

MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL PEMEBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* SISWA SEKOLAH DASAR

Nurmala Sari¹, Rizky Ananda², Moh Fauziddin³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan²,
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai³
nurmalasari160899@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil keterampilan kerjasama siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III SDN 005 Langgini. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan kerjasama siswa pada materi keberagaman dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas III yang berjumlah 25 orang siswa. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui peningkatan hasil keterampilan kerjasama siswa setelah tindakan, rata-rata ketuntasan hasil kerjasama Pada kegiatan pra tindakan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 62,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 56%, meningkat pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 67,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, meningkat pada siklus 1 pertemuan 2 menjadi 68,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68%. Nilai rata-rata kelas pada siklus 2 pertemuan 1 yaitu 74,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 76%, dan meningkat pada siklus 2 pertemuan 2 yaitu sebesar 84 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80,6%. Maka dapat disimpulkan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini.

Kata Kunci : Keterampilan Kerjasama Siswa, Model Teams Games Tournament (TGT)

Abstract

This research was motivated by the low results of student collaboration skills on the material growth and development of living things in class III SDN 005 Langgini. One solution to overcome this problem is to apply the Teams Games Tournament (TGT) learning model. the purpose of this study was to describe the improvement of students' collaboration skills on diversity material by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research method is classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The subject of this research is class III students, amounting to 25 students. Data collection techniques in the form of documentation, observation and tests. Based on the results of data analysis, it can be seen that the results of student cooperation skills after the action increase, the average completeness of the results of the collaboration. In the pre-action activities, the class average value is 62.4 with classical mastery of 56%, increasing in cycle 1 meeting 1 to 67, 8 with a classical mastery of 60%, increased in cycle 1 meeting 2 to 68.6 with a classical mastery of 68%. The class average score in cycle 2 meeting 1 was 74.6 with classical completeness of 76%. And it increased in cycle 2 meeting 2 which was 84 with classical completeness of 80.6%. So it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model can improve the collaboration skills of class III students at SDN 005 Langgini.

Keywords: Student Cooperation Skills, Model Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena melalui pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan yang ada pada dirinya. Keterampilan yang perlu ditingkatkan guna mengembangkan kepribadian setiap individu dan dapat meningkatkan kualitas kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang. Pendidikan juga dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dalam tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana individu itu tinggal.

Harus dipahami bahwa kerjasama merupakan salah satu tuntutan pendidikan yang harus terpenuhi pada abad ke 21 ini hal ini tercantum pada kurikulum pendidikan nasional yaitu kurikulum 2013 yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 24 tahun 2016, tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu, kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi sikap pengetahuan, serta kompetensi sikap keterampilan. Salah satu contoh kompetensi yang sangat penting dalam kurikulum adalah kompetensi sikap, *collaboration* atau kerjasama.¹

Kurikulum pada abad ke 21 bertujuan untuk membangun siswa untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Keterampilan kerjasama dan interaksi sosial, yang dapat dibiasakan dengan kegiatan belajar berkelompok atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa kearah yang lebih positif. Pembelajaran dalam pendidikan formal harus lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor yang akan menunjang kemampuan *hard skill* dan *soft skill* siswa melalui interaksi dengan sumber belajar.

Melalui belajar secara berkelompok siswa dapat bertukar pendapat mengenai informasi materi yang sedang dipelajari, menghargai perbedaan pendapat antar teman kelompok, membantu teman yang kesulitan, mengefektifkan waktu pengerjaan tugas melalui pembagian tugas, dengan menitik beratkan pada kerjasama setiap anggota kelompok sebagai kunci keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran kelompok. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa dalam melaksanakan aktifitas belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa belajar.

¹ Shoimin, A. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Dengan bekerjasama siswa terbiasa memiliki kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain sehingga dalam satu kegiatan dapat saling menguntungkan dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur dalam setiap kegiatan pembelajaran kelompok siswa. Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk memenuhi kepentingan atau kebutuhan bersama. Kerjasama merupakan hal yang sangat penting bagi manusia tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah, kerjasama menuntut interaksi antara beberapa pihak, kerjasama antar beberapa pihak akan terjadi apabila adanya kesamaan tujuan, adanya kesadaran bahwa manusia merupakan bagian dari manusia lainnya, adanya pengakuan persamaan derajat, hak dan kewajiban.

Kerjasama merupakan bentuk kelompok yang terdiri dari lebih dari seseorang yang melakukan tugas dengan sejumlah peraturan dan prosedur. Kerjasama merupakan perilaku timbal balik dan saling menguntungkan dan melibatkan kelompok yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. ²Setiap anggota kelompok bukan hanya mengerjakan tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi ditanamkan perlunya saling membantu. Kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang menggambarkan dalam keterampilan bekerjasama. Kerjasama membutuhkan kumpulan atau kelompok yang terdiri dari beberapa orang anggota yang saling membantu dan saling tergantung satu sama lain dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan bersama.

Individu-individu dalam kelompok tersebut mempunyai tanggung jawab yang sama, sehingga tujuan yang diinginkan akan bisa dicapai oleh mereka, apabila saling bekerjasama. Guru juga sangat berperan penting dalam berjalannya diskusi dalam kelompok. Dalam belajar bekerjasama (bantuan teman), bimbingan guru sangat menunjang terjadinya proses pembelajaran karena dengan bimbingan guru siswa dapat menguasai keterampilan yang membutuhkan fungsi kognitif yang lebih tinggi dalam memecahkan masalah kelompok. Berbagai pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam menggali pengetahuan, bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama, serta membekali siswa agar berhasil menjalani hidup sebagai bagian dari masyarakat. Akan tetapi pada kenyataan yang terjadi di kelas III SDN 005 Langgini, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru (*teacher center*) dalam menjelaskan materi pembelajaran secara konvensional. Selain itu, siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas akademik secara individu tanpa mengembangkan keterampilan kerjasama.

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang dilakukan di SDN 005 Langgini

² Baron, R.A. dan Byrne, D. (2015). *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kerjasama siswa kelas III berada pada kategori rendah. Dari 100% jumlah seluruh siswa hanya 56% melakukan kerjasama hanya sedangkan 44% belum melakukan kerjasama. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin memberikan solusi dari permasalahan diatas yakni berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi dari pembelajarn kooperatif. Hal tersebut terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran secara berkelompok siswa lebih terlihat tidak saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok. Pada saat proses belajar dalam kelompok, siswa bekerja sendiri-sendiri, tidak ada kegiatan diskusi ataupun memecahkan masalah bersama, siswa mengerjakan tugas tidak bersungguh-sungguh terlihat siswa banyak mengobrol saat mengerjakan tugas kelompok.

Selain itu beberapa kelompok masih didominasi oleh siswa yang pintar, dan menganggap rendah kepada siswa yang kurang pintar, oleh karena itu siswa yang kurang pintar hanya mampu menyalin pekerjaan temannya tidak berusaha untuk memahami bagaimana cara mengerjakannya. Tampaknya guru kurang terbiasa melakukan pembelajaran berkelompok secara heterogen, sehingga siswa tidak terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran berkelompok secara heterogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini masih harus ditingkatkan. Sebagai salah satu upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas III SDN 005 Langgini yang membutuhkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu model pengajaran dalam kelompok kecil yang menuntut kerjasama dan saling membantu dalam membantu dan mempelajari suatu pokok bahasan.³ Tujuan yang penting dari pembelajaran kooperatif yaitu untuk mengajarkan kerjasama pada siswa. Dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat secara aktif, siswa banyak berinteraksi dengan siswa lain melakukan diskusi, memecahkan masalah bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan yang memungkinkan para siswa bekerja sama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan yang berbeda-beda, dan akan memperoleh penghargaan jika

³ Ananda, R. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani*. 7(1), 47-57

kelompoknya mencapai suatu keberhasilan.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim.⁴ Model pembelajaran dengan tipe *TGT* merupakan salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang memberikan antusiasme tinggi khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, model ini dipilih untuk digunakan pada kelas III SDN 005 Langgini karena diyakini dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam kegiatan kelompok dimana siswa saling berdiskusi, mengerjakan tugas bersama dan melakukan tanya jawab bersama dengan teman yang berbeda secara akademik maupun dengan hal yang lainnya. Selain itu *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.⁵

Sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan oleh Firdaus tentang penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kerjasama siswa.⁶ Dalam penggunaannya, model *TGT* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama. Selain kerjasama, penggunaan model ini juga dipadukan dengan kerjasama sambil bermain sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* yang dapat meningkatkan kerjasama siswa sekolah dasar, dan 2) Mendeskripsikan peningkatan model *Team Games Tournament (TGT)* yang dapat meningkatkan kerjasama siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan utama untuk memperbaiki kinerjanya sendiri.⁷ Penelitian tindakan kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk

⁴ Susanto A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group

⁵ Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran* (Edisi Kedua). Jakarta: PT Rahagrafindo Persada.

⁶ Firdaus, F. S. Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 127-133.

⁷ Surya, Y., F. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Number Head Together (NHT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 2(1), 135-138

memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil belajar.⁸ Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas III SDN 005 Langgini dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang.

PTK tersebut dilaksanakan dalam 2 siklus, persiklus terdiri dari 4 bagian yang terdiri dari: *Planning* (Perencanaan), *Acting* (Tindakan), *Observing* (Pengamatan), *Reflecting* (Refleksi).⁹ Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana dalam setiap siklus tersebut dilakukan dua kali pertemuan. siklus ini akan berakhir jika perbaikan sudah berhasil dilakukan.¹⁰

Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi dan tes keterampilan kerjasama siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa berdasarkan proses pembelajaran dengan penerapan model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan untuk menganalisis data berbentuk nilai pada tes belajar peserta didik menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Sebelum peneliti melakukan siklus I dan siklus II peneliti melakukan pratindakan terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait dengan keterampilan kerjasama siswa. Pratindakan dilakukan pada tanggal 10 Maret 2022. Berikut ini adalah tabel data pratindakan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini.

Tabel 1. Nilai Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III SDN 005 Langgini Pada Pra tindakan

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Bekerjasama Sangat Baik	86 – 100	2
2	Bekerjasama Baik	70 – 85	12
3	Cukup Bekerjasama	56 – 69	2
4	Kurang Bekerjasama	40 – 55	2
5	Sangat Kurang Bekerjasama	<40	7
Jumlah Nilai			1560
Rata – Rata			62,4
Jumlah Siswa Bekerjasama		56 %	14

⁸ Somadayo, S. (2013). *Strategi dan Teknik Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

⁹ Dea Handini, Diah Gusrayani, dan Regina Lichteria Panjaitan, "Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Gaya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 454, <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2974>.

¹⁰ Annisa, F. (2018). *Peningkatan Keterampilan Proses Dasar Ipa dengan Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas V*.

Jumlah Siswa Tidak Bekerjasama	44 %	11
---------------------------------------	-------------	-----------

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini yaitu terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori Bekerjasama Sangat Baik dengan rentang nilai 86 – 100, terdapat 12 orang siswa yang memperoleh kategori Bekerjasama Baik dengan rentang nilai 70 – 85, terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori Cukup Bekerjasama dengan rentang nilai 56 – 69, terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori Kurang Bekerjasama dengan rentang nilai 40 – 55, dan terdapat 7 siswa yang memperoleh rentang <40 kategori sangat Kurang Bekerjasama. Melalui data tersebut tergambar bahwa dari 25 orang siswa kelas III SDN 005 Langgini, terdapat 11 orang siswa yang belum mencapai batas ketuntasan yaitu nilai <70. Sedangkan yang telah mencapai batasan ketuntasan yaitu memperoleh nilai di atas 70 sebanyak 14 orang siswa.

Berdasarkan data nilai tes pra siklus dapat diketahui, nilai rata – rata siswa pada tes awal adalah sebesar 62,4 dan persentase ketuntasan belajar 56%. Sehingga hasil dari *pretest* sangat jauh dengan ketuntasan kelas yang diinginkan oleh peneliti yaitu 80%. Dengan hasil *pretest* itu, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan kerjasama siswa.

Pertemuan pertama siklus I dilakukan hari Selasa tanggal 02 Agustus 2022 dan pertemuan kedua dilakukan hari Jumat tanggal 03 Agustus 2022. Pada akhir siklus dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan keterampilan kerjasama siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *TGT* siswa kelas III SDN 005 Langgini. Data hasil penilaian pada siklus I dinilai oleh peneliti sendiri sebagai guru praktik yang telah diberi izin oleh guru kelas. Hasil keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini pada Siklus I Pertemuan I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III di SD 005 Langgini Menggunakan Model *Teams games tournament* Pada Siklus 1

Skor	Kategori	Siklus 1			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
86 – 100	Bekerjasama Sangat Baik	2 Siswa	-	3 Siswa	-
70 – 85	Bekerjasama Baik	13 Siswa	-	14 Siswa	-
56 – 69	Cukup Bekerjasama	-	3 Siswa	-	2 Siswa
40 – 55	Kurang Bekerjasama	-	4 Siswa	-	1 Siswa
<40	Sangat Kurang Bekerjasama	-	3 Siswa	-	5 Siswa
Jumlah		15 Siswa	10 Siswa	17 Siswa	8 Siswa
Persentase		60%	40%	68%	32%

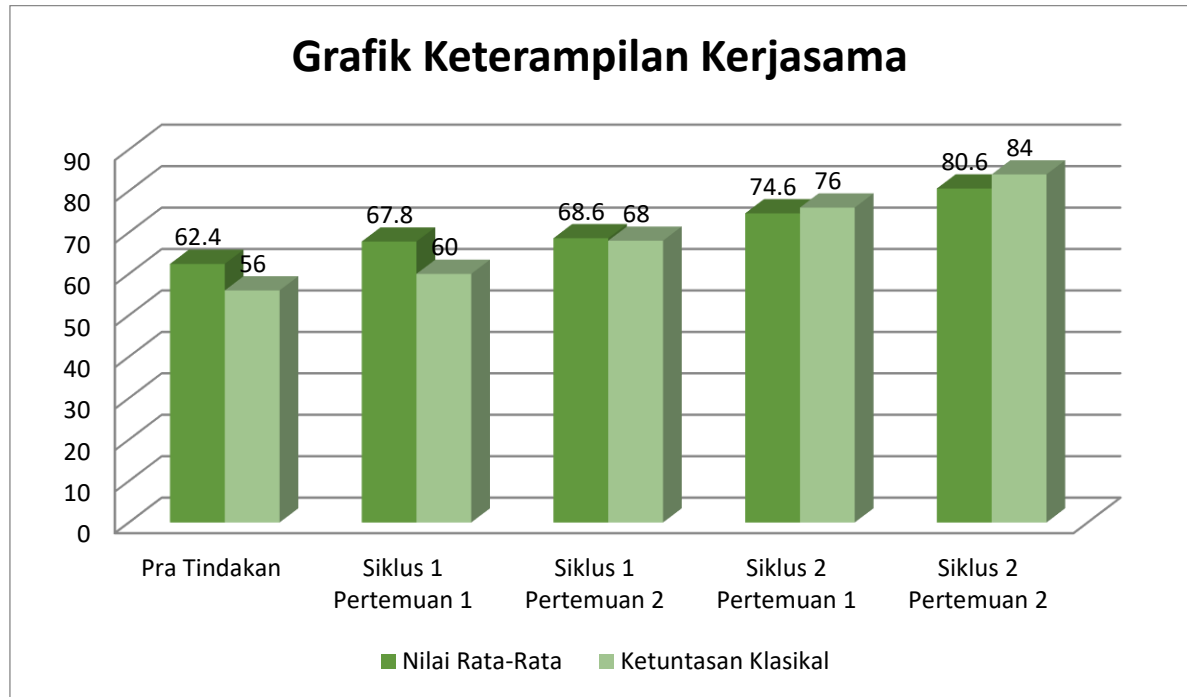
Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada siswa kelas III SDN 005 Langgini. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa presentasi ketuntasan klasikal hasil keterampilan kerjasama siswa pada siklus I pertemuan I 60% termasuk cukup bekerjasama, sedangkan pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 68% termasuk kategori cukup bekerjasama. Walaupun sudah menunjukkan adanya peningkatan, namun hasil tindakan pada siklus I ini menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama siswa belum mendapatkan nilai belum memuaskan. Maka dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti menyusun sebuah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II.

Siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama siklus II dilakukan hari Kamis tanggal 04 Agustus 2022 dan pertemuan kedua dilakukan hari Jumat tanggal 05 Agustus 2022. Berikut ini data hasil perolehan tes keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini.

Tabel 3. Rekapitulasi Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III di SD 005 Langgini Menggunakan Model *Teams games tournament* Pada Siklus 2

Skor	Kategori	Siklus 2			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
86 – 100	Bekerjasama Sangat Baik	4 Siswa	-	6 Siswa	-
70 – 85	Bekerjasama Baik	15 Siswa	-	15 Siswa	-
56 – 69	Cukup Bekerjasama	-	2 Siswa	-	1 Siswa
40 – 55	Kurang Bekerjasama	-	1 Siswa	-	1 Siswa
<40	Sangat Kurang Bekerjasama	-	3 Siswa	-	2 Siswa
Jumlah		19 Siswa	6 Siswa	21 Siswa	4 Siswa
Persentase		76%	24%	84%	16%

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT* kelas III SDN 005 Langgini diketahui bahwa presentasi ketuntasan klasikal hasil keterampilan kerjasama siswa pada siklus II pada pertemuan I sebesar 76% termasuk kategori baik. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II sebesar 84% . Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III SDN 005 Langgini Pada Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas III SDN 005 Langgini dari pra tindakan yaitu sebesar 62,4 meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 67,8 kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 68,6 Pada siklus 2 pertemuan 1 nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 74,6, lalu meningkat pada pertemuan 2 menjadi 80,6. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini dari pra tindakan diperoleh sebesar 56% meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 60 % dan pertemuan II menjadi 68% pada siklus 2 pertemuan I sebesar 76% dan pertemuan II meningkat lagi menjadi 84%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil dari keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini mengalami peningkatan, baik pada saat pratindakan, siklus I, dan juga siklus II. Berdasarkan hasil tes evaluasi keterampilan kerjasama siswa III SDN 005 Langgini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra tindakan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 62,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 56%, meningkat pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 67,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%, meningkat pada siklus 1 pertemuan 2 menjadi 68,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68%. Nilai rata-rata kelas pada siklus 2 pertemuan 1 yaitu 74,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 76%. dan meningkat pada siklus 2 pertemuan 2 yaitu sebesar 80,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif

Nurmala Sari, Rizky Ananda, Moh Fauziddin : Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Sekolah Dasar

Team Games Tournamen (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas III SDN 005 Langgini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani*. 7(1), 47-57
- Annisa, F. (2018). *Peningkatan Keterampilan Proses Dasar Ipa dengan Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas V*.
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2015). *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Dea Handini, Diah Gusrayani, dan Regina Lichteria Panjaitan, “Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Materi Gaya,” *Jurnal Pena Ilmiah*1, no. 1 (2016): 454, <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2974>.
- Firdaus, F. S. Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 127-133.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Rahagrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Surya, Y., F. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Number Head Together (NHT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 2(1), 135-138
- Susanto A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- Somadayo, S. (2013). *Strategi dan Teknik Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.