooperation of third grade students of SDN TKK. This is due to the lack of student activity in exploring potential, building knowledge both alone and with friends and the lack of variation of methods and models teachers use in learning. This study aims to describe the improvement of cooperative skills of third grade students of SDN TKK through the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament. The research method used is Class Action Research (PTK) with Kemmis and Taggart model and implemented as many as II cycle. The instrument of data disclosure from PTK consists of observation sheet of teacher and student activity, student cooperation skill observation sheet, and field note. The research results showed that in the first cycle, the skills of student cooperation were average percentage of 68.29%. In cycle II, the average percentage increased to 86.34%. This can mean that the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament can improve the skills of cooperation class III SDN TKK.*

Keywords: *cooperation skills, teams games tournament.*

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi dan ketatnya persaingan abad 21 menuntut dunia pendidikan khususnya tenaga pendidik dan pendidikan mengembangkan kecakapan hidup peserta didik. Oleh sebab itu, sebagai salah satu langkah mengembangkan kecakapan hidup tersebut guru sebagai pendidik perlu melaksanakan pembelajaran yang memfasilitasi, mengakomodasi, serta mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berbagai

aktivitas sehingga siap berada pada kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut terdapat pengertian pembelajaran menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga perlu mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 dalam Permendikbud

Nomor 24 Tahun 2016 yang mengembangkan kompetensi siswa diantaranya kompetensi sikap, spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu kecakapan hidup yang dapat dikembangkan pada pembelajaran di sekolah dasar adalah keterampilan kerjasama. Kerjasama dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari kemampuan lain yang harus dikuasai oleh siswa. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dari penjelasan Hapsari dan Yonata (2014, hlm.182) bahwa keterampilan kerjasama merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa karena dapat bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial di masyarakat.

Selain itu, urgensi keterampilan kerjasama di sekolah juga diutarakan oleh Boressa (dalam Apriono, 2011) yaitu, "Pentingnya seorang siswa memiliki keterampilan kerjasama, dengan mengkondisikan siswa untuk benar-benar memahami bahwa tidak ada satu orang yang dapat menyelesaikan semua tugas dengan tepat, kecuali dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan".

Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dari setiap individu-individunya (in-group-nya) dan kelompok lainnya (yang merupakan out-group-nya) terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi misi yang sama.

Pendapat ini sejalan dengan Cooley (dalam Soekanto, 2007. hlm 66) yang menjelaskan bahwa

"Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengadilan terhadap diri sendiri untuk memenuhi

kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna".

Johnson, dkk. (2012, hlm.6) menjelaskan bahwa "memahami kerjasama berarti memahami kelima komponen pokok yang bisa membuat kerjasama bersjalan". Jadi, tidak semua kerja dalam kelompok dapat dianggap sebagai belajar bekerjasama. Karena dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya duduk bersama dan meminta mereka untuk membantu satu sama lain, tetapi didalam kegiatan kerjasama terdapat komponen-komponen yang dapat meningkatkan produktivitas siswa dalam bekerjasama. Kelima komponen keterampilan kerjasama menurut Johnson diantaranya (1) interdependensi positif (2) interaksi tatap muka (3) tanggung jawab individu (4) skil-skil kelompok kecil dan interpersonal (5) pemrosesan kelompok. Peneliti kemudian menjadikan kelima komponen tersebut sebagai aspek. Sedangkan untuk mengetahui keterampilan kerjasama dalam aktivitas pembelajaran siswa maka peneliti menjabarkan kelima aspek itu kedalam beberapa indikator yang dikembangkan dari teori Lundgren (dalam Rusman 2014, hlm. 210-211) dan terdiri dari 13 indikator. Berikut adalah gambaran aspek dan indikator yang diamati

Tabel 1. Aspek dan Indikator Keterampilan Kerjasama yang Diamati

| N | Aspek | Indikator |
|----|-------------------------|---|
| o. | | |
| 1. | Interdependensi positif | a. Mengikuti aturan yang sudah disepakati oleh kelompok. b. Berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok. |

| | |
|---|--|
| | c.Saling membantu dan mendukung dalam mengerjakan tugas kelompok. |
| 2. Interaksi tatap muka | a.Memberikan pendapat ide atau gagasan b. Saling bertanya jawab c.Berada dalam kelompok |
| 3. Tanggung jawab individual | a.Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh b. Mampu menjelaskan jawaban saat melakukan games dan turnamen |
| 4. Skil-skil kelompok kecil dan interpersonal | a.Menyampaikan pendapat dengan santun b. Mendengarkan teman satu kelompok yang sedang menyampaikan pendapat c.Menciptakan suasana yang nyaman dan akrab dalam kelompok |
| 5. Pemrosesan kelompok | a.Memberikan motivasi untuk berkontribusi pada kelompok b. Mengevaluasi kinerja kelompok |

Dari hasil observasi yang pada kelas III SDN TKK, ditemukan bahwa pembelajaran aktivitasguru lebih dominan dari aktivitas siswa, sehingga pembelajaran cenderung pada *teacher center*. Selain itu siswa masih kurang optimal dalam mengembangkan potensi diri khususnya keterampilan kerjasama. Hal tersebut terlihat dari data hasil

observasi yang menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kerjasama siswa kelas III sebesar 49,87% dan termasuk pada kategori rendah. Dari presentasi tersebut 57% atau 17 orang siswa berada pada kategori rendah, sedangkan 43% atau 13 orang berada pada kategori sedang.

Ada beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan kerjasama dikelas tersebut. Pertama, lingkungan pembelajaran kurang dirancang untuk melakukan pembelajaran secara dinamis, hal ini terlihat dari penataan bangku yang masih ditata secara klasik dimana guru sebagai pusat perhatian dan siswa hanya diam, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan guru. Kedua, setelah guru menjelaskan tugas, siswa dibiarkan secara sendiri-sendiri mengerjakan tugas yang ada di buku siswa. sehingga tidak terciptanya hubungan sosial yang baik dan terjadi ketimpangan antara siswa yang memahami materi atau pembelajaran dan yang kurang memahami materi menjadi tidak fokus sehingga tertinggal dalam mengerjakan tugas. Ketiga, kurangnya variasi media, strategi, metode dan model yang diaplikasikan dalam pembelajaran sehingga kelas terasa monoton dan siswa merasa cepat bosan karena mereka hanya melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru, mendengarkan ceramah, membaca buku tema dan menjawab soal yang ada didalamnya.

Dari fakta yang terlihat dilapangan, terdapat suatu ketimpangan antara kondisi ideal dengan kondisi yang terjadi dilapangan. Ketimpangan tersebut merupakan suatu masalah yang apabila tidak ditangani akan menyebabkan siswa semakin sulit untuk menerapkan keterampilan kerjasama dan kecakapan hidup pada lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, sebagai salah satu upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan

sesuai dengan kondisi kelas III SDN TKK yang membutuhkan motivasi serta pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama.

Berdasarkan kajian teoritis, terdapat model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan kerjasama, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif diyakini dapat mengembangkan keterampilan kerjasama sehingga berkembang menjadi keterampilan hidup dan berkarir yang menjadi tuntutan abad 21. Selain itu dengan pembelajaran kooperatif, siswa memiliki ketergantungan positif untuk mencapai tujuan bersama. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Sanjaya, 2014, hlm. 242) bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok (Savage, dalam Rusman, 2012 hlm. 203).

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe seperti *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Jigsaw*, dan *Team Games Tournament*. Adapun model pembelajaran yang peneliti pilih untuk dilaksanakan di kelas III adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Alasan memilih model ini karena model tersebut memiliki unsur permainan dan turnamen dimana siswa akan berusaha dan bekerjasama untuk menjadi tim terbaik.

Selain itu terdapat berbagai kelebihan yang terdapat pada model ini karena memiliki unsur permainan dan turnamen dimana siswa akan berusaha, bertanggung jawab, dan membangun kepercayaan antar teman kelompok

sehingga menjadi kelompok terbaik. Kelebihan model kooperatif tipe TGT ini juga dijelaskan oleh Priansa (dalam Sholihat hlm. 21) yaitu (1) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran; (2) Meningkatkan semangat siswa untuk belajar; (3) Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri; (4) Menimbulkan kerjasama, toleransi, serta mau menerima pendapat orang lain. (5) Memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi karena adanya penghargaan (6) Memudahkan guru untuk mengawasi siswa dalam belajar dan melakukan kerjasama.

Model pembelajaran tipe TGT memiliki ke khasannya sendiri, yaitu adanya kegiatan kelompok dimana siswa saling berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, dan melakukan tanya jawab bersama teman yang berbeda-beda secara akademik maupun hal lainnya. Selain itu dalam TGT terdapat permainan dan turnamen yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam bersaing secara positif bersama teman yang memiliki kesetaraan akademik, sehingga siswa dapat bertanggung jawab serta berkontribusi aktif untuk mendapatkan point bagi kelompoknya.

Slavin (DeVries & Slavin, 1978; Slavin, 1986) menjelaskan bahwa

“Teams Games Tournament was the first of the Johns Hopkins cooperative learning methods . It uses the same teacher presentations and teamwork as in STAD, but replaces the quizzes with weekly tournaments, in which students compete with members of other teams to contribute points to their teams scores.”

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa kelas III Sekolah Dasar”. Model ini akan diterapkan pada tema 8 yaitu Bumi dan Alam Semesta.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Model ini merupakan revisi dari model Kurt Lewin. Model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis adalah model PTK dalam bentuk spiral yang terdiri atas beberapa siklus kegiatan (Arifin, 2011, hlm. 109). Penelitian model spiral ini berawal dari rancangan yang dilakukan pada tahapan perencanaan (*plan*). Setelah itu diadakan tindakan/pelaksanaan (*act*), yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki apa yang menjadi masalah pada pembelajaran. Sementara tindakan berlangsung, dilakukan pengamatan (*observe*) untuk mengetahui dan merekam bagaimana tindakan terjadi, oleh sebab itu kegiatan pelaksanaan dan pengamatan tidak bisa dipisahkan karena termasuk dalam satu kesatuan kegiatan dalam satu waktu. Selanjutnya, untuk mengetahui adanya kekurangan yang terjadi pada saat tindakan, maka dilakukan refleksi dari hasil tindakan dan pengamatan oleh peneliti. Hasil refleksi tersebut akan menjadi landasan untuk memperbaiki atau mengembangkan perencanaan dan tindakan pada siklus selanjutnya.

Subjek dalam penelitian kali ini adalah siswa kelas III SDN TKK Bandung pada semester II tahun ajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa 30 orang dan terdiri dari 17 perempuan serta 13 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN TKK. Lokasi sekolah berada di Jl. Titimplik No.1, kelurahan Sadang Serang, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Adapun waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal sekolah kelas III SD, yaitu pagi dimulai dari pukul 07.00 s.d. 12.00 pada siklus I, dan sekolah siang dimulai dari 12.30 s.d. 17.00 pada siklus II pada bulan Februari hingga bulan Mei.

Penelitian ini memiliki 2 prosedur diantaranya prosedur administratif, dan

prosedur substantif. Dalam prosedur administratif, peneliti mempersiapkan kegiatan pra penelitian, serta rancangan tindakan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kemudian, pada prosedur substantif terdapat dua instrumen yang disiapkan diantaranya instrument pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 8 Bumi dan Alam Semesta, bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Kelompok (LKK), lembar *games*, dan soal jawaban *tournament*. Kemudian terdapat instrumen pengungkap data diantaranya lembar observasi kegiatan guru siswa, lembar observasi peningkatan keterampilan kerjasama siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi penting. Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Bogdan dalam Sugiyono (2015, hlm. 334) menyebutkan bahwa “analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”.

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hasil observasi keterampilan kerjasama siswa, dan catatan lapangan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif atau *Flow Model* yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 337). Analisis ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data dan *conclusion drawing/verification*.

Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi keterampilan kerjasama siswa berdasarkan indikator

keterampilan kerjasama yang dikembangkan dari berdasarkan aspek komponen esensial dari Jhonson dan juga tingkatan keterampilan kerjasama oleh Lundgren.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I telah dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 serta peraturan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam kurikulum 2013, alokasi pembelajaran yang dibuat adalah 1 kali pertemuan dengan waktu 5 x 35 menit (1 hari). Dalam merancang RPP, terdapat komponen-komponen yang terdiri dari 1) identitas; 2) kompetensi dan indikator; 3) tujuan pembelajaran; 4) materi ajar; 5) metode, model, dan pendekatan; 6) media, alat, dan sumber belajar; 7) langkah-langkah pembelajaran; 8) penilaian. Sistematika RPP yang dibuat pada siklus I sama dengan sistematika pada pra siklus yaitu mengacu kepada Permendikbud No.22 Tahun 2016. Namun pada RPP ini terdapat perbedaan pada kegiatan intinya yang menyesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kegiatan tersebut dimulai dari presentasi kelas, *team* (belajar kelompok), *games*, *tournament* dan rekognisi tim.

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 11 April 2018 dan dimulai dari pukul 07.00 sampai pukul 12.00 di kelas III SD TKK. Pembelajaran yang dibahas pada saat itu adalah pembelajaran 6 subtema 1 tema 8 mengenai Bumi dan Alam Semesta. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal pembelajaran, siswa berbaris seperti biasa untuk memasuki ruangan, kemudian guru memeriksa kerapihan badan dan pakaian siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dibangkunya masing-masing. Setelah kelas mulai kondusif, guru mengajak siswa untuk berdo'a dan membaca Asmaul Husna bersama-sama yang dipimpin oleh GRF sebagai ketua kelas. Setelah selesai berdo'a dan membaca Asmaul Husna, siswa kemudian memberi salam kepada guru. Karena disekolah melakukan pembiasaan "Rebo Nyunda". Maka setelah berdo'a guru meminta perwakilan dari siswa perempuan MNB dan siswa laki laki AFF untuk kedepan dan memimpin siswa menyanyikan lagu Daerah yang berjudul Manuk Dadali. Setelah selesai menyanyikan lagu Daerah, guru selanjutnya mengecek kehadiran siswa dengan memanggil siswa satu persatu. Guru dan siswa kemudian melakukan kegiatan apersepsi dengan melakukan tanya jawab, kemudian siswa mengetahui tujuan pembelajaran mengenai fase dan bentuk bulan, mengenal antariksawan, serta mengidentifikasi bentuk pada pesawat luar angkasa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru juga menjelaskan kegiatan apa saja yang akan siswa lakukan.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan langkah presentase kelas. Sebelumnya, siswa dikondisikan untuk mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan agar mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kegiatan game dan *tournament*. Selanjutnya guru menayangkan video mengenai bulan dan antariksawan. Siswa melihat video yang ditayangkan dengan seksama, ada beberapa siswa yang melihat dari laptop guru karena kurang terlihat pada saat ditayangkan, dan ada satu siswa MRA yang duduk di lantai dan membuat teman-teman yang lain ikut menonton dilantai. guru kemudian memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat, apabila ada siswa yang belum mengerti, guru mengajak siswa untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa, namun bila siswa kesulitan menjawab maka guru akan menjelaskan secara ringkas jawaban atau materi perlu dibahas.

Langkah kedua pada kegiatan inti adalah kegiatan kelompok. Sebelumnya, guru telah membagi siswa yang menjadi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kelompok tersebut dibedakan berdasarkan 6 dan merupakan kelompok awal atau asal (heterogen). Setelah siswa berkumpul bersama kelompoknya, guru menjelaskan peraturan yang harus ditaati serta membagikan lembar kerja kelompok (LKK) pada setiap kelompok. Pada langkah ini, siswa saling berdiskusi, melakukan tanya jawab, membagi tugas, serta mempresentasikan apa yang sudah mereka dapatkan.

Siswa selanjutnya diajak untuk melakukan kegiatan mengisi lembar *games*. Guru menjelaskan peraturan yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan ini, setiap siswa harus bertanggung jawab dan bersungguh sungguh dalam mengerjakan lembar *games*. Pada saat guru menjelaskan peraturan, ada beberapa siswa yang sudah tidak sabar mengerjakan lembar *games*, sehingga dia tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa mulai mengerjakan soal setelah mendengar aba-aba dari guru yang menghitung mundur “3, 2, 1, Mulai”. Siswa antusias dalam kegiatan ini, mereka berlomba-lomba agar mendapatkan poin yang tinggi untuk kelompoknya.

Sebelum melakukan langkah selanjutnya yaitu *tournament*, guru dan siswa menyanyikan lagu tentang planet-planet serta melakukan tepuk tata surya. Siswa kembali kondusif dan semangat untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Guru mengintruksikan siswa untuk berkumpul dengan nomor yang sama. Siswa berpindah tempat untuk melakukan

turnamen. Setelah siswa duduk bersama kelompok nomor, guru menyampaikan peraturan dalam *tournament*, dan memberikan contoh pelaksanaan langkah kegiatan *tournament*. Kegiatan *tournament* dilaksanakan selama 1 jam dimana kelompok penantang memilih nomor soal, kelompok selanjutnya membacakan soal. Apabila salah satu siswa dari kelompok penantang menjawab dengan benar maka akan diberikan poin sesuai dengan tingkat kesukaran soal yang didapatkan. Untuk soal yang mudah siswa akan mendapat 10 poin, untuk soal yang tingkat kesukarannya sedang akan mendapat 20 poin, dan untuk soal yang sulit akan mendapat 25 poin.

Langkah terakhir dari kegiatan inti ini adalah rekognisi tim. Pada tahap ini guru menghitung perolehan poin bersama siswa yang telah ditulis dipapan tulis. Setelah itu guru kemudian membacakan hasil perolehan dari setiap kelompok dan mengumumkan juaranya. Pada kegiatan kali juara pertama adalah kelompok merah muda dengan perolehan poin 600, juara kedua adalah kelompok oranye dengan poin 580 dan juara ketiga adalah kelompok biru dengan poin 560. Sedangkan untuk tiga kelompok yang lain, guru memberikan penghargaan atas proses yang telah mereka lakukan. Siswa kemudian diberikan motivasi agar tidak mudah menyerah dan putus asa.

Setelah bermain dan melakukan turnamen, guru mengembalikan siswa untuk duduk dengan rapih dibanggunya masing-masing. Selanjutnya, siswa dan guru melakukan refleksi, menyampaikan kesan dan pesannya atas pembelajaran yang sudah dilakukan. Kemudian, siswa diberikan lembar evaluasi mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini. Untuk memantapkan pemahaman siswa, guru memberikan tugas atau PR yang harus siswa kerjakan pada buku tema 8 mengenai soal evaluasi pembelajaran subtema 1. Sebelum

pulang, siswa diminta mengecek kerapihan kelas apabila ada sambah maka dari itu guru melakukan operasi semut terlebih dahulu, selanjutnya guru dan siswa berdoa dipimpin oleh MRA.

Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siklus I

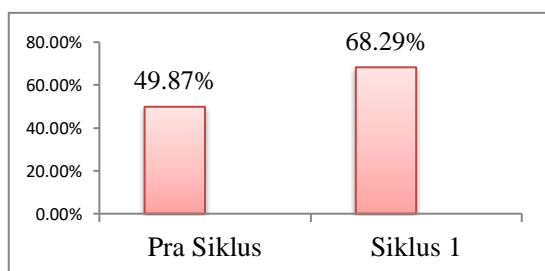
Berdasarkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang sudah dilaksanakan pada siklus I, terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III SD TKK. Pada prasiklus rata-rata nilai keterampilan kerjasama siswa kelas III adalah 49,87 dengan presentase sebesar 49,87%. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan kerjasama meningkat menjadi 68,29 dengan presentase sebesar 68,29%. Pada tabel 4.3 dapat diperlihatkan presentase keterampilan kerjasama siswa sesuai tingkatannya.

Tabel 2

Presentase Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I

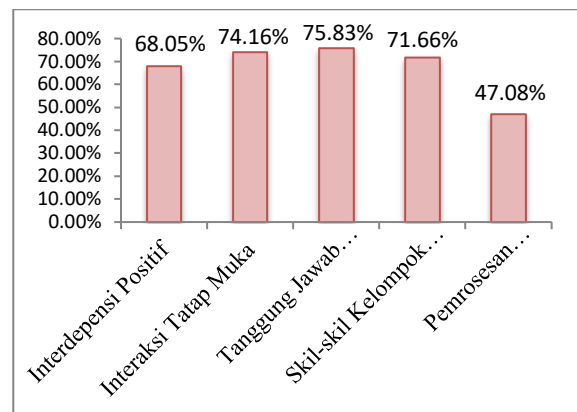
| No. | Presentase Kerjasama | Tingkat Kerjasama | Jumlah | Presentase |
|-----|----------------------|-------------------|--------|------------|
| 1 | 75-99% | Tinggi | 8 | 26,67% |
| 2 | 50-74% | Sedang | 22 | 73% |
| 3 | 25-49% | Rendah | 0 | 0% |

Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama siswa tergolong pada kategori sedang, dapat dilihat peningkatan keterampilan kerjasama dari pra siklus ke siklus I pada gambar 1



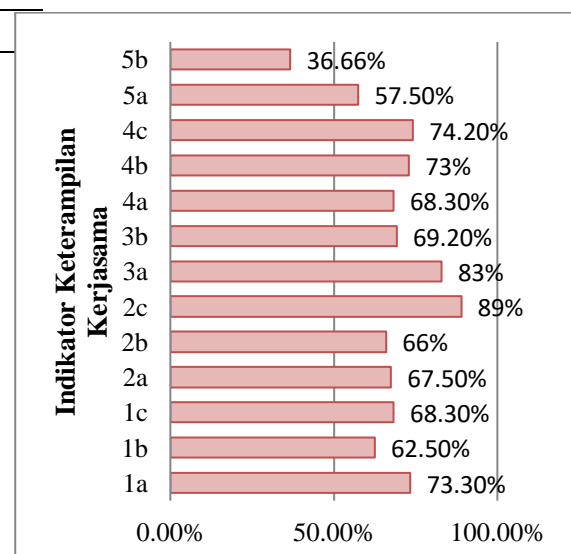
Gambar 1 Grafik Perbandingan Presentase Keterampilan Kerjasama Pra Siklus dan Siklus I

Dari presentase keterampilan kerjasama siswa secara keseluruhan tersebut, maka dapat digambarkan presentase kerjasama siswa dari setiap aspek, yaitu interdependensi positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individual, skil-skil kelompok kecil dan interpersonal, serta pemrosesan kelompok. Adapun presentase dari setiap aspek keterampilan kerjasama siswa pada siklus I dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Grafik Presentase Aspek Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I

Aspek-aspek tersebut dijabarkan ke dalam 13 indikator keterampilan kerjasama siswa, dan setiap indikator digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3 Grafik Presentase Indikator Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I

Perencanaan Pembelajaran Siklus II

RPP yang disusun pada siklus II memiliki kesamaan dengan RPP siklus I yang mengacu kepada Permendikbud No.22 Tahun 2016. Tetapi pada RPP siklus II ini terdapat perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan tersebut terlihat pada kegiatan inti dimana siswa akan diberikan kesempatan untuk menyemangati teman kelompoknya, dan melakukan evaluasi kinerja kelompok pada saat rekognisi tim. Selain itu pengaturan waktu pada kegiatan inti lebih diperhatikan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 18 April 2018 dan dimulai dari pukul 12.00 sampai pukul 17.00 di kelas III SD TKK. Pembelajaran yang dibahas pada saat itu adalah pembelajaran 5 subtema 2 tema 8 mengenai Bumi dan Alam Semesta. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Berikut ini adalah deskripsi kegiatan pada saat siklus II. Kegiatan pendahuluan siswa melakukan kegiatan pembiasaan seperti berdo'a, membaca asmaul husna, mengucapkan salam, mengecek kehadiran, serta menyanyikan lagu tradisional. Selanjutnya, siswa dan guru melakukan tanya jawab, apersepsi, mengaitkan dengan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, dan memberikan motivasi pada siswa.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dimulai dengan mengajak siswa untuk mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan agar mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kegiatan game dan *tournament*. Selain itu guru juga menyampaikan sanksi berupa pencopotan bintang atau pengurangan poin bagi siswa yang melanggar aturan. Siswa menyimak peraturan yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya siswa menyimak video yang ditayangkan oleh guru mengenai keindahan laut indonesia, selain itu guru menayangkan sedikit materi pada *power point*, siswa kemudian diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya.

Selanjutnya pada kegiatan diskusi kelompok, guru masih membagi siswa kedalam kelompok yang sama namun dengan urutan nomor yang berbeda pada beberapa kelompok. Guru kembali mengintruksikan siswa untuk memperhatikan nama kelompoknya berdasarkan *slide* pembagian kelompok, dan membimbing siswa untuk berkumpul bersama teman kelompoknya. Untuk membuat siswa semangat, guru mengajak mereka melakukan tepuk relief laut. Setelah itu guru menegaskan peraturan yang sudah ditetapkan, kemudian siswa mengerjakan LKK yang sudah dibagikan bersama teman kelompoknya selama 15 menit. Setelah waktu habis, guru mengajak siswa membahas hasil LKK selama 10 menit. Selanjutnya guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan LKK di meja guru.

Setelah mereka melakukan diskusi kelompok, selanjutnya guru meminta perwakilan siswa untuk membagikan lembar *games*. Sebelum memulai permainan, siswa diajak untuk melakukan tepuk *relief* agar siswa kembali semangat dan berkonsentrasi. Selanjutnya, guru mengingatkan kembali peraturan yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan ini dimana setiap siswa harus bertanggung jawab dan bersungguh sungguh dalam mengerjakan lembar *games*. Siswa mendengarkan penjelasan dan peraturan dari guru dengan baik. Mereka juga sudah mengetahui bahwa nilai dari *games* akan menjadi poin awal untuk kelompok mereka, serta bintang yang akan mereka dapatkan. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan lembar *games* dengan baik. Siswa mulai mengerjakan soal

setelah mendengar aba-aba dari guru yang menghitung mundur “3, 2, 1, Mulai”. Setelah waktu habis mereka mengumpulkan lembar *games* mereka dalam kelompoknya masing-masing, kemudian guru mengintruksikan mereka untuk menukar lembar *games* tersebut untuk diperiksa bersama-sama. Sambil diperiksa guru juga memberitahukan pada siswa jawaban yang tepat agar mereka tidak salah lagi. Siswa kemudian memeriksa lembar jawaban dan menilai sendiri dibimbing oleh guru.

Pada langkah berikutnya, guru mengintruksikan siswa untuk berkumpul dengan nomor yang sama. Siswa berpindah tempat untuk melakukan turnamen lebih tertib dari pembelajaran sebelumnya. Setelah siswa duduk bersama kelompok nomor dan fokus, guru mengingatkan peraturan dalam tournament di depan kelas. Siswa sudah menyimak penjelasan dari guru dengan lebih seksama karena guru memberikan peraturan dan sanksi apabila siswa mengobrol saat ada yang menjelaskan. Pada pembelajaran kali ini siswa sudah mengetahui bahwa dalam kelompok nomor mereka harus bertanding bukan berdiskusi. Guru mempersiapkan 30 amplop turnamen dimana setiap amplop tersebut berisikan kartu soal dan kartu jawaban yang telah dilengkapi dengan point yang berbeda mulai dari 10, 20, dan 25 tergantung tingkat kesukaran soalnya. Soal-soal tersebut berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari siswa bersama kelompoknya.

Siswa memulai kegiatan turnamen dan guru membimbing pelaksanaan kegiatan turnamen. Ada beberapa siswa yang bagus dalam membacakan soal namun ada juga siswa yang kurang jelas atau suaranya pelan dalam membaca soal sehingga kelompok yang melakukan turnamen merasa kesulitan. Disini ketika siswa mulai kesulitan, guru membantu membacakan soalnya. Saat melakukan turnamen, siswa terlihat memotivasi

teman kelompok (warnanya) dengan memberikan tepuk semangat, tepuk hebat dan tepuk salut. Siswa lebih antusias dalam menjawab soal saat turnamen karena merasa dihargai oleh temannya.

Pada kegiatan inti terakhir, guru meminta siswa untuk kembali lagi pada kelompok asal mereka berdasarkan warna. Siswa kembali kepada kelompok asal dengan tertib dan membawa kartu jawaban yang mereka peroleh saat tournament. Karena pada saat siklus I nilai pemrosesan kelompok rendah, maka pada siklus ke II guru menyiapkan lembar evaluasi kinerja kelompok. Guru membagikan lembar evaluasi kinerja kelompok tersebut dan membimbing siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka mendapatkan poin dari setiap anggota dan menghitung bersama perolehan poin tersebut. Setelah siswa selesai mengisi dan menghitung lembar evaluasi tersebut, mereka diminta guru untuk menyebutkan perolehan poin. Setiap siswa menyebutkan perolehan poin yang mereka dapatkan. Dari perolehan kelompok tersebut kelompok merah muda masih menjadi juara I, dan kelompok oranye masih menjadi juara II, namun disini kelompok biru yang tadinya menjadi juara III harus mengalah dengan kelompok merah. Setelah mengetahui siapa juaranya guru meminta perwakilan siswa dari setiap kelompok yang menang untuk maju kedepan. Selanjutnya, guru meminta perwakilan kelompok yang tidak menang untuk maju kedepan dan memberikan hadiah pada kelompok yang menang. Guru tak lupa memberikan penghargaan pada kelompok yang tidak mendapat juara 1, 2, dan 3 karena telah bekerjasama dengan cukup baik dan mau untuk aktif dalam pembelajaran kali ini. Guru juga memberikan nasehat pada setiap kelompok agar mau belajar dan bekerjasama sehingga mendapatkan hasil yang baik.

Pada kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk duduk pada

bangkunya masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merayakan hasil kerja mereka. Setelah mereka terlihat tenang barulah guru menyiapkan mereka dengan mengatakan “Mana-mana siapmu”, siswa pun menjawab “Ini-ini siapku”.Guru mengajak siswa untuk merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan, mengulang sedikit mengenai materi yang sudah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang mereka belum mengerti. Guru memberikan tugas atau PR yang harus siswa kerjakan pada buku tema 8 mengenai soal evaluasi pembelajaran subtema 2. Sebelum pulang, siswa diminta mengecek kerapihan kelas apabila ada sambah maka dari itu guru melakukan operasi semut terlebih dahulu, selanjutnya guru dan siswa berdoa dipimpin oleh MRA. Siswa memberikan salam kepada guru, lalu guru membalas salam siswa sambil memilih siswa dengan sikap yang rapih untuk pulang terlebih dahulu.

Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siklus II

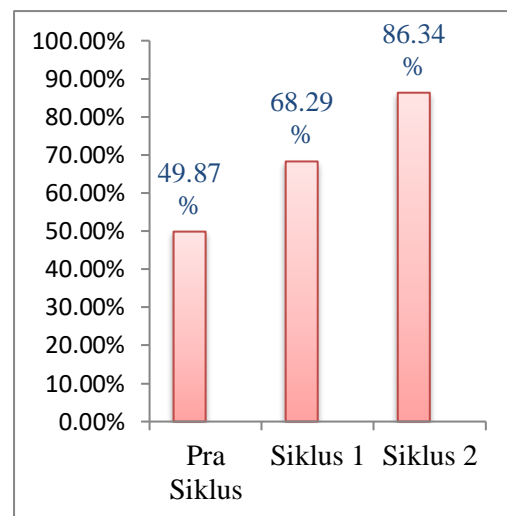
Berdasarkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang sudah dilaksanakan pada siklus II, terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III SD TKK. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan kerjasama siswa kelas III adalah 68,29 dengan presentase sebesar 68,29% dan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi hanya 8 orang saja dan untuk siswa yang termasuk kategori sedang sebanyak 22 orang. Pada siklus II rata-rata nilai keterampilan kerjasama meningkat menjadi 86,34 dengan presentase sebesar 86,34% dan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 28 orang dan untuk siswa yang termasuk katergori sedang sebanyak 2 orang. Pada tabel 3 dapat diperlihatkan

presentase keterampilan kerjasama siswa sesuai tingkatannya.

Tabel 4
Presentase Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus II

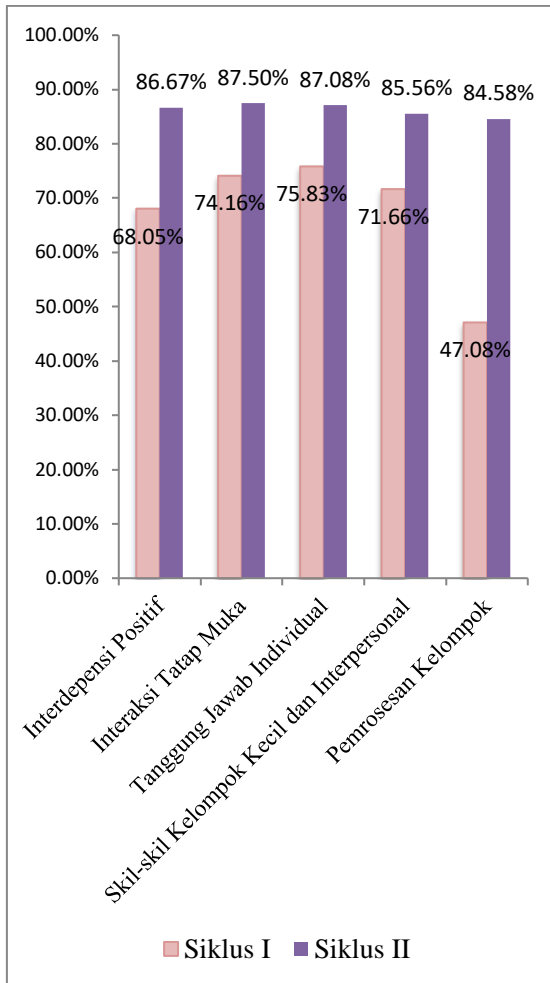
| No. | Presentase | Tingkat | Jml | persentase |
|-----|------------|------------------------|-----|------------|
| | | Keterampilan Kerjasama | | |
| 1 | 75-99% | Tinggi | 28 | 93,33% |
| 2 | 50-74% | Sedang | 2 | 6,67% |
| 3 | 25-49% | Rendah | 0 | 0% |

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama siswa meningkat dan tergolong pada tingkat keterampilan kerjasama yang tinggi. Berikut ini dapat dilihat peningkatan keterampilan kerjasama dari pra siklus, siklus I, dan siklus II pada gambar 4



Gambar 4 Grafik Perbandingan Presentase Keterampilan Kerjasama Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

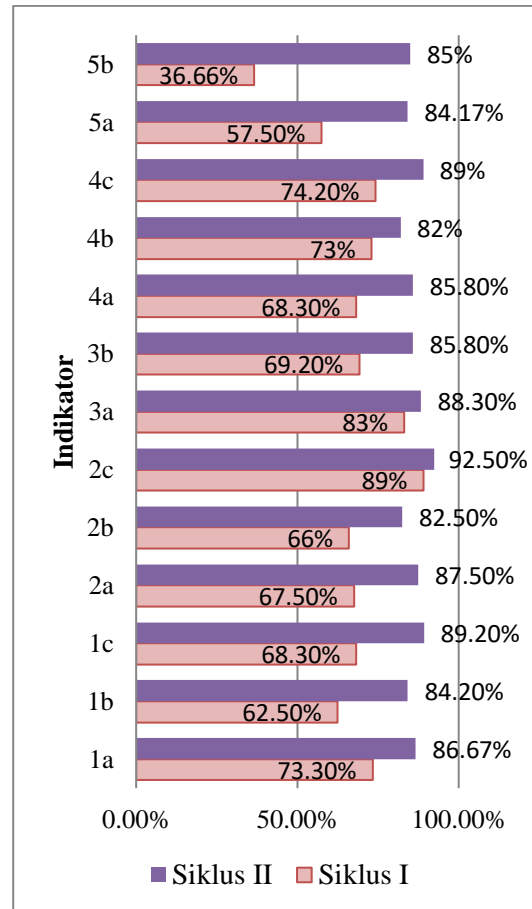
Adapun perbandingan presentase dari setiap aspek keterampilan kerjasama siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar5



Gambar 5 Grafik Presentase Aspek Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada siklus II setiap aspek memiliki peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Aspek-aspek tersebut sudah termasuk dalam kategori tinggi karena mencapai lebih dari 75%. Hal ini juga terlihat pada aspek pemrosesan kelompok dimana pada awalnya, aspek tersebut hanya mencapai 47,08% dalam siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 84,58%.

Untuk menunjukkan lebih jelas lagi peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III maka aspek-aspek tersebut akan dijabarkan ke dalam 13 indikator keterampilan kerjasama siswa, dan setiap indikator tersebut menunjukkan peningkatan pada siklus II dan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6 Grafik Perbandingan Presentase Indikator Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan terdapat peningkatan yang terlihat mulai dari komponen RPP yang telah disusun berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, dan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kegiatan inti. Untuk lebih menunjang RPP tersebut maka guru mempersiapkan media seperti LKK, (video) audiovisual juga sudah dipersiapkan untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut disesuaikan dengan kriteria pemilihan media menurut Henrawan, dkk (2007, hlm. 64) yang meliputi kesesuaian dengan (1) tujuan pembelajaran (2) materi pelajaran (3) karakteristik pembelajaran siswa (4) kesesuaian dengan teori (5) gaya belajar

siswa (6) kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Pada pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada tindakan siklus I dan siklus II terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan langkah-langkah model kooperatif tipe TGT dapat memfasilitasi siswa meningkatkan aktivitas mereka membangun pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok. Oleh karena itu dalam penyusunan kelompok sendiri guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen. Hal ini dijelaskan oleh Slavin (2005, hlm. 144) bahwa kelompok disini terdiri dari siswa yang bersifat heterogen baik secara kinerja akademis, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Slavin (dalam Rusman, 2012, hlm. 225) terdiri dari lima langkah yaitu presentasi kelas, belajar bersama kelompok, games, tournament, dan rekognisi tim. Dari kelima langkah tersebut guru mengembangkan aktivitas siswa sehingga aspek dan indikator keterampilan kerjasama dapat tercapai. Menurut Rusman (2012, hlm. 207) keterampilan kerjasama dapat dilatih dilatih melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Sehingga siswa didorong untuk mauberinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III. Hal ini dapat dilihat berdasarkan paparan peningkatan keterampilan kerjasama pada siklus I yang memiliki rata-rata 68,29% menjadi 86,34% pada siklus II dengan kenaikan 18,05% . Hal dikarenakan siswa sudah mengetahui langkah TGT ditambah dengan kegiatan menyemangati kelompok dan juga adanya evaluasi

kinerja kelompok dalam rekognisi tim. Parsons (dalam Slavin, 2005, hlm.167) menjelaskan bahwa

Model TGT menciptakan suatu kompetisi dalam kondisi atau suasana yang positif sehingga siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan suatu hal yang selalu mereka hadapi setiap saat tetapi juga ada peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah mereka menerima bantuan dari temannya.

Bantuan dari teman disini merupakan salah satu upaya mereka dalam bekerja sama dalam tim saat melakukan kegiatan diskusi dan mengerjakan tugas LKK bersama dan kompetisi yang dimaksud adalah adanya game dan turnamen. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa memiliki motivasi untuk menang bersama kelompoknya oleh karena itu mereka perlu membangun kerjasama dan tanggung jawab untuk mencapai penghargaan atau reward yang mereka harapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak II siklus, serta pembahasan yang telah dipaparkan mengenai peningkatan keterampilan kerjasama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas III SDN TKK, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam upaya meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN TKK telah disusun berdasarkan Permendikbud No.20 Tahun 2016. Sekalipun sistematika RPP ini memiliki kesamaan dengan sistematika RPP pada pra siklus, tetapi terdapat perbedaan dalam langkah pembelajaran

dimana pada kegiatan inti terdiri dari presentasi kelas, *team* (belajar kelompok), *games*, *tournament* serta rekognisi tim. Untuk mengembangkan RPP dari siklus I ke siklus II, peneliti memperbaiki beberapa komponen yang memiliki kekurangan seperti pengelolaan waktu pada langkah pembelajaran kegiatan inti, serta pemilihan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan pembelajaran di kelas III SDN TKK dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih meningkatkan aktivitas siswa serta kemampuan siswa dalam bekerjasama. Aktivitas siswa tersebut dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengamati video, melakukan tanya jawab, diskusi kelompok, mengerjakan lembar kerja kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, mereview materi ajar, melakukan *games*, melakukan *turnament* dengan anggota kelompok lain, mengevaluasi kinerja kelompok, mendapatkan penghargaan, merefleksikan pembelajaran dan membuat kesimpulan, mengerjakan soal evaluasi pembelajaran, hingga mencatat tugas. Selain itu guru disini menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, sebagai pembimbing siswa dalam membangun pengetahuan bersama teman kelompoknya, dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan *games* dan *turnament* sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah berhasil meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN TKK. Pada pra siklus keterampilan kerjasama siswa masih mencapai 49,87 dan presentase 49,87%. Pada siklus I keterampilan kerjasama siswa meningkat dengan nilai rata-ratanya mencapai 68,29 dan presentase 68,29% yang terdiri dari 8 orang siswa dengan keterampilan

kerjasama tingkat tinggi dan 22 orang siswa dengan keterampilan kerjasama sedang. Pada siklus II keterampilan kerjasama siswa lebih meningkat lagi dengan nilai rata-rata siswa mencapai 86,34 dan presentase 86,34%. % dengan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori keterampilan kerjasama tingkat tinggi sebanyak 28 orang dan 2 orang siswa yang masih berada dalam kategori keterampilan kerjasama tingkat sedang.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriono, D. (2011). *Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Dalam Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif*. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.unirow.ac.id/ojs/fit/es/journal/2/articles/4/public/8.%20joko.pdf>. Diakses 24 Mei 2017.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hapsari, N.S dan Yonata, B. (2014). *Keterampilan Kerjasama Saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI IPA Pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkati 1 Surabaya*. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 3 (2), hlm. 181-188.
- Henrawan, dan Riyana. (2017). *Media Pembelajaran SD*. Bandung : UPI PRESS
- Jhonson, dkk. (2012). *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran Bersama*. Bandung : Nusamedia.
- Permendikbud. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran (Edisi Ketiga)*.

- Depok : PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Pranadamedia group.
- Sholihat, I. N. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III SD*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Slavin, E.R. (1989). *Research on Cooperative Learning : An International Prespective. Scandinavian Journal of Educational Research, Vol.33, No.4* . Page. 231-243.
- Slavin, E. R. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Soekanto, S. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.