

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING) TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT DI KELAS II SDN CEMPAKA PUTIH BARAT 03
JAKARTA PUSAT**

,2Sri Melati¹, Dudung Amir Soleh², Mustafid³

¹PPG Prajabatan PGSD Universitas Negeri Jakarta

³ SDN Cempaka Putih Barat 03 Jakarta Pusat

¹sri.melati279@gmail.com, ²dung.as@gmail.com, ³david.kbm75@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement in the quality of learning through cooperative learning models (Team Games and Tournaments) type of Cooperative Learning (TGT). This research is included in the class action research (CAR). The research subjects were 31 class IIA students with the object of research being the quality of learning. The technique for collecting data in this research is observation and documentation. The data collected is in the form of a questionnaire and a Likert scale. The results of this study indicate an increase in the quality of learning using cooperative learning models (Cooperative Learning) Team Games and Tournament (TGT) types. This can be proven by the average indicator of acquiring teacher skills scores, namely in cycle I the first meeting was 64.66% and the second meeting was 79.77%. While cycle II the first meeting averaged 86.15% and the second meeting was 93.85%. Meanwhile, the average acquisition value of student learning activities in the first cycle of the first meeting was 53.33% and the second meeting was 93.33%.

Keywords: Learning Quality, Cooperative Learning, TGT.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan peningkatan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) tipe *Team Games dan Tournament* (TGT). Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IIA yang berjumlah 31 orang dengan objek penelitian adalah kualitas pembelajaran. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa angket dan skala Likert. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) tipe *Team Games dan Tournament* (TGT). Hal ini dapat dibuktikan dengan indikator rata-rata perolehan nilai keterampilan guru yaitu pada siklus I pertemuan pertama sebesar 64,66 % dan pertemuan kedua sebesar 79,77%. Sedangkan siklus II pertemuan pertama rata-rata memperoleh hasil sebesar 86,15% dan pertemuan kedua sebesar 93,85%. Sedangkan, rata-rata perolehan nilai aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan pertama sebesar 53,33% dan pertemuan kedua sebesar 93,33%.

Kata Kunci: Kualitas Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif, TGT.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting di dalam kehidupan manusia, dalam perkembangannya pendidikan di Indonesia sangat berkembang pesat. Hal ini dapat dilihat dari upaya pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia dengan adanya upaya yang diberikan untuk menjangkau peluang dalam berpendidikan dengan upaya pemerataan fasilitas sebagai faktor pendukung dari proses kegiatan pembelajaran. Fasilitas Pendidikan dapat didefinisikan dalam beraneka ragam, yaitu jumlah sekolah dan Lembaga Pendidikan yang bertambah, pemerataan untuk tersedianya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), peningkatan anggaran Pendidikan dan peningkatan kualitas Pendidikan.

Aksesibilitas pendidikan merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia. Indikator pendidikan yang berkualitas berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terdapat lima indikator yang menggambarkan situasi pendidikan di Indonesia. Kelima indikator meliputi indikator ketersediaan layanan pendidikan, indikator keterjangkauan layanan Pendidikan, dan indikator kualitas layanan pendidikan, indikator

kesetaraan memperoleh layanan Pendidikan, dan indikator kepastian memperoleh layanan pendidikan (Data, 2013).

Berdasarkan indikator tersebut, menjadi tantangan bagi sekolah dan pemerintah untuk berupaya memperbaiki pemerataan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan adanya perbaikan, perubahan, dan peningkatan, tentunya Indonesia memiliki tujuan nasional pendidikan yang ingin dicapai.

Sehubungan dengan indikator kualitas layanan Pendidikan, tentunya tidak lepas dari kualitas pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Kualitas pembelajaran menjadi salah satu indikator tercapainya tujuan Pendidikan. Apabila Pendidikan tidak memiliki mutu atau kualitas dalam pembelajaran, maka dalam proses pembelajaran peserta didik tidak memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang berkualitas bergantung pada motivasi peserta didik dan kreativitas mengajar pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi didukung oleh pendidik yang memfasilitasi motivasi belajar perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar.

Output sekolah yang baik ditentukan oleh kualitas proses persekolhan yang baik pula. Proses dalam konteks ini yaitu bagaimana kepemimpinan sekolah, bagaimana manajemen sekoalh, dan bagaimana proses belajar mengajarnya. Efektivitas dan efisiensi suatu proses sangat bergantung dari kualitas inputnya (Islamiati, Anggraini, and Marsidin 2023)

Menurut Surya (2013) peran guru sebagai leadership dalam dunia Pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, tentunya pendidik merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang ingindi desain di dalam kelas. Mutu Pendidikan sekolah tidak terlepas dari peran guru sebagai tenaga pengajar. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Peran guru sebagai motivator memberikan bimbingan dan semangat kepada peserta didik agar giat dalam belajar. Sementara peran guru sebagai fasilitator, yaitu mampu menciptakan inovasi untuk melakukan pembaharuan terkait metode mengajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi.

Sehubungan dengan itu, guru harus mampu menyajikan pembelajaran di kelas dengan menarik guna menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, keterampilan guru tentunya dipertaruhkan dengan mengembangkan beberapa inovasi pembelajaran, seperti membuat media dan menggunakan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didikan, kebutuhan belajar, dan sarana prasana di kelas. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan potensi dirinya sendiri dan menanamkan nilai Pendidikan karakter yang mulila pada peserta didik.

Berdasarkan observasi dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas IIA, menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan tugas utama dengan kompeten. Akan tetapi, ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan, yaitu keterampilan guru dalam mengajar dan mendidik, serta kurangnya penerapan model pembeljaran. Pada awal pembelajaran berlangsung, peserta didik cukup antusias, namun dipertengahan dan menuju akhir pembelajaran antusias peserta didik menurun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa guru sebenarnya sudah memiliki pedoman atau beal sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun demikian, dalam penerapannya kurang menghadirkan iklim kelas yang menyenangkan dan menarik sehingga membuat peserta didik kurang untuk berpartisipasi dalam proses belajar.

Selain itu, terdapat kegiatan tidak kalah esensial bagi peserta didik, yaitu melakukan *ice breaking*. Kegiatan ini adalah hal yang sangat menunjang kembalinya konsentrasi peserta didik dalam menerima materi. Kegiatan *ice breaking* seringkali terlupakan oleh guru. Padahal ada beberapa manfaat bagi peserta didik yaitu dapat menyegarkan sejenak dari padatnya materi yang didapatkan saat belajar, melatih keterampilan sosial emosional, dan melatih kerja sama antar peserta didik. Sehingga saat proses pembelajaran berlangsung, antusias dalam menerima materi, keaktifan bertanya, dan kerja sama atau interaksi antar peserta didik dapat terjalin dengan baik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, kualitas pembelajaran dapat menurun apabila guru tidak

melakukan perubahan pada keterampilan mengajar. Menurut (Sukmadin 2018) kriteria keberhasilan tindakan untuk kualitas proses pembelajaran (aktivitas peserta didik) terdiri dari (1) Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, (2) Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (tugas mandiri dan tugas kelompok), (3) Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen, (4) Kerja sama dalam kelompok, (5) Interaksi guru dengan peserta didik dalam pembelajaran, (6) Kemampuan membuat kesimpulan di akhir pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus dipertimbangkan secara matang agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat mencapai sasaran. Berdasarkan observasi di kelas IIA, menunjukkan bahwa peserta didik kelas IIA memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda tiap individu, antara lain : fokus perhatian yang terbatas, kemampuan kognitif yang berkembang, kreativitas dan imajinasi, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional. Oleh karena itu, pemilihan model

pembelajaran hendaknya didasarkan pada pertimbangan seperti : (1) Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, (2) Memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik, (3) Meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik, dan (4) Konteks pembelajaran, seperti lingkungan sekolah, kondisi kelas, dan fasilitas yang tersedia.

Adapun indikator keterampilan guru menurut (Wicaksono and Sutikno 2019) dan dimodifikasi oleh penulis, sebagai berikut. (1) Penyusunan RPP, (2) Menyiapkan bahan ajar, (3) Menyiapkan instrumen evaluasi, (4) Membangun minat belajar peserta didik, (5) Penjelasan penerapan tipe TGT (6) Menyampaikan materi dalam penyajian kelas, (7) Membentuk kelompok belajar, (8) Membimbing kegiatan diskusi kelompok, (9) Menjelaskan aturan bermain games dan tournament, (10) Memberikan penghargaan kelompok, (11) Mempersiapkan media pembelajaran, (12) Memberikan penguatan materi di akhir pembelajaran, (13) Memberikan evaluasi.

Menurut peneliti, salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok untuk kelas rendah adalah model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team*

Games Tournament (TGT). Hal ini dapat dibuktikan menurut hasil penelitian (Sari, Ananda, and Fauziddin 2023) menunjukkan hasil siklus 1 pertemuan ke-1 60% dan pertemuan ke-2 80,6%. Maka dapat disimpulkan penerapan tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan Kerjasama peserta didik kelas III SDN 05 Langgini.

Ada beberapa alasannya yaitu, peserta didik belajar untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling bergantian membantu satu sama lain, menarik dan menyenangkan di desain dalam turnamen game, membantu peserta didik belajar keterampilan sosial dan emosional, dan guru menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan kecepatan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti, guru pamong, dan satu mahasiswa PPL PPG Prajabatan untuk menilai keterampilan guru saat mengajar. Penelitian ini difokuskan pada suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Games Tournament* di kelas IIA

SDN Cempaka Putih Barat 03, Jakarta Pusat.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki efektivitas dan efesiensi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, tujuan penelitian ini untuk mencari solusi permasalahan yang ditemukan di dalam kelas sehingga kualitas pembelajaran di kelas dapat berjalan secara optimal.

Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Desain penelitian ini dalam (Sukardi 2013) terbagi menjadi empat tahap pelaksanaan pada setiap siklusnya, diantaranya: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), (4) Refleksi (*Reflecting*).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan melalui tahap pra siklus dan dua tahap siklus. Setiap satu siklus, terdiri dari dua kali pertemuan.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IIA SD Negeri Cempaka Putih Barat 03 Jakarta Pusat tahun ajaran

2022/2023. Kelas IIA berjumlah 31 peserta didik, 16 terdiri dari peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Sedangkan, untuk objek penelitian yaitu kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bekerjasama dengan mahasiswa PPL.

Data yang dikumpulkan menggunakan angket. Instrument berupa daftar pertanyaan berdasarkan skala Likert. Respon responden menggunakan 5 skala dari sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Mawardi, 2019). Data yang dikumpulkan juga menggunakan sebagai berikut : (a) data pemantauan tindakan (*action*) yang didapatkan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah dibuat dalam proses pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), (b) data penelitian (research) yang merupakan data tentang peningkatan kualitas belajar peserta didik kelas II SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Games Tournament* (TGT)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Sebelum melaksanakan dua siklus, peneliti melakukan pra siklus dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi awal seperti kondisi peserta didik, kondisi ruang kelas, dan suasana serta komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran. Berikut pemaparan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Pra Siklus

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IIA SDN Cempaka Putih Barat 03 tahun ajaran 2022/2023. Pada pra siklus ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui informasi awal terhadap keterampilan guru mengajar dan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Adapun

indikator hasil observasi berdasarkan keterampilan guru sebagai berikut (Wicaksono & Sutikno, 2019).

Tabel 1. Perolehan Nilai Keterampilan Guru Pra Siklus

No.	Indikator	Skor (1 – 5)
1	Penyusunan RPP	3
2	Menyiapkan bahan ajar	3
3	Menyiapkan instrumen evaluasi	3
4	Membangun minat belajar peserta didik	2
5	Penjelasan penerapan model TGT	2
6	Menyampaikan materi dalam penyajian kelas	3
7	Membentuk kelompok belajar	2
8	Membimbing kegiatan diskusi kelompok	2
9	Menjelaskan aturan bermain games dan tournament	2
10	Memberikan penghargaan kelompok	2
11	Mempersiapkan media pembelajaran	2
12	Memberikan penguatan materi di akhir pembelajaran	2
13	Memberikan evaluasi	3
Jumlah Nilai		31
Rata-rata Presentase		47,69%

Berdasarkan pada Tabel 1, perolehan nilai keterampilan guru Pra

siklus menunjukkan bahwa guru sudah mempersiapkan rancangan kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, guru belum mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dibahas.

Pada kegiatan pra siklus, guru belum menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik menunjukkan kurangnya antusias di dalam kelas. Kualitas pembelajaran dengan keterampilan mengajar guru pada tahap pra siklus memperoleh hasil sebesar 47,69%. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar guru pada tahap pra siklus masih belum optimal.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Berikut indikator hasil perolehan aktivitas peserta didik pada tahap pra siklus dalam tabel 2. (Sukmadin 2018)

Tabel 2. Perolehan Nilai Aktivitas Peserta Didik Pra Siklus

No.	Indikator	Skor (1 – 5)
1	Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	1

2	Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (tugas mandiri dan tugas kelompok)	2
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	1
4	Kerja sama dalam kelompok	2
5	Interaksi guru dengan peserta didik dalam pembelajaran	3
6	Kemampuan membuat kesimpulan di akhir pembelajaran	2
Jumlah Nilai		11
Rata-rata Presentase		36,67%

Hasil perolehan yang didapatkan, yaitu sebesar 36,67%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di kelas tersebut belum optimal.

Berdasarkan hasil perolehan aktivitas peserta didik, dapat dilihat bahwa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil menunjukkan belum maksimal atau belum sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik belum menyiapkan diri untuk memulai kegiatan pembelajaran. Selain itu, fokus peserta didik tidak tertuju ke pembahasan materi yang

dipaparkan melainkan interaksi dengan teman sebayanya.

2. Siklus I dan Siklus II

Pada setiap siklus, dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit atau 2 jam pelajaran. Pada setiap siklus terdiri dari tahap-tahap yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut di bawah ini perbandingan nilai keterampilan guru pada tiap siklus dan tiap pertemuan :

Tabel 3. Perbandingan Nilai Keterampilan

No.	Indikator	Guru			
		Skor (1 – 5)			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Penyusunan RPP	4	4	5	5
2	Menyiapkan bahan ajar	4	4	4	5
3	Menyiapkan instrumen evaluasi	4	4	4	4
4	Membangun minat belajar peserta didik	3	3	4	5
5	Penjelasan penerapan model TGT	3	4	4	5

6	Menyampaikan materi dalam penyajian kelas	3	3	4	4
7	Membentuk kelompok belajar	4	4	5	5
8	Membimbing kegiatan diskusi kelompok	3	3	4	5
9	Menjelaskan aturan bermain games dan tournament	4	4	5	5
10	Memberikan penghargaan kelompok	4	4	5	5
11	Mempersiapkan media pembelajaran	3	4	4	4
12	Memberikan penguatan materi di akhir pembelajaran	3	4	4	5
13	Memberikan evaluasi	4	4	4	4
Jumlah Nilai		42	46	56	61
Rata-rata		64,66	79,77	86,15	93,85

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil perbandingan nilai keterampilan guru tiap pertemuan mengalami peningkatan, sehingga hasil akhir dari setiap siklus pun tentunya mengalami peningkatan setelah guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada siklus I pertemuan pertama, memperoleh poin rata-rata sebesar 64,66%, sedangkan untuk pertemuan kedua sebesar 79,77%. Hal ini membuktikan bahwa guru sudah mempersiapkan perencanaan cukup matang. Sehubungan dengan itu, dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guru sudah mengupayakan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Meskipun demikian, ada beberapa poin indikator yang perlu ditingkatkan pada siklus II.

Pada siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan signifikan dibandingkan pada siklus I. Pada pertemuan pertama, memperoleh rata-rata sebesar 86,15% dan pertemuan kedua memperoleh rata-rata sebesar 93,85%. Hal ini membuktikan bahwa setiap siklus dan setiap pertemuannya guru mengalami peningkatan dalam keterampilan mengajar. Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan

pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Dalam hal ini artinya guru memberikan stimulus kepada peserta didik. Selanjutnya, guru sudah mampu untuk mendomentrasikan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik. Pada kegiatan *games* dan *tournament* guru selalu siap memberikan pendampingan, bimbingan, dan instruksi kepada peserta didik agar dapat berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

Selain dengan keterampilan guru dalam mengajar, peningkatan kualitas pembelajaran juga dapat dilihat melalui peningkatan hasil observasi kegiatan peserta didik. Berikut di bawah ini hasil perbandingan nilai aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Skor (1 – 5)			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	2	2	3	4

2	Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (tugas mandiri dan tugas kelompok)	2	3	4	5
3	Keseriusan peserta didik dalam mengikuti turnamen	3	4	4	5
4	Kerja sama dalam kelompok	3	4	4	5
5	Interaksi guru dengan peserta didik dalam pembelajaran	4	4	5	5
6	Kemampuan membuat kesimpulan di akhir pembelajaran	2	3	4	4
Jumlah Nilai		16	20	24	28
Rata-rata		53,33	66,67	80,00	93,33

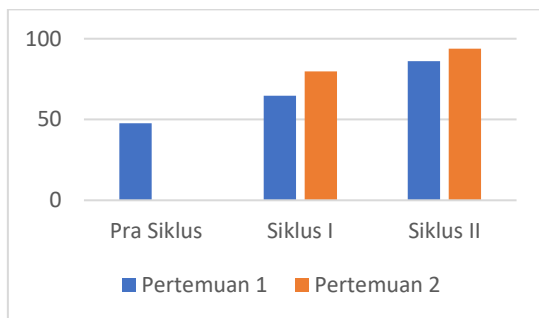
Berdasarkan hasil perbandingan nilai aktivitas belajar peserta didik, menunjukkan bahwa rata-rata pada siklus I pertemuan pertama memperoleh hasil sebesar 53,33%

dan meningkat pada pertemuan kedua sebesar 66,67%. Pada siklus I, peserta didik cenderung belum memahami sintaks dari penerapan tipe TGT. Sehingga fokus peserta didik dalam kegiatan belajar cenderung terbagi. Selain itu, keberanian peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya belum sepenuhnya muncul pada siklus I.

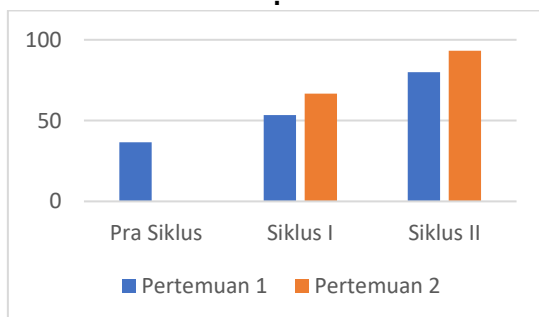
Sedangkan pada hasil siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan memperoleh rata-rata perbandingan siklus II pada pertemuan pertama sebesar 80,00% dan pertemuan kedua sebesar 93,33%. Pada siklus II, seluruh indikator aktivitas belajar peserta didik dapat terpenuhi dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada siklus II, peserta didik terlihat antusias untuk bermain *games*, *tournament*, dan mendapatkan *rewards* bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Selain itu, setelah penerapan pembelajaran tipe TGT usai, peserta didik antusias untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran.

Berdasarkan dengan sajian data dalam tabel, baik keterampilan guru

maupun aktivitas peserta didik di kelas setiap siklus dan setiap pertemuan mengalami peningkatan signifikan. Berikut di bawah ini penulis menyajikan dalam bentuk grafik agar mempermudah dalam menganalisa setiap siklus dan pertemuannya.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Keterampilan Guru



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Aktivitas Peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat banyak literatur yang menyatakan hasil serupa salah satu diantaranya dari (Fitria and Nurlaela 2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar berbantuan media *group card*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas II SDN Cempaka Putih Barat 03, Jakarta Pusat. Kualitas pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan dalam belajar. Kualitas pembelajaran yang optimal dapat dilihat dari keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas belajar peserta didik.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan setiap siklus dan pertemuannya pada indikator keterampilan mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru dituntut untuk belajar sepanjang hayat atau tanpa henti untuk menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, manfaat lainnya peserta didik di kelas II mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Data, Pusat. 2013. "Indikator Pendidikan Di Indonesia (Education Indicators in Indonesia) 2012/2013."
- Fitria, Ajeng, and Enung Nurlaela. 2023. "MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA GROUP CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):1004–18.
- Islamiati, Ade, Yullia Sari Anggraini, and Sufyarma Marsidin. 2023. PENGARUH KEAKTIFAN DAN PARTISIPASI KOMITE SEKOLAH TERHADAP KEMAJUAN DAN PERKEMBANGAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):1322–37.
- Mawardi, Mawardi. 2019. "Rambu-Rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert Untuk Mengukur Sikap Siswa." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9(3):292–304.
- Sari, Nurmala, Rizky Ananda, and Moh Fauziddin. 2023. "Meningkatan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pemebelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1548–57.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadin, Sukmadin. 2018. "Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)* 1(1):52–65.
- Surya, Mohamad. 2013. "Psikologi Guru Konsep Dan Aplikasi." *Bandung: Alfabeta*.
- Wicaksono, Rizky Ardhi, and Putri Yanuarita Sutikno. 2019. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Example Non-Example Berbantuan Media Audio Visual." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 9(3):131–38.