

Strategi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Cijengkol

Nurmalia Choerunnisa Hermawan¹ Ayu Aulia Wiryadisastra² Anggita Trisna Damayanti³ Theofilus Ardian Hopeman⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: nurmalia.choerunnisa_sd22@nusaputra.ac.id¹ ayu.aulia_sd22@nusaputra.ac.id² anggita.tresna_sd22@nusaputra.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa di kelas 5 SD Negeri 2 Cijengkol tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 orang siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (class action research) dengan 2 siklus yakni siklus I dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan di setiap siklusnya. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Terdapat 4 strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa yaitu, bermain peran, bercakap-cakap, bernyanyi, bercerita dan bermain. Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan anak dalam bercerita adalah kecerdasan dan lingkungan. Data yang diolah diperoleh dengan menggunakan metode tes pilihan ganda dengan jumlah soal 40 butir. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah yang diberikan oleh guru kelas 5 SD Negeri 2 Cijengkol belum tercapai dan masih belum mencapai target KKM yang diinginkan. Maka dari itu akan diadakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Hasil belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer pada siklus I didapatkan persentase rata-rata ketuntasan siswa secara klasikal 65,625% dari 32 orang siswa. Pada siklus II persentase hasil ketuntasan belajar secara klasikal 84,375% dari 32 orang siswa. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal 18,75% dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: Strategi, Kemampuan Berbahasa, TGT, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to determine the teacher's strategy in improving the language skills of students in class 5 of SD Negeri 2 Cijengkol for the 2023/2024 academic year, totaling 32 students through the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model. The type of research carried out was class action research with 2 cycles, namely cycle I and cycle II which consisted of 3 meetings in each cycle. The object of this research is student learning outcomes by implementing the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model. There are 4 strategies used by teachers to improve language skills, namely, role playing, conversing, singing, telling stories and playing. The factors that influence children's ability to tell stories are intelligence and environment. The processed data was obtained using the multiple choice test method with a total of 40 questions. The research data were analyzed using descriptive statistical data analysis. Based on data obtained from the school provided by the 5th grade teacher at SD Negeri 2 Cijengkol, this has not been achieved and has not yet reached the desired KKM target. Therefore, classroom action research will be conducted with 2 cycles. Learning results in the Computer Assembly subject in cycle I showed that the average percentage of students completing classically was 65.625% from 32 students. In cycle II, the percentage of classical learning completion results was 84.375% from 32 students. These results show an increase in classical student learning outcomes of 18.75% from cycle I to cycle II.

Keywords: Strategy, Language Skills, TGT, Elementary School Students



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 di sebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan an perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Dikdesmen 2010 (Saribu & Hidayah, 2019:6). Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar manusia. Sedangkan Menurut Mackey, bahasa adalah suatu bentuk atau sesuatu sistem lambang bunyi yang arbitrer, atau juga suatu sistem dari sekian banyak sistem-sistem, suatu sistem dari suatu tatanan atau suatu tatanan dalam sistem-sistem. Kemampuan komunikasi adalah kapabilitas seseorang dalam proses menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima melalui media bahasa. Kemampuan komunikasi akan berkembang jika orang tersebut berlatih atau belajar. Semakin sering seseorang berlatih komunikasih dengan orang lain maka kemampuan komunikasi orang tersebut akan berkembang. (Ardini 2018:242). Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Jadi, pembelajaran kooperatif berlandaskan kepercayaan bahwa pembelajaran paling efektif yaitu saat siswa aktif terlibat dalam mengutarakan ide dan bekerja secara kerja sama untuk mengerjakan tugas akademik. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat dalam memahami konsep perakitan komputer serta mampu berdiskusi dalam kelompok. Makandiperlukan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, kemandirian dan tanggung jawab dalam diri siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi perakitan komputer di kelas 5 Sd Negeri 2 Cijengkol.

Menurut Anita Lie (2008:32-35), unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan positif. Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan,
2. Tanggungjawab Perseorangan. Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap Muka. Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja.
4. Komunikasi Antar Anggota. Keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat.

5. Evaluasi Proses Kelompok. Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja dengan lebih efektif.

Metode pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015: 26-28) memiliki berbagai macam perbedaan, tetapi dapat dikategorisasikan menurut enam karakteristik prinsipal berikut ini:

1. Tujuan Kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Tanggung jawab individual. Ini dilaksanakan dalam dua cara. Yang pertama adalah dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya., seperti dalam model pembelajaran siswa. Yang kedua adalah spesialisasi tugas, dimana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok. Kesempatan sukses yang sama. Karakteristik unik dari metode pembelajaran tim siswa adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
3. Kompetisi tim. Studi tahap awal dari STAD dan TGT menggunakan kompetisi antar Tim sebagai sarana untuk memotivasi siswa untuk bekerjasama dengan anggota timnya.
4. Spesialisasi Tugas. Unsur utamanya adalah tugas untuk melaksanakan sub-tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
5. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah (Slavin, 2015: 4-5). Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu menurut Ibrahim, dkk. (dalam Trianto, 2013:66-67) terbagi menjadi fase- fase sebagai berikut:

1. Fase-1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar Perakitan Komputer.
2. Fase-2. Menyajikan informasi, siswa mendapatkan informasi dari demonstrasi atau melalui bahan bacaan yang disajikan guru.
3. Fase-3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, guru menjelaskan kepada siswa mengenai pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Fase-4. Membimbing kelompok, guru membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas kelompok.
5. Fase-5. Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Fase-6. Memberikan penghargaan, guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Secara umum model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) hampir sama dengan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). Jadi, Team Game Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain. (Slavin : 2015:163). Menurut Saco dalam buku (Rusman 2014:224) permainan dalam Team Game Tournament (TGT) dapat berupa pertanyaan – pertanyaan yang ditulis pada kartu – kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 - 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin dalam (Rusman 2014:225) pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Menurut Slavin (2015, 143-147) metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu:

1. Presentasi kelas. Materi TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit Team Game Tournament (TGT). Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.
2. Tim atau kelompok. Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam Team Game Tournament (TGT). Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.
3. Game (Permainan). Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
4. Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa. Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim:

1. Super Team (Tim istimewa). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya.
2. Great Team (Tim hebat). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua.
3. Good Team (Tim baik). Diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga.

Menurut Trianto (2013:84), langkah-langkah pembelajaran model Team Game Tournament (TGT) adalah sebagai berikut.

1. Presentasi Guru
2. Kelompok belajar
3. Turnamen
4. Pengenalan kelompok

Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut : seperti pada model STAD, pada TGT, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas : (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) Baca pertanyaan keras-keras; dan (3) Beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang yang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberikan pertanyaan yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergilir (game ruler). Alasan peneliti mengambil judul tersebut karena terdapat urgensi pentingnya kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar menggunakan model pembelajaran TGT sesuai dengan tujuan yang dicapai yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa terhadap berpikir kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto (2010: 20), model penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Sebelum tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu diawali oleh suatu tahapan Pra PTK. Tahapan Pra PTK merupakan suatu refleksi terhadap masalah yang ada di kelas. Permasalahan yang terdapat di kelas diidentifikasi, dianalisis, dan kemudian dirumuskan. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas belajar dan kemampuan kognitif siswa. Tahap perencanaan adalah kegiatan merancang suatu tindakan yang dapat menyelesaikan permasalahan kelas. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari semua perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya yaitu berupa penerapan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Pelaksanaan dari tindakan adalah peneliti dan proses jalannya tindakan diamati oleh guru dan observer dengan mengacu pada lembar observasi yang telah dibuat. Tahap selanjutnya adalah tahap pengamatan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan berisi tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang telah dibuat serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Pengamatan difokuskan pada aktivitas belajar dan kemampuan kognitif yang dicapai siswa. Tahap refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan memproses data yang diperoleh dari pengamatan. Refleksi dilakukan guru dan peneliti untuk menganalisis proses, hambatan, kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilaksanakan sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya. Tahapan-tahapan di atas dalam penelitian tindakan kelas ini adalah unsure yang membentuk sebuah siklus. Siklus ini dapat diikuti oleh siklus- siklus lain secara berkesinambungan. Dengan demikian peneliti memiliki kebebasan untuk mengulang kegiatan yang sudah dilakukan untuk mendapatkan kemantapan atau memperbaiki hal-hal yang kurang berhasil untuk lebih disesuaikan dengan kenyataan yang ada.

Rancangan kegiatan yang ditawarkan adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament). Dalam penerapannya digunakan tindakan siklus pada setiap pembelajaran dengan model Team Game Tournament (TGT). siklus pertama hampir sama dengan yang diterapkan pada pembelajaran siklus kedua, tergantung pada fakta dan interpretasi data yang ada pada siklus pertama, artinya dalam siklus kedua dilakukan perbaikan untuk bagian-bagian yang kurang dari pembelajaran di siklus pertama, begitupun selanjutnya. Dalam penelitian dimungkinkan terdapat lebih dari 2 siklus karena dalam mencapai tujuan penelitian terdapat beberapa kendala menurut situasi dan kondisi.

Analisis Data Hasil Belajar

1. Untuk mencari rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$N. K + N. A + N. P$$

Nilai Akhir =

Keterangan:

N.K : Nilai Kognitif

N.A : Nilai Afektif

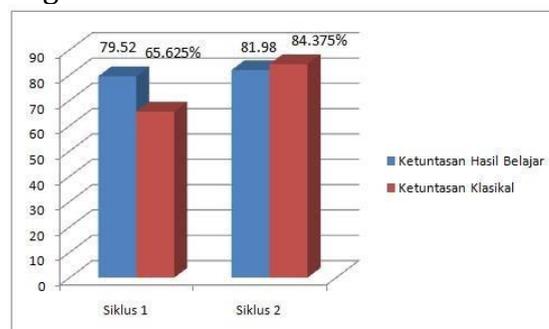
N.P : Nilai Psikomotor

2. Untuk mencari persentase hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut: Rata-rata persentase hasil belajar = rata-rata (M) x 100 % Skor Maksimal Ideal (SMI)

3. Ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Ketuntasan klasikal = banyak siswa tuntas (sesuai KKM) x 100 banyak siswa yang mengikuti tes

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk pemaparan materi pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 15 april sampai 25 juni di kelas 5 Sd negeri 2 cijengkol dengan jumlah siswa 32 orang. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk pemaparan materi pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 16 Februari sampai 11 Mei 2024 di kelas 5 sd negeri 2 cijengkol dengan jumlah siswa 34 orang.



Gambar 1. Grafik Pretest, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar 1 Presentase rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi input dan output komputer dan tata letak komponen komputer pada siklus I dan siklus II. Penelitian ini telah mampu memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar perakitan komputer siswa kelas 5 Sd negeri 2 cijengkol tahun pelajaran 2023/2024.

Dimana peningkatan presentase ketuntasan klasikal materi letak komponen komputer dan prosedur perakitan komputer mengalami peningkatan sebesar 18,75% dari siklus I dan II.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II

Variabel	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Hasil Belajar Perakitan Komputer	65,625%	84,375%	18,75%
	<i>Cukup</i>	<i>Baik</i>	

Presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap mata pelajaran perakitan komputer dengan materi input dan output komputer pada siklus I sebesar 65,625% termasuk kategori cukup dan presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap mata pelajaran perakitan komputer dengan materi tata letak komputer pada siklus II sebesar 84,375% termasuk kategori Baik, jadi dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi memahami input dan output komputer dan tata letak komponen komputer mengalami peningkatan sebesar 18,75% dari siklus I dan II. Dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I, tingkat ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi memahami input dan output komputer dalam mata pelajaran perakitan komputer sebesar 65,625%, hasil ini tentu saja belum memenuhi target penelitian. Hal ini di sebabkan beberapa kendala yaitu: (1) adaptasi siswa terhadap pembelajaran kooperatif masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga masih perlu adaptasi. (2) Pada saat pembagian kelompok Siswa yang cerdas cenderung ingin bersama temannya yang juga sudah mahir dalam perakitan komputer. Akibatnya pengelompokan siswa tidak merata dan cenderung berat sebelah dan kurangnya aliran informasi antara siswa mahir dan kurang mahir dalam satu kelompok karena dalam satu kelompok sama-sama kurang dalam pemahaman materi. Maka dari itu pengelompokkan siswa ditentukan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan masing – masing siswa. (3) Siswa belum mampu beradaptasi dengan teman anggota kelompok yang telah di tentukan oleh pengajar. Pembelajaran TGT sendiri menitik beratkan proses bertukar pengetahuan antar siswa dalam satu kelompok. Dengan keadaan ini proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar karena siswa yang kurang mahir bisa bertukar pikiran dengan siswa yang mahir dalam satu kelompok. (4) Siswa belum mampu mengkoordinir kelompoknya dengan baik, kebanyakan siswa lebih mengandalkan teman yang dianggap pintar dalam kelompoknya dan ada siswa lain malah bermain-main saat proses pembelajaran. Hal ini mengganggu siswa yang lain dan juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. (5) Siswa juga belum terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode TGT sehingga siswa cenderung lebih banyak bermain dengan sesama teman.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut maka diadakan penyempurnaan pada siklus berikutnya yaitu (1) Perbaiki proses pembelajaran di titik beratkan pada tiap-tiap fase pada model pembelajaran TGT, agar siswa lebih mampu beradaptasi dengan baik dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan efisien; (2) pada tahap pembentukan kelompok, peneliti mengarahkan siswa yang cerdas agar berkelompok dengan siswa yang kemampuannya kurang agar siswa yang sudah menguasai materi dapat membantu temannya; (3) peneliti mengarahkan siswa agar siswa mampu bertukar pikiran secara aktif dengan teman kelompoknya, memberikan motivasi, dan memberikan arahan-arahan kepada siswa sehingga tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa tercapai dengan maksimal; (4) peneliti memberikan tayangan slide show pembelajaran yang baru agar tidak terkesan

monotone dan mampu menarik perhatian siswa agar mampu menyerap materi pembelajaran dengan maksimal. Setelah tindakan-tindakan penyempurnaan pada siklus II, maka diperoleh peningkatan hasil belajar perakitan komputer dari persentase rata-rata kelas pada siklus I 65,625% menjadi 84.375% pada siklus II. Tindakan pada siklus II memberikan peningkatan sesuai dengan harapan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan karena hanya ada 5 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yakni 80.

Peningkatan dari hasil kemampuan berbahasa siswa kelas 5 Sd negeri 2 cijengkol Tahun Pelajaran 2023/2024 dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan proses pembelajaran kooperatif, siswa juga mampu berdiskusi baik dalam kelompok. Secara umum, pada pelaksanaan tindakan siklus II tidak lagi muncul kendalakendala seperti pada siklus I, hampir semua siswa berperan aktif dalam kelompoknya, mampu bertukar informasi dengan baik, dan siswa terlihat menikmati proses pembelajaran kooperatif. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah. Ini berarti penelitian yang dilakukan telah mampu memecahkan permasalahan rendahnya hasil kemampuan berbahasa siswa kelas 5 Sd negeri 2 cijengkol Tahun Pelajaran 2023/2024 Pada akhir penelitian semua kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan telah berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) mengalami peningkatan yang baik, hal ini bisa dilihat dari data awal yang diperoleh dari hasil observasi data guru yaitu sebesar 70% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga dilakukan tindakan penelitian pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM pada tahap siklus I hasil dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 65,625% dengan kategori kurang dengan target kriteria target yang diinginkan. Pada tahap siklus II ketuntasan klasikal pada kelas 5 Sd negeri 2 cijengkol mengalami peningkatan sebesar 18,75 % dari 65,625% menjadi 84.375% pada siklus ke II dengan kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan khususnya pada pembelajaran perakitan komputer dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament).

Saran: Kepada guru mata pelajaran perakitan komputer, akan lebih baik mulai menerapkan model yang dapat meningkatkan aktifitas, kerjasama, dan kerjasama team salah satunya penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar, guru diharapkan selalu membangun suasana kelas yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak jenuh atau bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Kepada peneliti lanjutan agar hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) pada materi perakitan komputer yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Haris dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Agung. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (edisi 2)*. Singaraja: Aditya Media Publising.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta. Percetakan PT Gramedia.
- Arifandi, D. K., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di SMK Negeri 1 Arosbaya Bangkalan. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(02).

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep, Jihad dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Ayu, R. F. K., Sari, S. P., Setiawan, B. Y., & Fitriyah, F. K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*, 1(2), 65-72.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Febriandari, E. I. (2019). Penanaman nilai karakter gemar membaca berbasis pembiasaan dan keteladanan terhadap kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 2(2), 211-223.
- Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., dan Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. University Press.
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, P. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Saco. 2006. Cooperative Learning. Available at: <http://fromlearningftoteaching.blogspot.com>. diakses 17 Oktober 2010.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Slavin E. Robert. 2007. *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, I. (2014). Strategi pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. *Kutubkhanah*, 17(1), 127-145.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Wijaya, K & Dedi, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks Permata