



Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Toleransi Siswa Kelas IV SD

Fitria Komalasari^{1*}, Osa Juarsa²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera, Bengkulu 38371

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera, Bengkulu 38371

* Korespondensi: E-mail: komalafitria@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student achievement and tolerance behavior in Thematic learning class IV SDN 17 Bengkulu City by applying the Cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT). The observation data analysis technique uses the formula of the average score, the highest score, the lowest score, the difference in score and the range of values for each criterion. Test data were analyzed using the formula of the average grade and the percentage of classical learning. The average results of the application of the type 1 cooperative learning model Teams Games Tournament obtained 2.44 and cycle II increased 3.68. The average results of the tolerance behavior of students in the first cycle were 7.92 with sufficient categories and the second cycle obtained 13.58 with very good categories. Learning achievements of the first cycle in social studies subjects average grade of 62.4, in the second cycle the average value of the class was 82. Indonesian subjects in the first cycle average grade of 67.2, in the second cycle the average value average class of 80.4. PPKn subjects in the first cycle the average value of the class is 69.2, in the second cycle the average value of the class is 78.88. Thus the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) can improve student achievement and tolerance behavior in Thematic learning in class IV SDN 17 Bengkulu City.

Keyword: Teams games tournament model, learning achievement, tolerance behavior, thematic learning

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada magang II di kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran tematik sebagai berikut. (1) Perilaku toleransi siswa rendah, hal ini terlihat dari siswa yang dikucilkan dan dihindari oleh teman-temannya, siswa mengintimidasi teman sekelasnya ketika sedang berbicara atau mengutarakan pendapat dan ketika terjadi perbedaan pendapat terkadang dijadikan bahan ejekan oleh sebagian siswa; (2) Interaksi antara guru dan

siswa, siswa dan siswa masih kurang pada saat kegiatan pembelajaran, hal ini terlihat masih banyak siswa yang pasif saat belajar; (3) Guru kurang memfasilitasi siswa untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa; (4) Prestasi belajar siswa rendah, hal ini terlihat pada penilaian akhir semester 1 tahun ajaran 2019/2020 di kelas IV, rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran IPS adalah 68 dengan ketuntasan belajar sebesar 0,6% (KKM IPS = 72), rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran BI adalah 69 dengan ketuntasan belajar sebesar 0,56% (KKM BI = 73), dan rata-rata nilai

kelas pada mata pelajaran PKn adalah 67 dengan ketuntasan belajar sebesar 0,56% (KKM PPKn = 72).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya pembelajaran yang dapat memfasilitasi pendidikan berbasis karakter dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini diperlukan agar ketercapaian pendidikan karakter khususnya perilaku toleransi pada siswa dan prestasi belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa memiliki perilaku toleransi yang tinggi dan prestasi belajar yang baik. Salah satunya yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan perilaku toleransi adalah model *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT). Fathurrohman (2015: 55) mengemukakan bahwa pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Sintaks model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) permainan, (4) turnamen, (5) penghargaan kelompok.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ikaningrum dan Wardani (2019) dengan judul "Upaya Peningkatan Perilaku Toleransi Melalui PS-TGT Siswa Kelas IV SDN Sidorejo Lor 03 Semester II Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang membahas peningkatan perilaku toleransi yang dapat diupayakan melalui pendekatan saintifik model *Teams Games Tournament* (TGT).

Melalui pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan prestasi belajar dan perilaku toleransi pada siswa kelas IV di SDN 17 Kota Bengkulu akan meningkat. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Toleransi Pada Pembelajaran Tematik (PTK di Kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu).

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tentang kegiatan belajar dalam kelas, yang biasanya digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Jl. Kalimantan, Kampung Klawi, Kp. Kelawi, Kec. Sungai Serut, Kota Bengkulu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) lembar observasi penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* dan lembar observasi perilaku toleransi (2) lembar tes. Teknik analisis data observasi menggunakan rumus rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor dan kisaran nilai untuk setiap kriteria. Data tes dianalisis menggunakan rumus rata-rata nilai dan presentase belajar klasikal. Sedangkan teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

3. HASIL

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus pertama ini adalah menganalisis tema delapan Daerah Tempat Tinggalku, subtema satu Lingkungan Tempat Tinggalku, pembelajaran tiga, mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 04

Maret 2020. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran ini antara lain penyajian kelas, kerja tim, game (permainan), tournament (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan).

c. Observasi

Hasil observasi penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* diperoleh skor rata-rata sebesar 65 dengan kategori cukup, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Siklus Pertama

Data siklus pertama	Observer 1	Observer 2
Jumlah skor	66	64
Rata-rata	65	
Kategori	Cukup	

Hasil observasi perilaku toleransi siswa siklus I diperoleh skor rata-rata 7,92 termasuk ke dalam kategori cukup, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Perilaku Toleransi Siswa Siklus Pertama

Keterangan	Indikator				Total
	Bisa menghargai pendapat yang berbeda	Bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan dan suku	Tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan, atau latar belakang budaya	Tidak mendominasi atau ingin menang sendiri	
Observer 1	52	50	48	53	203
Observer 2	53	46	44	50	193
Rata-rata nilai observer 1 dan 2	52,5	48	46	51,5	198
Rata-rata kelas	2,1	1,92	1,84	2,06	7,92
Kategori	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup

Hasil prestasi belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPS diperoleh siswa yang tuntas 10 siswa sedangkan yang

belum tuntas berjumlah 15 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas 62,4 dengan ketuntasan belajar klasikal 40% nilai tersebut belum mencapai

ketuntasan. Kedua, nilai evaluasi yang diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa sedangkan yang belum tuntas berjumlah 13 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas 67,2 dengan ketuntasan belajar klasikal 48% nilai tersebut belum mencapai ketuntasan. Ketiga, nilai evaluasi yang diperoleh pada mata pelajaran PPKn diperoleh siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa sedangkan yang belum tuntas berjumlah 12 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas 69,2 dengan ketuntasan belajar klasikal 52% nilai tersebut belum mencapai ketuntasan.

d. Refleksi

Adapun refleksi pada siklus I yaitu; refleksi penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* dilakukan berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang guru sebagai observer (pengamat) guru masih banyak mengalami kekurangan dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament*. Pada refleksi perilaku toleransi siswa siklus pertama siswa yang mendapat nilai pada kategori cukup ditingkatkan agar mendapat nilai pada kategori sangat baik. Untuk mencapai ketuntasan belajar tersebut maka, dilaksanakan perbaikan proses pembelajaran di siklus kedua dengan cara memperbaiki kekurangan-kekurangan pada penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* yang digunakan pada siklus sebelumnya.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus kedua ini adalah menganalisis tema Delapan Daerah Tempat Tinggalku, subtema satu

Lingkungan Tempat Tinggalku, pembelajaran empat, mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2020. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament*, adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran ini antara lain penyajian kelas, kerja tim, game (permainan), tournament (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan).

c. Observasi

Hasil observasi penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* siklus kedua diperoleh skor rata-rata sebesar 99,5 dengan kategori sangat baik, yang dapat dilihat pada tabel 3. Sedangkan hasil observasi perilaku toleransi siswa siklus II diperoleh skor rata-rata 12,8 yang termasuk ke dalam kategori tinggi, yang dapat dilihat pada tabel 4.

Hasil prestasi belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kelas mata pelajaran IPS diperoleh siswa yang tuntas 19 siswa sedangkan yang belum tuntas berjumlah 6 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas 82 dengan ketuntasan belajar klasikal 76% nilai tersebut telah mencapai ketuntasan. Kedua, nilai evaluasi yang diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh siswa yang tuntas berjumlah 20 siswa sedangkan yang belum tuntas berjumlah 5 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas 80,4 dengan ketuntasan belajar klasikal 85% nilai tersebut mencapai ketuntasan. Ketiga, nilai evaluasi yang diperoleh pada mata pelajaran PPKn diperoleh siswa yang tuntas berjumlah 21 siswa

sedangkan yang belum tuntas berjumlah 84% nilai tersebut telah mencapai 4 siswa. Diperoleh nilai rata-rata kelas ketuntasan. 78,88 dengan ketuntasan belajar klasikal

Tabel 3. Hasil Observasi Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Siklus Kedua

Data siklus pertama	Observer 1	Observer 2
Jumlah skor	102	97
Rata-rata	99,5	
Kategori	Sangat baik	

Tabel 4. Hasil Observasi Perilaku Toleransi Siklus Kedua

Keterangan	Indikator				Total
	Bisa menghargai pendapat yang berbeda	Bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan dan suku	Tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan, atau latar belakang budaya	Tidak mendominasi atau ingin menang sendiri	
Observer 1	85	88	84	85	342
Observer 2	89	83	81	84	337
Rata-rata nilai observer 1 dan 2	87	85,5	82,5	84,5	339,5
Rata-rata kelas	3,48	3,42	3,3	3,38	13,58
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

d. Refleksi

Adapun refleksi pada siklus II yaitu; refleksi pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dilakukan berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang guru sebagai pengamat dapat diartikan sudah berhasil dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data hasil observasi, tidak ada lagi siswa yang memperoleh skor dalam kategori kurang, cukup, dan baik, hal ini disebabkan karena guru telah memaksimalkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang telah dilakukan pada siklus kedua. Prestasi belajar siklus II sudah meningkat dan tuntas karena sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal

75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 . Sehingga penelitian tindakan kelas diselesaikan pada siklus ini.

4. PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang penelitian ini, maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan perilaku toleransi siswa dan prestasi belajar di kelas IV SDN 17 Kota Bengkulu. Setelah dilaksanakan penelitian yang berlangsung dalam dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penerapan model

pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan perilaku toleransi siswa dan prestasi belajar siswa. Hal ini disebabkan dengan adanya peningkatan skor perilaku toleransi siswa dan prestasi belajar dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Walfiani (2016) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam." Hasil penelitiannya mengatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari hasil penilaian baik dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan kinerja guru dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament*.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* yang dilakukan yaitu penyajian kelas, Pada tahap ini guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas. Setelah menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas. Selanjutnya guru membagikan teks bacaan kepada siswa dan dibacakan secara bergiliran siswa yang lain menyimak dengan seksama. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai teks bacaan yang telah dibacakan. Hal ini sejalan dengan Taniredja (2011: 73) yang mengatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* salah satunya adalah meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

Kerja tim, Pada tahap ini siswa dibagi menjadi lima kelompok secara heterogen yang masing-masing anggota

berisikan lima orang. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2015: 55) mengatakan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Kemudian, guru memberikan LKPD kesetiap kelompok, guru membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru dan siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar LKPD. Guru memberikan kesempatan kemasing-masing kelompok untuk mengirimkan satu anggotanya menyajikan hasil diskusi ke depan kelas.

Games (permainan), Pada tahap ini masing-masing siswa sudah menempati meja turnamen berdasarkan kemampuan yang setara dengan menghitung angka dalam menentukan mereka duduk di meja turnamen. Kemudian, siswa berkumpul di meja turnamen. Guru memberikan beberapa pertanyaan berupa soal turnamen essay sebanyak lima butir soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dibahas atau diajarkan. Shoimin (2014: 206) menyatakan bahwa *games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

Tournament (pertandingan), Pada tahap ini siswa memulai turnamen pada tiap kelompok dalam meja turnamennya mengerjakan soal turnamen yang telah diberikan oleh guru untuk dikerjakan secara individu atau sendiri-sendiri untuk mengumpulkan skor atau nilai untuk kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Sani (2013: 135) mengatakan

bahwa masing-masing kelompok menghadapi “Meja Pertandingan”. Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan materi yang telah diajarkan. Siswa memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal.

Rekognisi Tim (penghargaan), Pada tahap ini setelah guru mengumpulkan nilai paling tinggi setiap kelompok kemudian mengumumkan kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi mendapatkan hadiah yang telah disiapkan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Taniredja (2011: 70) menyatakan bahwa penghargaan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama melakukan kegiatan turnamen.

Perilaku Toleransi Siswa

Hasil observasi perilaku toleransi siswa diketahui bahwa hasil observasi perilaku toleransi siswa pada empat indikator perilaku toleransi siswa tersebut pada siklus pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 7,92 dan termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil observasi perilaku toleransi siswa pada siklus kedua diperoleh rata-rata 13,58 dan berada pada kategori sangat baik.

Pada indikator bisa menghargai pendapat yang berbeda pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 2,1 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata 3,48 (sangat baik). Peningkatan ini ditandai dengan adanya perilaku toleransi siswa bisa menghargai pendapat yang berbeda. Hal ini di tegaskan oleh pendapat Yaumi (2016: 90) yang mengatakan bahwa perbedaan adalah sesuatu yang lumrah dan

menghargai perbedaan adalah suatu keniscayaan.

Indikator bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya, kepercayaan, dan pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 1,92 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 3,42 (sangat baik). Peningkatan ini ditandai dengan adanya perilaku toleransi siswa dapat dilihat saat siswa mampu berkomunikasi dengan siswa yang berbeda latar belakang dan suku. Hal ini di tegaskan oleh penelitian Rahmawati (2016) dengan judul penelitian “Penanaman Karakter Toleransi di Sekolah Dasar Inklusi Melalui Pembelajaran Berbasis Multikultural.” Hasil Penelitiannya menyatakan bahwa tidak hanya keberagaman dari segi suku, bangsa, bahasa, namun juga perbedaan atas kekurangan pada orang lain seperti latar belakang keluarga, kondisi sosial ekonomi setiap siswa, serta kondisi fisik dari psikologis siswa itu sendiri.

Indikator tidak menghakimi orang yang berbeda pendapat, keyakinan, atau latar belakang budaya pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 1,84 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 3,3 (baik). Peningkatan ini ditandai dengan adanya perilaku toleransi siswa tidak menghakimi siswa yang berbeda pendapat dari latar belakang dan suku yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Yaumi (2016: 91) menyatakan bahwa toleransi adalah perilaku menerima perbedaan orang lain, tidak menghakimi orang lain berdasarkan latar belakang, penampilan, atau kebiasaan yang dilakukannya.

Indikator tidak mendominasi atau ingin menang sendiri pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 2,06 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 3,38 (sangat baik).

Peningkatan ini ditandai dengan adanya perilaku toleransi siswa yang mampu mengendalikan emosinya dan mengendalikan diri saat menerima kritikan dan tidak ingin menang sendiri dalam melakukan kegiatan kelompok. Hal ini senada dengan hasil penelitian Ismail (2017) dengan judul penelitian "Meningkatkan Perilaku Toleransi Siswa Melalui Pembelajaran Tematik (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Wilayah Kecamatan Kota Ternate Utara)." Hasil penelitiannya mengatakan bahwa toleransi toleransi siswa terpupuk dengan baik jika siswa mampu mengelola emosi dengan baik.

Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada aspek pengetahuan siklus I pada mata pelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata 62,4 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 40%, kemudian siklus II meningkat memperoleh nilai rata-rata 82 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 76%. Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,2 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 48%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu memperoleh nilai rata-rata 80,4 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%. Selanjutnya mata pelajaran PPKn pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,2 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 52%, pada siklus II meningkat dengan memperoleh skor rata-rata 78,88 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 84%.

Dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* prestasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan prestasi belajar siswa terjadi juga dikarenakan peningkatan sikap toleransi pada siklus II sehingga

mempengaruhi prestasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar bergantung pada guru yang dilakukannya selama proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat setelah dilakukannya proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumiati (2011: 26) keberhasilan belajar ditandai dengan adanya kecakapan yang sebelumnya belum dimiliki oleh siswa yang muncul setelah melakukan proses belajar. Prestasi belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu sendiri. Hal ini diperkuat oleh penelitian Setiawati, dkk (2017) dengan judul penelitian "Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." Hasil penelitiannya mengatakan bahwa yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua faktor, yaitu kesiapan sekolah dalam belajar dan inteligensi. Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Hamdu, dkk (2011) dengan judul penelitian "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar." Hasil penelitiannya mengatakan bahwa mutu prestasi belajar siswa perlu diperkuat terus-menerus, dengan tujuan agar siswa memiliki keinginan belajar yang kuat, sehingga prestasi belajar yang diraihnya dapat optimal.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkat pada setiap pertemuannya. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dilakukan dan sudah termasuk dalam kategori sangat baik adalah sebagai berikut:

Penyajian kelas, pada tahap ini guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas. Selanjutnya, pada tahap ini guru menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan membagikan teks bacaan. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait gambar dan teks bacaan yang diamati.

Kerja Tim, pada tahap ini guru membentuk siswa menjadi lima kelompok secara heterogen. Guru memberikan LKPD tentang materi yang telah diajarkan dan guru membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD yang telah dibagikan oleh guru. Siswa mengerjakan LKPD dan menuliskan jawabannya pada lembar LKPD yang telah diberikan. Setelah semua kelompok telah menyelesaikan mengerjakan LKPD guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju menyajikan hasil diskusi ke depan kelas.

Games atau permainan, pada tahap ini siswa berkumpul di meja turnamen, guru memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan soal turnamen berbentuk essay sebanyak lima butir soal yang akan siswa kerjakan.

Tournament atau pertandingan, pada tahap ini siswa memulai turnamen pada tiap meja turnamennya. Setelah turnamen selesai guru menghitung nilai yang telah siswa dapatkan. Kemudian guru memasukkannya kedalam nilai kelompok.

Rekognisi tim atau penghargaan, pada tahap ini kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi mendapatkan hadiah yang telah disiapkan oleh guru. Diakhir pembelajaran guru memberikan pemantapan materi yang telah diajarkan dan siswa mengerjakan soal latihan terkait dengan pelajaran yang telah dilakukan.

Perilaku Toleransi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan perilaku toleransi siswa. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil observasi perilaku toleransi pada siklus I diperoleh rata-rata 7,92 dengan kategori cukup, meningkat pada siklus II yaitu diperoleh rata-rata skor 13,58 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa perilaku toleransi siswa meningkat. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap indikator perilaku toleransi siswa.

Prestasi Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal antara siklus I dan II pada mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

1) Mata Pelajaran IPS

Hasil tes mata pelajaran IPS siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 62,4 meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 82 dan ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 40% meningkat pada siklus II yaitu 76% dengan KKM=72.

2) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil tes mata pelajaran Bahasa Indonesia siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 67,2 meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,4 dan ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 48% meningkat pada siklus II yaitu 85% dengan KKM=73.

3) Mata Pelajaran PPKn

Hasil tes mata pelajaran PPKn siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 69,2 meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,88 dan ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 52% meningkat pada siklus II yaitu 84% dengan KKM=70.

6. REFERENSI

- Agustina, L., & Hamdu, G. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1).
- Dayanti, A. D. (2017). Pengembangan Sikap Toleran Terhadap Perbedaan Pendapat Siswa Melalui Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-C SMP Negeri 44 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 1(1), 60-75.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hamdu, G., & Agustina L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1).
- Ikaningrum, T.R., & Wardani, N.S. (2019). Upaya Peningkatan Sikap Toleransi Melalui PS-TGT Siswa Kelas IV SDN Sidorejo Lor 03 Semester II Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 243-249.
- Ismail, R. (2017). Meningkatkan Sikap Tolernasi Siswa Melalui Pembelajaran Tematik (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Wilayah Kecamatan Kota Ternate Utara). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Kuwati, M. Et al. (2012). Model Pembelajaran TGT Dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi. Kebumen: FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret.
- Rahmawati, K., & Fatmawati, L. (2016). Penanaman Karakter Toleransi di Sekolah Dasar Inklusi Melalui Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Sani, A.R. (2013). Inovasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Setiawati, F.A., & Ayriza, Y. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(2), 153-164.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sumiati & Asra. (2011). Metode Pembelajaran, Bandung: CV Wacana Prima.
- Taniredja, T. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.

- Walfiani, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Widiyanto, D. (2017). Penanaman Nilai Toleransi dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran Tematik Storybook Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2).
- Yaumi, M. (2016). Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi. Jakarta: Kencana.