

**MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA GRAFIS PADA
TEMA TEMPAT TINGGALKU**

JURNAL

Oleh

**Ayu Rizki Susilowati
Syaifuddin Latif
Sugiman**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DAN MEDIA GRAFIS PADA TEMA

Nama Mahasiswa : Ayu Rizki Susilowati

NPM : 1013053004

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandarlampung, Agustus 2014
Peneliti,

Ayu Rizki Susilowati
NPM 1013053004

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Syaifuddin Latif, M.Pd
NIP 195408091981111001

Drs. Sugiman, M.Pd
NIP 195609061982111002

ABSTRACT

TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL AND GRAPHIC MEDIA IN THE MY LIVE THEME

By

Ayu Rizki Susilowati *)
Syaifuddin Latif **)
Sugiman *)**

Pringkumpul Village Regency of South Pringsewu District of Pringsewu
 E-mail: ayurizki_susiloo@yahoo.co.id

This research based on the low of grade IV student learning outcomes of SD Number 1 Gumukmas Pagelaran on the My Live theme. The purpose is to increase student learning outcomes uses TGT model and graphic media. The method used Classroom Action Research. The results showed an increase in student learning outcomes. The affective in the first cycle of cooperation is 36%, the second is 88%. To respect, the first cycle is 48%, the second is 80%. To care, the first cycle is 48%, the second is 72%. The psychomotor in information processing the first cycle is 28%, the second is 60%. In observing, the first cycle is 52%, the second is 84%. In analyzing, the first cycle is 24%, the second is 60%. In the cognitive, the pre-cycle is 33%, the first cycle is 60% and the second is 76%.

Keywords: the my live theme, tgt model, graphic media

The Specification

*) The Author

**) Supervisor 1

***) Supervisor 2

ABSTRAK

MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA GRAFIS PADA TEMA TEMPAT TINGGALKU

Oleh

Ayu Rizki Susilowati *)
Syaifuddin Latif **)
Sugiman *)**

Desa Pringkumpul Kecamatan Pringsewu Selatan Kabupaten Pringsewu
E-mail: ayurizki_susiloo@yahoo.co.id

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas Pagelaran pada tema Tempat Tinggalku. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Tempat Tinggalku menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan media grafis. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa. Pada hasil belajar afektif siklus I untuk sikap kerjasama yaitu 36%, siklus II 88%. Untuk sikap menghargai siklus I 48%, siklus II 80%. Untuk sikap peduli siklus I 48%, siklus II 72%. Pada hasil belajar psikomotor siklus I untuk keterampilan mengolah informasi yaitu 28%, siklus II 60%. Pada keterampilan mengamati siklus I yaitu 52%, siklus II 84%. Pada keterampilan menganalisa siklus I yaitu 24%, siklus II 60%. Pada hasil belajar kognitif saat pra siklus adalah 33%, siklus I 60% dan siklus II yaitu 76%.

Kata Kunci: tema tempat tinggalku, model tgt, media grafis

Keterangan:

- *) Penulis
- **) Pembimbing 1
- ***) Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menyediakan kesempatan belajar bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran lain menjadi satu tema. Secara operasional, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang diantaranya mengatur standarisasi proses pembelajaran sehingga di lembaga pendidikan diharapkan ada pembaharuan pembelajaran dengan model yang inovatif (Daryanto dan Rahardjo: 2012, 228).

Team Games Tournament (TGT) yang merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas karena mampu memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat suasana kelas menjadi aktif dan menarik. Selain itu, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad: 2013, 19).

Berdasarkan pengamatan pra siklus yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas Pagelaran, diperoleh data berupa hasil belajar Mid Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 untuk beberapa mata pelajaran yang tergabung dalam tema seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PPKn menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 66, persentase ketuntasan pada masing-masing pelajaran adalah sebanyak 66% siswa pada mata pelajaran IPS dinyatakan belum tuntas, sedangkan 44% siswa dinyatakan tuntas. Pada pelajaran IPA, 44% siswa telah tuntas, sedangkan 66% lainnya belum tuntas. Pada pelajaran Bahasa

Indonesia, sebanyak 32% siswa telah tuntas, sedangkan 68% siswa belum tuntas. Pada mata pelajaran PPKn, 88% siswa dinyatakan belum tuntas, sedangkan 12% lainnya telah tuntas. Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa seperti siswa kurang diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajarnya sendiri karena guru cenderung mendominasi pembelajaran (*teacher centered*), persentase keaktifan siswa rendah dan guru belum dapat menyesuaikan model dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model *Team Games Tournament* dan media grafis dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas Pagelaran pada pembelajaran Tema Tempat Tinggalku.

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*recognition*) (Slavin dalam Rusman, 2012: 225). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Seperti fungsi media pada umumnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sadiman, 2011: 28).

Tempat Tinggalku merupakan tema kedelapan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 pada kelas IV Sekolah Dasar dan dilaksanakan pada pembelajaran di semester genap. Setelah terjadinya pembelajaran, tujuan utama yang ingin dicapai adalah hasil belajar. Terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu hasil belajar dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Simpson yang diadopsi oleh Sudijono, 2011: 57).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dalam PTK terdapat siklus / daur yang meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap akan selalu berulang kembali.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas yang berlokasi di Jl. Raya Gumukmas No. 11 Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014 selama kurang lebih 6 bulan mulai dari persiapan sampai penulisan laporan hasil penelitian (bulan Januari 2014 sampai Juni 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas Pagelaran Tahun Pelajaran 2013/2014, dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sedangkan sampel dari penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas Pagelaran Tahun Pelajaran 2013/2014. Karena jumlah populasi yang sedikit, maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013: 124). Maka, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa. Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat dalam penelitian ini, digunakan teknik tes dan non tes (observasi). Dalam pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Instrumen penilaian kompetensi pengetahuan melalui tes tulis dan penugasan. Instrumen penilaian kompetensi sikap dan keterampilan melalui lembar observasi. Pada penilaian hasil belajar afektif siswa, dipilih sikap kerjasama, menghargai dan peduli untuk

diteliti. Sedangkan, pada penilaian hasil belajar psikomotor siswa, dipilih keterampilan mengolah informasi, mengamati dan menganalisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pertama (siklus I pertemuan I) dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 April 2014 pada pukul 07.30 s.d. 12.05 WIB. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pembelajaran tema Tempat Tinggalku, subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1 dengan materi Keanekaragaman Ciri Khas Daerah-Daerah di Indonesia yang meliputi mata pelajaran PPKn, IPA dan IPS. Pelaksanaan tindakan siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 30 April 2014 pada pukul 07.30 s.d. 12.05 WIB. Pada pertemuan kedua ini, materi pembelajaran yang diajarkan masih sama dengan Pertemuan I. Yang berbeda pada pertemuan II ini adalah dilaksanakannya turnamen akademis dan kuis/tes formatif secara individu untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 05 Mei 2014 pada pukul 07.30 s.d. 12.05 WIB. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pembelajaran tema Tempat Tinggalku, subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 2 dengan materi Keanekaragaman Ciri Khas Daerah-daerah di Indonesia yang meliputi mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Pelaksanaan tindakan siklus II Pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 7 Mei 2014 pada pukul 07.30 s.d. 12.05 WIB. Pada pertemuan kedua ini, materi pembelajaran yang diajarkan masih sama dengan Pertemuan I.

Tabel 1: Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Sikap Siswa dalam Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku menggunakan Model TGT dan Media Grafis

Sikap	Siklus							
	I				II			
	Siswa dgn Nilai ≥ 66	Siswa dgn Nilai < 66	Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)	Siswa dgn Nilai ≥ 66	Siswa dgn Nilai < 66	Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)
Kerjasama	9	16	60,32	36%	22	3	72,72	88%
Menghargai	12	13	63	48%	20	5	71	80%
Peduli	12	13	62,04	48%	18	7	69,6	72%

Pada siklus I, jumlah siswa pada sikap kerjasama yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 9 siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai < 66 adalah 16 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I ini adalah sebesar 60,32 dengan persentase ketuntasan sebesar 36%. Pada siklus II, jumlah siswa pada sikap kerjasama yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah sebanyak 22 siswa, sedangkan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 3 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus II ini pun meningkat sebesar 12,4, yaitu dengan rata-rata 72,72. Persentase ketuntasan sikap kerjasama pada siklus yaitu 88%. Pada penilaian sikap di siklus I, jumlah siswa pada sikap menghargai yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 12 siswa, siswa yang memiliki nilai < 66 mencapai 13 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I pada sikap menghargai ini adalah 63 dengan persentase ketuntasan 48%. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa pada sikap menghargai yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 20 siswa dan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 5 siswa dengan pemerolehan rata-rata nilai pada siklus II ini mencapai 71. Sedangkan, persentase ketuntasan pada sikap menghargai siklus II ini adalah sebesar 80%.

Pada penilaian sikap peduli di siklus I, jumlah siswa pada sikap peduli yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 12 siswa, sedangkan untuk siswa yang memiliki

nilai < 66 mencapai 13 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I pada sikap menghargai ini adalah 62,04 dengan persentase ketuntasan 48%. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa pada sikap peduli yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 18 siswa dan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 7 siswa dengan pemerolehan rata-rata nilai pada siklus II ini mencapai 69,6. Persentase ketuntasan yang didapatkan siswa pada penilaian sikap peduli siklus II ini adalah 72%. Rata-rata nilai tersebut jika dibandingkan dengan rata-rata nilai penilaian sikap peduli pada siklus I, mengalami peningkatan sebesar 7,56.

Tabel 2: Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku menggunakan Model TGT dan Media Grafis

Keterampilan	Siklus							
	I				II			
	Siswa dgn Nilai ≥ 66	Siswa dgn Nilai < 66	Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)	Siswa dgn Nilai ≥ 66	Siswa dgn Nilai < 66	Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)
Mengolah Informasi	7	18	59	28%	15	10	71,8	60%
Mengamati	13	12	70,5	52%	21	4	79,5	84%
Menganalisa	6	19	62,5	24%	15	10	72,5	60%

Pada siklus I, jumlah siswa pada keterampilan mengolah informasi yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 7 siswa, sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai < 66 adalah 18 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I ini adalah 59 dengan persentase ketuntasan 28%. Pada siklus II, pemerolehan nilai pada keterampilan mengolah informasi ini mengalami peningkatan. Jumlah siswa pada keterampilan mengolah informasi yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah sebanyak 15 siswa, sedangkan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 10 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus II ini pun meningkat sebesar 12,8, yaitu dengan rata-rata 71,8. Persentase ketuntasan sikap kerjasama pada siklus II pun tergolong cukup besar,

yaitu 60% dari seluruh jumlah siswa. Pada penilaian keterampilan mengamati di siklus I, jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 13 siswa, sedangkan untuk siswa yang memiliki nilai < 66 adalah 12 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I pada keterampilan mengamati ini adalah 70,5 dengan persentase ketuntasan 52%. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa pada keterampilan mengamati yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 21 siswa dan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 4 siswa dengan pemerolehan rata-rata nilai pada siklus II ini mencapai 79,5. Sedangkan, persentase ketuntasan pada keterampilan mengamati siklus II ini adalah sebesar 84%. Pada penilaian keterampilan menganalisa di siklus I, jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 66 adalah 6 siswa, sedangkan untuk siswa yang memiliki nilai < 66 mencapai 19 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam siklus I pada sikap menghargai ini adalah 62,5 dengan persentase ketuntasan 24%. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 66 pada keterampilan menganalisa adalah 15 siswa dan untuk siswa yang memperoleh nilai < 66 adalah 10 siswa dengan pemerolehan rata-rata nilai pada siklus II ini mencapai 72,5. Persentase ketuntasan yang didapatkan siswa pada penilaian keterampilan menganalisa siklus II ini adalah 60%.

Tabel 3: Rekapitulasi Penilaian Hasil Belajar Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku menggunakan Model TGT dan Media Grafis

Nilai	Persentase Ketuntasan Belajar		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
≥ 66	33%	60%	76%
< 66	67%	40%	24%
Jumlah	100%	100%	100%

Pada siklus I, terdapat 40% siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM atau dinyatakan belum tuntas. Sedangkan, sebanyak 60% siswa dinyatakan tuntas

dari KKM yang telah ditentukan. Jika dibandingkan dengan persentase siswa yang tidak tuntas pada pra siklus yaitu 67%, maka persentase siswa yang tidak tuntas pada siklus I menurun sebanyak 27% dan persentase ketuntasan siswa atau yang telah mencapai KKM pada siklus I meningkat sebesar 27%. Pada siklus II, persentase siswa yang tidak tuntas adalah 24%, sedangkan persentase ketuntasannya mencapai 76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa, terjadi penurunan pada persentase siswa yang nilainya belum mencapai KKM dibandingkan dengan siklus I sebanyak 16% dan terjadi peningkatan pada persentase ketuntasan siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I, yaitu sebesar 16% pula.

Tabel 4: Rekapitulasi Kinerja Guru pada Siklus I dan II dalam Setiap Pertemuan

No.	Siklus					
	I			II		
	Nilai Kinerja Guru			Nilai Kinerja Guru		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Peningkatan
1.	70,45	73,91	3,46	85,22	85,86	0,64
Rata-rata	72,18			85,54		

Pada siklus I Pertemuan I, nilai kinerja guru yang diperoleh peneliti adalah 70,45. Sedangkan pada pertemuan berikutnya, mencapai nilai 73,91. Nilai pada Pertemuan I dan 2 tersebut mengalami peningkatan sebesar 3,46. Rata-rata nilai dari siklus I adalah 72,18. Pada siklus II Pertemuan I, nilai kinerja guru yang diperoleh peneliti adalah 85,22. Sedangkan, pada Pertemuan II, peneliti berhasil memperoleh nilai sebesar 85,86. Nilai pada Pertemuan I dan 2 tersebut mengalami peningkatan sebesar 0,64. Rata-rata nilai dari siklus II adalah 85,54.

SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dan media grafis dalam proses pembelajaran tema Tempat Tinggalku dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hasil belajar sikap dan keterampilan siswa yang peneliti peroleh berdasarkan pengamatan saat berlangsungnya proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada hasil belajar sikap siswa yang terdiri atas 3 aspek penilaian yaitu sikap kerjasama, menghargai dan peduli, diketahui bahwa persentase ketuntasan siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada sikap kerjasama, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 52% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I. Pada sikap menghargai, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 32% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I. Sedangkan pada sikap peduli, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II pun mengalami peningkatan pula, yaitu sebesar 24% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I. Pada hasil belajar keterampilan siswa, terdapat 3 aspek keterampilan yang digunakan peneliti untuk menilai hasil belajar siswa, yaitu keterampilan mengolah informasi, mengamati dan menganalisa. Pada keterampilan mengolah informasi, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 32% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I. Pada keterampilan mengamati, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 32% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I. Sedangkan pada keterampilan menganalisa, persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II pun mengalami peningkatan pula, yaitu sebesar 36% dibandingkan dengan perolehan persentase pada siklus I.

Sedangkan, pada hasil belajar pengetahuan siswa juga mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 27% dibandingkan dengan persentase yang diperoleh dari persentase pada pra siklus. Pada siklus II, persentase ketuntasan yang diperoleh juga mengalami peningkatan sebesar 8% dibandingkan dengan persentase yang diperoleh dari persentase pada siklus I. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat menjawab hipotesis penelitian ini, yaitu hasil belajar siswa pada tema Tempat Tinggalku menggunakan model TGT dan media grafis mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Penerbit Gava Media
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sadiman S. Arief. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta