MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (*TEAMS GAMES TOURNAMENT)* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA STIKER PUZZLE DI KELAS V SDN KALIRUNGKUT 1/264 SURABAYA

Siti Nur Fatimah[1], Roni Rodiyana[2], Yuni Purwanti[3],
Slamet Mulyadi[4], Emi Rochmawati[5]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru Prajabatan,
Universitas Negeri Surabaya
[3,4,5]SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya
[1]ppg.sitifatimah96030@program.belajar.id,

ABSTRACT

This study aims to improve student engagement and learning outcomes using the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model with puzzle sticker media in the fifth grade of SDN Kalirungkut 1/264. This research is a classroom action research conducted in two cycles. In the first cycle, the average student score was 59.2 with an engagement level of 12%. After the implementation of the TGT model in the second cycle, the average student score increased to 80.4, and student engagement rose to 97.2%. These results indicate an improvement in the application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model from the first to the second cycle.

Keywords: *TGT, Student Engagement, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan media stiker puzzle di kelas V SDN Kalirungkut 1/264. Penelitian ini termasuk penelitian □ingkat□ kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa adalah 59,2 dengan □ingkat keaktifan 12%. Setelah penerapan model TGT di siklus kedua, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,4, dan keaktifan siswa naik hingga 97,2%. Hasil ini menunjukkan peningkatan dalam penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dari siklus pertama ke siklus kedua.

Kata Kunci: TGT, Keaktifan siswa, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran bisa dikatatakan efektif adalah ketika adanya perubahan yang menunjukkan hasil belajar peserta didik bisa meningkat secara optimal, tetapi tolak ukur nya tidak hanya berupa peningkatan nilai disetiap mata pelajaran yang di selesaikan oleh peserta didik, tetapi ada banyak hal yang bisa di nilai contohnya keaktifan siswa, kreatifitas / keterampilan siswa, penilaian sikap dan lain sebagainya, Pembelajaran

efektif juga bisa di definisikan dengan pemebelajaran yang berhasil mencapai tujuan pembelajara, yang mana dapat dilihat dari kualitas pembelajaran, media pembelajaran yang sesuai, pengelolaan waktu pembelajaran dll, Menurut Setyosari (2014) pembelajaran efektif dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh guru.apalagi di tahun 2024 ini yang mana kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka, Menurut Munif Chatib (2022), Pendekatan Kurikulum Merdeka, fokus pada fleksibilitas dalam proses pembelajaran. la menekankan bahwa siswa harus diberikan kebebasan untuk menggali minat mereka sendiri dalam rangka meningkatkan keingintahuan dan motivasi mereka dalam belajar. Dengan cara ini, siswa akan lebih berperan serta aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Berdasarkan penjelasan tersebut kurikulum merdeka tersebut berfokus pada peserta didik, sehingga guru bisa lebih leluasa untuk memilih berbagai metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik masing masing. Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari penjelasan tersebut bisa dipastikan bahwa pendidikan merupakan salah satu yang memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dengan sumber daya manusia yang berkualitas tentu saja akan berdampak dalam kemajuan bangsa dan kepribadian bangsa. Untuk mewujudkan hal tersebut maka perlu diseuaikan mulai dari model pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar ataupun penggunaan media yang tepat. Penyesuaian tersebut bisa dilihat dari dulu ketika proses pembelajaran masih menggunkan metode pembelajaran konvensional,

yang mana metode tersebut adalah metode pembelajaran ceramah, guru menjadi satu satunya sumber belajar siswa. Adapun salah satu kekurangan metode konvesional adalah siswa menjadi pasif dikarenakan setiap pererta didik memiliki gaya belajar yang berbeda beda yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Dengan pembelajaran konvensional maka peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik akan merasa bosan dan kurang mempu menerima informasi dan pengetahuan, tetapi siswa dengan gaya belajar auditori mungkin akan cukup menarik, sementara kelebihan metode ini adalah mendorong siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran dan guru bisa mengendalikan penuh proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal siswa yang dilakukan di kelas V SDN kalirungkut 1 surabaya, diperoleh informasi bahwa siswa dalam kelas tersebut cenderung pasif, hal ini diketahui pada saat pra siklus, yang mana siswa yang aktif hanya beberapa saja, bahkan interaksi siswa menjawab pertanyaan pemantik secara lisan juga sangat rendah, kemudian ketika pemberian pretest masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Berdasarkan observasi awal diatas, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa tipe salah satunnya adalah model pembelajaran TGT (teams game tournament) tipe pembelajaran ini cocok digunakan karena selain berpusat ke siswa, tipe TGT teams game tournament) juga membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, bertanggung jawab serta bersaing sehat dalam mengikuti pembelajaran, pada pembelajaran TGT teams game tournament) siswa akan belajar secara berkelompok kemudian diberikan permainan atau kompetisi dan siswa harus bersungguh sungguh menyelesaikan pembelajaran karena ada target yang harus dicapai dan juga dilaksanakan dengan cara bertanding dengan kelompok lain. Setelah pembelajaran sudah selesai akan ada reward atau

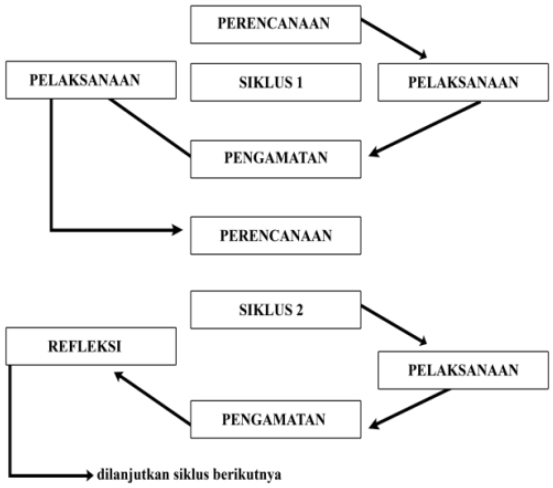
apresiasi dari guru kepada siswa, sehingga siswa akan bersemangat dan turut aktif supaya mendapatkan reward tersebut. Media yang digunakan dalam pembelajaran TGT adalah Stiker Puzzle. Menurut (Nurfadhilah et al, 2021) pemilihan media adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran dan memingkinkan siswa bisa berinteraksi dengan media yang dipilih. Berdsarkan teori tersebut kesimpulanny adalah media pembelajaran itu harus disesuaikan dengan siswa, dikarenaka ketika pembelajaran berlangsung, media pembelajaran akan berperan aktif dalam berinteraksi dengan siswa secara lnsgung. Dalam penelitian ini akan menggunakan Stiker Puzzle, stiker puzzle tersebut akan di jadikan sebuah media puzzle yang akan di susun oleh siswa pada saat games tournament. Prosedur penggunaan media stiker puzzle adalah guru membagikan potongan stiker yang harus di susun oleh siswa hingga membentuk suatu gambar yang didalamnya terdapat soal soal tentang pancasila. Ketika sudah menyusun puzzle tersebut siswa diharuskan mengerjakan soal soal dari kumpulan puzzle yang sudah tersusun. Dikarenakan masih banyak siswa yang masih rendah tingkat keaktifannya dan banyak siswa yang mendatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), maka penulis akan menerapkan model pembelajaran menggunkan model pembelajaran TGT (teams games tournament) dengan media stiker puzzle pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V dengan tema “pancasila dalam kehidupanku”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa inggris disebut classroom action research, penelitian ini di adalah sebuah tindakan yang berawal dari suatu permasalahan dikelas kemudian diberikan perlakukan sehingga ada dampak dari awal perlakuan hingga akhir perlakuan. (dikutip dalam Suharsimi Arikunto, 2007- 2-3) bahwa terdiri dari tiga makna yang terkandung dalam kata Penelitian, Tindakan, Kelas. (1) Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang

bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. (2) Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk siswa yang dikenai suatu tindakan. (3) Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti sudah lama dikenal sejak zamannya, pendidik Johan Amos Comenius pada abad ke-18, yang dimaksud dengan “kelas” dalam konsep pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula. Kemudian menurut John Elliot (Daryanto, 2018:3) menyatakan bahwa PTK adalah situasi soasial dengan maksud meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh proses nya mencakup: Telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan professional. Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efektif, terus berinovasi, dan meningkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan(Suciani et al., 2023 Dari kesimpulan para ahli tersebut bahwa PTK adalah penelitian yang terjadi didalam kelas yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil dari siswa juga bisa ditingkatkan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Stiker Puzzle yang mana Penggunaan media stiker puzzle ini sudah melalui proses validasi dari guru pamong yang mana hasil kesimpulan dari guru pamong adalah media stiker puzzle sudah layak digunakan untuk media pembelajaran dalam pembelajaran. Aspek yang di nilai adalah tingkat kemudahan media ketika digunakan, kesesuaian dengan tujuan dan capaian pembelajaran dll, Design penelitian ini mengacu pada prosedur penlitian menurut (Arikunto 2015:42) dengan alur sebagai berikut:

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan bab "Pancasila dalam kehidupanku" terdapat 25 siswa dalam satu kelas terdiri dari 10 anak laki laki dan 15 anak perempuan, penelitian ini dilakukan di sekolah SDN Kalirungkut



1/264 yang berlokasi di kecamatan Rungkut Kota Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli–Agustus 2024, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua siklus, pada setiap siklus peratama dan siklus kedua terdiri dari perencanaan,pelaksanaan,pembelajaran, pengamatan dan refleksi,. Pada siklus pertama pengamatan melalui observasi selama pembelajaran konvensional dan melakukan pengamatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dan memberikan tes evaluasi untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa, kemudian pada siklus ke dua akan dilakukan penerapan pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) yang mana dalam proses pembelajaran akan dilakukan secara berkelompok dan melakukan observasi keaktifan siswa menggunakan angket yang di isi oleh setiap siswa diakhir pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, adapun pengolahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data yang bersifat kuantitatif atau angka untuk mengetahui masing masing ketuntasan hasil belajar yang menggunakan predikat capaian kompetensi dengan skala 1-100 (Kemendikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2015)

PREDIKAT	NILAI
Sangat Baik	86-100
Baik	71-85
Cukup	56-70
Kurang	≤ 55

dan angket keaktifan siswa dari hasil di lapangan. Indikator keaktifan siswa diamati melalui hasil angket yang di isi oleh siswa, keaktifan siswa dikatakan berhasil jika lembar penilaian siswa mencapai ≥80% (Ridwan, 2007).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap awal penelitian ini, penulis telah melakukan obeservasi pada saat siklus pertama, yang mana hasil dari observasi tersebut ditemukan hasil bahwa siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, hanya 3 siswa dari 25 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, yang mana hanya 12% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, kemudian hasil dari pemberian tes juga masih banyak siswa yang belum tuntas, nilai para siswa masih banyak yang di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditentukan yaitu 75. Rata rata nilai dari siklus pertama adalah 59,2. Hal ini dikategorikan cukup pada indikator penilaian, namun masih jauh dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan, hanya terdapat 7 siswa atau 28% dari total seluruh siswa yang berjumah 25 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Kemudian di siklus selanjutnya peneliti menerapkan model pembelejaran TGT, yang mana para siswa berkelompok yang terdiri dari 6-7 siswa dengan kempuan yang berbeda. Setelah terbentuk, guru menjelaskan kembali tentang tata cara pelaksanaan. Permainan dimulai dari ketika siswa sudah berkelompok, mereka diwajibkan untuk menyusun stiker puzzle menjadi gambar yang sesuai dan teratur. Kemudian ketika puzzle sudah jadi maka akan ada soal yang seharusnya diisi oleh siswa. Diakhir permainan akan dihitung kelompok mana yang tercepat menyusun puzzle dan juga menjawab soal soal terbanyaj dengan benar tercepat akan mendapatkan banyak point. Dan dari hasil pengolahan data hasil belajar siswa menggunkan metode TGT adalah

Kelompok	Nilai
Kelompok 1	80
Kelompok 2	80
Kelompok 3	70
Kelompok 4	90
Rata- Rata	**80,4**

Berdasarkan data tersebut nilai rata rata dari keseluruhan siswa adalah 80,4. kelompok yang mendapatkan nilai dibawah 75 sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah kelompok 3 yang terdiri dari 6 siswa kemudian tingkat keaktifan siswa akan diamati melalui total persentase setiap individu menggunakan angket keaktifan siswa yang telah di isi di akhir pembelajaran oleh siswa.

SOAL Angket	JAWABAN			
	SS	S	TS	STS
Soal 1	15 siswa (60%)	10 siswa (40%)	0 %	0%
Soal 2	5 siswa (20%)	20 siswa (80%)	0%	0%
Soal 3	19 siswa (76%)	6 siswa (24%)	0%	0%
Soal 4	19 siswa (76%)	6 siswa (24%)	0%	0%
Soal 5	20 siswa (80%)	5 siswa (20%)	0%	0%
Soal 6	17 siswa (68%)	8 siswa (32%)	0%	0%
Soal 7	16 siswa (64%)	9 siswa (36%)	0%	0%
Soal 8	17 siswa (68%)	6 siswa (24%)	2 siswa (8%)	0%
Soal 9	14 siswa (56%)	7 siswa (28%)	3 siswa (12%)	1 siswa (4%)
Soal 10	17 siswa (68%)	7 siswa (28%)	1 siswa (4%)	0%
Rata-Rata	**63,6%**	**33,6%**	**2,4%**	**0,4%**

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaarn kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Hasil dari penelitian tindakan kelas PTK yang sudah dilakukan di siswa kelas V SDN Kalirungkut 1/264 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di siklus pertama mendapatkan rata rata nilai 59,2 kemudian pada siklus kedua menjadi 80,4. Nilai rata rata tersebut sudah memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditentukan yaitu 75. Jadi model pembelajaran TGT yang sudah diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian hasil dari yang diamati dari keaktifan siswa. Rata rata persentase hasil jawaban angket yang sudah di isi oleh siswa adalah untuk jawaban sangat setuju dan setuju mencapai 97,2%, yang tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 2,8% hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh: (1) (Dewiyanti, 2018), kemudian diperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. (2) (Gunarta, 2019), yang memperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu soal berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (3) (Saputra, 2017), yang memperoleh hasil penelitian dengan

menggunakan model pembelajaran Make A Match mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini mengandung makna bahwa hal ini dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa.

D. Kesimpulan

Dalam penelitian selanjutnya guru diharapkan untuk lebih aktif menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan cocok untuk diterapkan didalam kelas, tidak hanya menggunkaan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran ceramah tetapi guru diharapakan bisa lebih berinovasi dalam penerapan model pembelajaran yang tentunya sesuai dengan latar belakang, minat belajar dan karakter peserta didik. Hal di ini diperlukan supaya siswa tidak merasa jenuh dan tetap merasa antusias dalam mengikiti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Harapannya dengan lebih banyak menerapkan model pembelajaran yang bermacam macam dan menyenangkan, akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara*

Daryanto, & Tutik, R (2018). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta*

Kemendikbud. 2015. Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Munif Chatib.(2022).Pendapat Munif Chatib Tentang Kurikulum Merdeka

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021*). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. 3*

Ridwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Setyosari, P. 2014. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkhualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1) : 20-30