

Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper

Mir'atin Nisai¹, Irfai Fathurohman², Imaniar Purbasari³

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus^{1,3}, PBSI FKIP Universitas Muria Kudus²

Email: mirnisai97@gmail.com¹, irfai.fathurohman@umk.ac.id²,
imaniar.purbasari@umk.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 3 Juli 2020
Direvisi: 22 juli 2020
Dipublikasikan: 1 Agustus 2020
e-ISSN: 2089-5364
p-ISSN: 2622-8327
DOI: 10.5281/zenodo.3960155

Abstract:

This study aims to describe the improvement in student learning outcomes in grade IV SDN 5 Gondoharum through the TGT learning model and DAPER media. The selection of the TGT model and DAPER media was deemed suitable for natural resource material and poetry on the Cita-Citaku theme. Through the TGT model and DAPER media students can dig up information about the material from some of the question presented, can be done in groups and students not only read the material but are contested so that it does not cause boredom and will get an understanding of learning concepts faster. This type of research is a Classroom Action Research with a total of 16 student research subjects which lasted for 2 cycles. Research in the first cycle obtained the learning outcomes of the student's knowledge domain with a percentage of completeness 68.75% then in the second cycle obtained the learning outcomes of the student's knowledge domain with a percentage of completeness 87.50%. based on the results of cycle I and cycle II of the TGT model assisted by DAPER media, it can improve the learning outcomes of Grade IV students of SDN 5 Gondoharum Kudus.

Keyword: Learning Outcomes, DAPER Media, Model TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah untuk menghasilkan manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sumber daya manusia yang tinggi di era sekarang ini. Pada masa sekarang ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 dimana pembelajaran

dilakukan dengan pendekatan *scientific* dan tematik. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* dan tematik, seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran (*student centered*). Untuk

menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guru biasanya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan pokok bahasan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Thalita, dkk (2019: 148) yang menyatakan agar siswa dapat berperan aktif dalam belajar, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik siswa. Namun hal tersebut merupakan sebuah tantangan yang tidak mudah bagi guru yang berada di daerah pedesaan. Guru cenderung menekankan pembelajaran satu arah dan ceramah (*teacher centered*). Hal tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga pembelajaran kurang efektif. Untuk memberikan pembelajaran yang efektif diperlukan belajar secara berkelompok karena melalui belajar kelompok siswa dapat bersama-sama belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih cepat tercapai. Rahayu (2016: 9-10) menyatakan bahwa belajar kelompok suatu waktu diperlukan dan perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak karena anak merupakan sejenis makhluk *homo socius* yang artinya berkecenderungan untuk hidup bersama.

Belajar kelompok memiliki tujuan untuk memecahkan persoalan secara bersama-sama sehingga setiap siswa berkesempatan untuk menyumbangkan ide atau gagasan yang dimiliki untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suprpti dan Indarti (2018: 49) bahwa melalui belajar kelompok siswa dapat belajar lebih kreatif dalam memecahkan masalah secara gotong royong dan bahu membahu dalam mencapai tujuan. Selain itu Winarno (dalam Amin, 2015: 107) juga

menyatakan bahwa belajar kelompok merupakan pengelompokan atas dasar peningkatan partisipasi, cara belajar mengajar untuk merangsang setiap anak didik agar ikut dalam memecahkan masalah secara penuh dalam hubungan berkelompok. Melalui belajar kelompok diharapkan siswa mampu menumbuhkan sikap kerjasama, saling menghargai pendapat teman, menumbuhkan motivasi belajar sehingga hasil belajar meningkat.

Setiap guru dan siswa mengharapkan hasil belajar yang baik karena keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Sudjana (2014: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa harus menerima pembelajaran secara menyenangkan agar memperoleh pengalaman belajar yang tidak tertekan sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat maksimal. Namun fakta di lapangan pada sekarang ini khususnya di daerah pedesaan guru kurang memperhatikan kesenangan siswa dalam belajar dan guru hanya fokus memberikan materi ajar sehingga hasil belajar kurang maksimal. Seperti halnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum. Hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal karena nilai rata-rata pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini dibuktikan dengan data nilai kelas IV muatan IPS dan Bahasa Indonesia dari jumlah siswa 16 siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa. Presentase ketuntasan IPS dan Bahasa Indonesia baru mencapai 43.75% dari keseluruhan siswa. Artinya 56.25% siswa belum memenuhi ketuntasan belajar pada pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Berpijak dari hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum, Susanto (2013: 13) menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan yang sangat penting, oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru juga harus memperhatikan kesenangan siswa dalam belajar. Anak usia sekolah dasar pada dasarnya masih senang untuk bermain, baik secara individu maupun kelompok. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Simatupang (2005: 23) bahwa bermain merupakan peristiwa hidup yang digemari oleh anak-anak karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya. Selain itu Holis (2016: 26) dengan bermain anak dapat mengeksplorasi segala yang ada dalam bermain, emosional, mengembangkan imajinasi, kreativitas dan kognitif (pengetahuan). Sukirno (2017: 35) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sambil bermain akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang disampaikan karena siswa merasa senang dan tidak tertekan. Kesenangan siswa untuk bermain dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mempelajari hal yang konkret sehingga daya imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang serta hasil belajar siswa dapat meningkat.

Aktivitas belajar sambil bermain biasanya menggunakan alat-alat bantu yang digunakan untuk memahami materi yang disampaikan. Alat bantu tersebut dinamakan media pembelajaran. Uno (2015: 65) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta belajar. Dalam hal ini seorang guru atau pengajar dituntut untuk memiliki keterampilan dalam

mengajar dan menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Guslinds dan Kurnia (2018: 3) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tentunya akan meningkatkan hasil belajar. Melalui belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan gairah siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Salah satu strategi belajar kelompok dan belajar sambil bermain sesuai dengan permasalahan di atas terdapat pada model pembelajaran TGT dan media *DAPER*. Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok sehingga memungkinkan siswa belajar dengan *rileks*. Sulfemi dan Setianingsih (2018: 3) menerangkan bahwa model TGT merupakan suatu model dimana peserta didik berperan aktif dalam meningkatkan kegiatan belajarnya dan pembelajaran tidak mudah terlupakan dengan tanya jawab dalam permainan. Selain itu Hikmah, dkk (2018: 49) menyatakan melalui model TGT diharapkan mampu membuat siswa lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan karena memuat adanya game dan turnamen dimana pemenang akan diberikan suatu penghargaan, maka siswa akan terpacu menjadi yang terbaik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Shoimin (2014: 205-207) menyebutkan ada 5 tahap penggunaan model TGT yaitu (1) penyajian kelas, (2) *teams* (kelompok), (3) *games* (permainan), *tournament* (pertandingan) dan (5) penghargaan kelompok. Pada tahap *teams* dan *tournament* siswa akan menggunakan media *DAPER* sebagai alat bantu proses

pembelajaran. Media *DAPER* digunakan untuk menguji pemahaman siswa melalui pertanyaan-pertanyaan setelah memperoleh penyajian kelas dan belajar kelompok. Adapun aturan permainan media *DAPER* yaitu (1) Untuk menentukan pemain pertama, siswa perwakilan kelompok berkompetisi bermain permainan tradisional. Siapa yang cepat menyelesaikan permainan, kelompok tersebut memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) terlebih dahulu, (2) Siswa memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) dengan ketentuan jika jarum menunjukkan nomor maka siswa harus mengambil kartu soal sesuai nomor dan jika tidak bisa menjawab roda kecil menunjukkan hukuman yang harus dilakukan, jika jarum menunjukkan zonk maka permainan dimulai dari awal, jika jarum menunjukkan putar lagi maka kelompok memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) untuk kedua kali, (3) Jika siswa dapat menjawab nomor soal dengan benar maka mendapatkan skor 1, jika menjawab salah skor 0 dan (4) Permainan berjalan sesuai dari langkah kedua sampai semua siswa masing-masing kelompok dapat bermain.

Pemilihan model pembelajaran TGT dan media *DAPER* sejalan dengan materi pada penelitian ini pada tema Cita-citaku yaitu materi sumber daya alam (IPS) dan materi puisi (Bahasa Indonesia). Pada muatan IPS dengan model TGT siswa dapat menggali informasi mengenai materi dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang disajikan yang dapat dikerjakan secara kelompok. Pada muatan Bahasa Indonesia dengan model TGT siswa tidak hanya membaca materi saja, tetapi materi dilombakan sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dalam membaca bacaan.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul

“Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media *DAPER*”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus?. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Sumadayo (2013: 41) menyebutkan prosedur penelitian yang digunakan dalam model Kemmis dan Mc Taggart terdiri atas 4 tahapan yaitu (1) perencanaan (*plan*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*) dan (4) refleksi (*reflection*). Tahap perencanaan dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada tempat penelitian dan menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* saat proses pembelajaran berlangsung. Tahap observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran selama dilakukan tindakan dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis data yang selanjutnya akan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada tindakan atau siklus selanjutnya. Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan sebanyak 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan

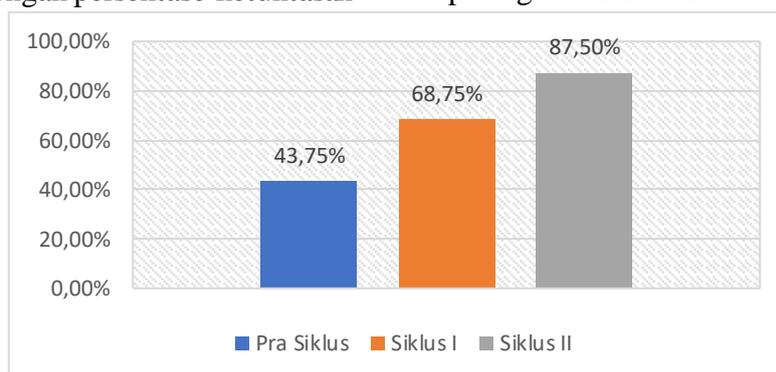
subjek penelitian siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum sebanyak 16 siswa pada tema 6 Cita-Citaku semester genap Tahun Ajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi melalui beberapa pertanyaan tentang kesenangan dan motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung sebelum dan sesudah menggunakan model TGT dan media *DAPER*. Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan pengetahuan siswa melalui berbagai pertanyaan yang disajikan melalui model TGT dan media *DAPER*. Tes digunakan untuk memperoleh data akhir hasil belajar ranah pengetahuan siswa dengan pertanyaan sebanyak 10 butir memuat C1-C6 muatan IPS (sumber daya alam) dan Bahasa Indonesia (puisi). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto sebagai bentuk bukti telah melakukan penelitian. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan

klasikal sebesar 70%. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran melalui model TGT dan media *DAPER* serta mendeskripsikan hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak 2 siklus dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum sebanyak 16 siswa, 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *DAPER* pada proses pembelajaran di tema Cita-Citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan.

Hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum mengalami peningkatan secara klasikal pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa

Berdasarkan diagram peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa, sebelum diadakan tindakan (prasiklus) hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum diperoleh ketuntasan

klasikal sebesar 43.75% kriteria cukup untuk muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Persentase ketuntasan yang diperoleh data prasiklus belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu

70%. Hal tersebut dikarenakan pada saat prasiklus, pembelajaran masih berlangsung secara satu arah sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran dirasa membosankan. Oleh karena itu perlu sebuah tindakan dari data prasiklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Upaya tindakan yang dilakukan peneliti dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan model TGT dan media *DAPER*. Purwandari dan Wahyuningtyas (2017: 165) menyatakan bahwa dengan menerapkan model TGT dikelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan belajar yang membosankan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga memiliki dampak positif untuk hasil belajar siswa. Selain itu Nurfaizah dan Amir (2018: 56) menyatakan bahwa pelaksanaan model TGT merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran serta melatih keterampilan siswa dengan banyak pertanyaan, latihan soal dan kerjasama tim. Untuk melatih dan menguji pengetahuan siswa melalui pertanyaan, dalam penelitian ini menggunakan alat bantu berupa media *DAPER*.

Hasil evaluasi setelah diadakan tindakan dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal. Berdasarkan data siklus I proses pembelajaran menggunakan model TGT dan media *DAPER* sudah berjalan cukup baik namun persentase ketuntasan yang diperoleh baru mencapai sebesar 68.75% kriteria baik. Hasil yang diperoleh pada siklus I juga belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Hal tersebut

dikarenakan dalam proses pembelajaran siklus I masih ditemukan permasalahan pada tahap pelaksanaan selama proses pembelajaran menggunakan model TGT dan media *DAPER* yang menyebabkan hasil belajar beberapa siswa masih rendah yaitu beberapa siswa masih belum memperhatikan instruksi guru dengan baik sehingga siswa belum memahami petunjuk yang diberikan oleh guru.

Pada saat penyajian kelas atau presentasi kelas, Drayatun dan Rahmawati (2017: 76) menyatakan bahwa guru menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan sebelum siswa dibagi kedalam kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa harus memperhatikan, memahami dan menguasai pokok bahasan atau materi yang disampaikan oleh guru maupun yang diperoleh dari proses tanya jawab karena penyajian kelas akan membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER*. Pokok bahasan dalam siklus I muatan IPS pertemuan 1 tentang definisi sumber daya alam dan pertemuan 2 jenis-jenis sumber daya alam. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia pertemuan 1 tentang ciri-ciri puisi dan pertemuan 2 makna puisi. Namun yang terjadi pada saat penyajian kelas siklus I siswa yang belum tuntas belum memperhatikan secara penuh penyajian kelas yang diberikan oleh guru sehingga siswa kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu masih terdapat siswa yang kurang percaya diri, malu dan kesulitan untuk menjawab pertanyaan dan menanyakan sesuatu karena siswa masih belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapat.

Pada pelaksanaan *teams* (kelompok) merupakan tahap dimana siswa dibagi

menjadi beberapa kelompok. Maulidina (2018: 144) menyatakan semua anggota kelompok saling bekerjasama dan berperan aktif dalam diskusi kelompok mengerjakan butir soal melalui lembar kerja kelompok. Tujuan dari pembentukan kelompok adalah supaya siswa lebih mendalami pokok bahasan sesuai dengan materi yang telah disajikan bersama teman kelompoknya dan secara khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok pada tahap selanjutnya yaitu tahap *games*. Namun yang terjadi pada saat pelaksanaan *teams* (kelompok) siklus I beberapa siswa masih ada yang belum terbiasa dengan kegiatan kelompok sehingga antar beberapa siswa masih belum memahami tugasnya sebagai anggota kelompok dan hanya diam bahkan terkadang mengganggu temannya.

Pada pelaksanaan *games* Thalita, dkk (2019: 151) menyatakan bahwa pada langkah ini guru telah menyiapkan permainan melibatkan kelompok siswa dan guru memberikan aturan terhadap permainan tersebut agar suasana kondusif. Pada pelaksanaan *games* siswa menggunakan media *DAPER* (Roda Pertanyaan). Siswa memutar roda pertanyaan untuk memperoleh pertanyaan yang akan di jawab sesuai dengan nomer yang diperoleh. Pertanyaan-pertanyaan berhubungan dengan materi yang telah disajikan dan jika dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan skor. Namun yang terjadi pada saat pelaksanaan *games* (permainan) dengan media *DAPER* siklus I beberapa siswa masih kesulitan dan kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diperoleh karena siswa melewatkan proses penyajian kelas dan belajar kelompok. Pada siklus I rata-rata siswa kesulitan dalam menjawab perbedaan jenis-jenis sumber daya alam pada muatan IPS dan makna puisi pada muatan Bahasa

Indonesia. Selain itu dalam pelaksanaan *games* suasana kelas menjadi kurang kondusif karena siswa belum memahami prosedur permainan serta belum terbiasa menghadapi permainan saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap *tournament*, Yudianto (2014: 325) menyatakan bahwa turnamen akademik dilakukan pada setiap akhir sesi pembelajaran untuk menguji pemahaman siswa. Pada penelitian ini tahap *tournament* masih menggunakan media *DAPER* untuk menguji pemahaman atau pengetahuan siswa hanya saja tidak melakukan tahapan bermain permainan tradisional dan yang mengikuti tahap turnamen adalah perwakilan dari kelompok yang telah memperoleh skor terbanyak. Siswa memutar roda pertanyaan untuk mendapatkan nomor kartu soal yang harus di jawab. Siswa yang dapat menjawab soal mendapat skor seperti pada tahap *games*. Siswa yang mendapat skor terbanyak mendapatkan *reward* (penghargaan kelompok). Thalita, dkk (2019: 149) seperti layaknya lomba, kelompok yang paling banyak mengumpulkan skor akan mendapat predikat juara. Namun yang terjadi pada saat turnamen dengan media *DAPER* siklus I masih ada siswa yang mengganggu temannya ketika akan menjawab pertanyaan sehingga pelaksanaan berjalan kurang efektif.

Dari beberapa uraian pembahasan mengenai temuan dari hasil penelitian siklus I, secara keseluruhan ditemukan bahwa siswa kesulitan dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau menjawab pertanyaan karena kurang dalam mengikuti proses penguasaan materi sehingga siswa bersikap pasif. Komara (2016: 34) menyatakan siswa yang kurang percaya diri tidak akan mampu mengembangkan bakat, minat dan potensi

dirinya sehingga bersifat pasif. Selain itu Aristiani (2016: 183) menyebutkan beberapa gejala yang tampak ketika kurang percaya diri seperti tidak berani mengungkapkan pendapat, tidak berani bertanya, ragu-ragu saat berbicara, cenderung diam dan menutup diri. Temuan tersebut sejalan dengan Syaifudin dan Sulistyaningrum (2015: 100) yang menyatakan bahwa ketidakmampuan dalam menyampaikan pendapat disebabkan oleh rasa percaya diri dan penguasaan materi yang kurang sehingga siswa akan cenderung diam. Selain itu Fatimah (2016: 34) menyatakan bahwa apabila siswa tidak memiliki kemampuan berpendapat maka dikhawatirkan akan mengalami gangguan dan hambatan dalam mencapai keberhasilan belajarnya. Dalam hal ini setelah siklus I harus diadakan perbaikan pada siklus II agar siswa berani dalam mengemukakan pendapat melalui bantuan dorongan dan motivasi dari guru. Hal tersebut sejalan dengan Mardiyati dan Yuniarti (dalam Fatimah 2016: 39) yang menyatakan bahwa keberanian dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat dirangsang oleh guru sehingga siswa termotivasi dan berani berpendapat sesuai dengan pokok bahasan yang dihadapi.

Selain temuan tentang kesulitan siswa menyampaikan pendapat, terdapat temuan pada siklus I tentang siswa yang masih saling mengganggu antar teman atau kelompok. Untuk menghindari terjadinya siswa yang mengganggu tersebut akan diberikan aturan atau teguran agar siswa lebih disiplin dalam bekerjasama. Hal ini sejalan dengan Cahyani, dkk (2017: 1577) yang menyatakan bahwa peningkatan kedisiplinan dan kerjasama dapat terjadi setelah diadakan aturan dan hukuman bagi siswa yang tidak dapat bekerjasama dalam

kelompok. Teguran dan aturan tersebut dapat diterapkan dengan pengurangan skor kelompok.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I berlangsung, siswa melakukan tes evaluasi akhir siklus untuk memperoleh hasil belajar siswa ranah pengetahuan secara individu. Hasil perolehan ini yang akan digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER*. Selain itu permasalahan yang ditemukan pada siklus I dilakukan refleksi dan harus diadakan perbaikan pada siklus II dengan memberikan motivasi kepada siswa agar hasil belajar yang diperoleh dapat lebih maksimal dan memenuhi kriteria atau indikator keberhasilan yang diinginkan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa ranah pengetahuan secara klasikal kembali mengalami peningkatan menjadi 87.50% kriteria sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II menunjukkan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup.

Pada saat penyajian kelas siklus II siswa sudah mulai terbiasa memperhatikan secara penuh penyajian kelas yang diberikan oleh guru dan beberapa siswa sudah mulai berani menyampaikan pendapatnya. Pokok bahasan pada siklus II muatan IPS pada pertemuan 1 manfaat sumber daya alam di lingkungan sekitar dan pertemuan 2 manfaat secara umum. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia pertemuan 1 melengkapi puisi dan pertemuan 2 membuat puisi. Pada saat pelaksanaan *teams* (kelompok) siklus II siswa sudah terbiasa dengan kegiatan yang melibatkan kerjasama atau berkelompok sehingga kegiatan saling mengganggu sudah tidak terjadi. Pada saat pelaksanaan *games*

(permainan) dan media *DAPER* siklus II siswa sudah memahami secara penuh aturan permainan sehingga dalam pelaksanaannya sebagian siswa tidak kesulitan dalam menjawab pertanyaan dan suasana kelas lebih kondusif. Pada saat turnamen dengan media *DAPER* siklus II siswa sudah menyadari dan bersemangat untuk memenangkan pertandingan agar dapat memberikan nilai atau skor yang terbanyak sehingga memperoleh penghargaan kelompok. Dalam hal ini pada siklus II siswa sudah mendapatkan motivasi belajar yang diberikan guru dan dapat dilihat dari aktivitas siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mudrika, dkk (2018: 84) bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa di dalam kelas seperti ketertarikan terhadap materi yang diajarkan, semangat bergabung dalam kelompok, aktif bertanya mengenai masalah yang dihadapi serta mengerjakan tugas dengan baik.

Penelitian yang dilakukan peneliti hampir sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayati, dkk (2016) dalam jurnal *Kalam Cendekia*, Volume 4, Nomor 6.1, halaman 692-697. Hasil yang diperoleh dari penelitian Hidayati, dkk (2016) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakan tindakan dengan menggunakan model TGT. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 67.14% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 78.57%.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti

terletak pada media yang digunakan dan hasil penelitian yang diperoleh. Media yang digunakan pada penelitian Hidayati, dkk yaitu media visual. Sedangkan hasil penelitian peneliti pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 68.75% kriteria baik dan siklus II diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 87.50% kriteria sangat baik. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal siklus I ke siklus II sebesar 18.75%.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut setelah diadakan tindakan dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* pada tema 6 Cita-Citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai persentase minimal 70% sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan dengan menggunakan model TGT dan media *DAPER* pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus dapat mengalami peningkatan dan memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal tersebut diketahui dari penelitian yang dilakukan selama 2 siklus. Penggunaan model TGT dan media *DAPER* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan ranah keterampilan. Hasil penelitian pada siklus I ranah pengetahuan siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia secara klasikal memperoleh persentase 68.75% (baik) kemudian pada siklus II mengalami peningkatan persentase klasikal menjadi 87.50% (sangat baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Rismawati. (2015). Hubungan Kebiasaan Belajar Kelompok dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X dan XI di SMA Negeri 10 Makasar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 2 (2), 105-110.
- Aristiani. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 2 (2), 182-189.
- Cahyani Novianti Ayu, Dadan Djuanda, A. S. (2017). Penerapan Metode VAKS untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Materi Memerankan Tokoh Drama. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2 (1), 1571-1580.
- Drayatun dan Rahmawati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIID SMPN 1 KOKOP. *Jurnal Pena Sains*. 4 (1), 74-79.
- Fatihah. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Melalui Teknik Debat Aktif pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Guslinda. Kurnia. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Hidayati, dkk. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong. *Kalam Cendekia*, 4 (6), 692-697.
- Hikmah, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5 (1), 46-56.
- Holis, Ade. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9 (1), 23-37.
- Komara. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA*. 5 (1), 33-42.
- Maulidina. (2018.) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSPD UAD*. 4 (2), 141-147.
- Mudrika, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau. *Jurnal Chemica*. 19 (1), 75-86.
- Nurfaizah. Amir. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD INPRES 7/83 PASEMPE Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD*. 2 (2), 53-57.
- Purwandari. Wahyuningtyas. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN SAPTORENGGO 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 (3), 163-170.
- Rahayu. (2016). Efektivitas Belajar Kelompok Terhadap Hasil Belajar Materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV Semester I MI Ibanatusshibyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016 [Skripsi]. [Semarang

- (Indonesia)]. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Simatupang, Nurhayati. (2005). Bermain sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (1), 23-31.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukirno. Ridwan. (2017). Optimalisasi Hasil Belajar IPS Melalui Permainan Tradisional. *JIPSINDO*, 4 (1), 22-37.
- Sulfemi. Setianingsih. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1 (1), 1-14.
- Sumadayo. Samsu. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprpti. Indrati. (2018). Belajar Kelompok pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2 (1), 48-56.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaifudin dan Sulistyaningrum. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpendapat Mahasiswa Melalui *PBL* sebagai Pendukung Pencapaian Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) pada Mata Kuliah Pragmatik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 32 (2), 97-106.
- Thalita, dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *JPGSD UPI*. 4 (2), 147-156.
- Uno, Hamzah. (2015). *Model Pembelajaran*. Jakart: Bumi Aksara.
- Yudianto. (2014). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1 (2), 323-330.