

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan prosedur yang telah ditentukan sesuai dengan rencana pelaksanaan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Rolling Ball*. Pada penelitian ini, aspek yang ingin ditingkatkan adalah hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

4.1.1 Kegiatan Awal

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kondisi belajar di dalam kelas dan bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh faktor mengajar guru yang masih bersifat monoton yaitu hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Keadaan tersebut membuat minimnya kesempatan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Tindakan selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah observasi yaitu berdiskusi dengan guru kelas III selaku rekan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament dengan media *Rolling Ball*. Untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Rolling Ball* maka dilaksanakan tes kepada siswa sebelum dilaksanakan tindakan kelas. Hasil tes siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum pelaksanaan tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nilai Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *Rolling Ball*

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	ADRIAN PRADIPTO	L	70	60	Belum Tuntas
2.	AFIF ARRAHMAN	L	70	70	Tuntas
3.	DIAN VEBRIANTI	P	70	70	Tuntas
4.	EL NHINA DAS	P	70	70	Tuntas
5.	HALIFAH KHAERAMSA	P	70	70	Tuntas
6.	ILYASA DWI IFFANDI	L	70	70	Tuntas
7.	INDY SANDIRA	P	70	60	Belum Tuntas
8.	IZATUL BAROKAH	P	70	60	Belum Tuntas
9.	IZKA NUR AFIFAH	P	70	80	Tuntas
10.	M.RIZAL NUR KARIM	L	70	60	Belum Tuntas
11.	MIFTAKHUL JANNAH	P	70	70	Tuntas
12.	MUAMAR	L	70	80	Tuntas
13.	SIDDIQYA AZ ZAHRA	P	70	70	Tuntas
14.	SITI HIDAYAH PUSPITA	P	70	80	Tuntas
15.	SITI SEPTIANI	P	70	60	Belum Tuntas
16.	SYIFAURROKHMAL	P	70	70	Tuntas
17.	YOSHEA SAU	L	70	50	Belum Tuntas
Jumlah				1.150	
Rata-rata Ketuntasan				68	
Presentase Ketuntasan				65%	

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan ke dalam rumus menghitung nilai rata-rata yaitu $x = \frac{\sum f}{N}$ dimana:

x = Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa

$\sum f$ = Jumlah nilai yang diperoleh setiap siswa

N = Jumlah siswa secara keseluruhan

Berdasarkan rumus tersebut maka dapat diperoleh nilai rata-rata siswa kelas III sebelum melakukan tindakan adalah sebagai berikut: $x = \frac{\sum f}{N} = \frac{1.150}{17} = 68$. Jika dimasukkan kedalam rumus menghitung persentase ketuntasan belajar siswa maka ditulis $P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\%$ dengan keterangan sebagai berikut:

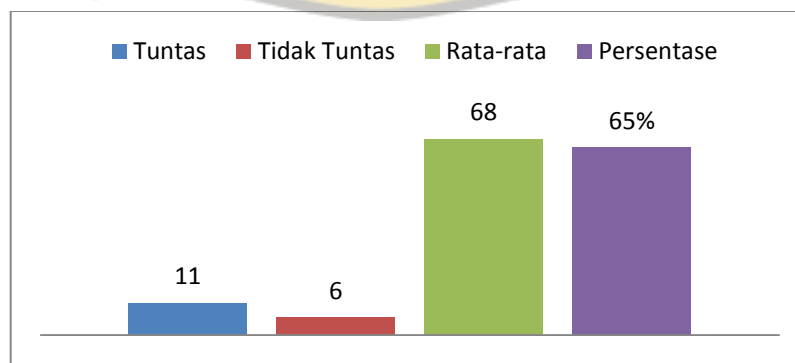
P = Persentase ketuntasan belajar siswa

$\sum fi$ = Jumlah siswa pada kategori ketuntasan belajar

N = Jumlah siswa secara keseluruhan

Maka dapat diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar siswa kelas III sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut: $P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\% = \frac{11}{17} \times 100\% = 65\%$.

Hasil pengamatan terhadap tes awal siswa sebelum dilakukannya tindakan juga dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: hasil pengelolaan nilai tes siswa sebelum penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga

Gambar 4.1 Grafik pengelolaan hasil belajar siswa kelas III sebelum tindakan

Berdasarkan gambar grafik di atas, maka dapat dikatakan bahwa masih ada beberapa siswa yang penguasaannya terhadap materi Bahasa Indonesia belum maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai tes yang diperoleh oleh siswa. Siswa yang mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 11 orang dan siswa yang belum mencapai nilai KKM atau tidak tuntas yaitu sebanyak 6 siswa. sehingga memperoleh nilai ketuntasan 65% dari jumlah siswa sebanyak 17 orang yang memiliki nilai rata-rata 68. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa beberapa siswa kurang memahami materi dikarenakan proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru.



4.1.2 Implementasi Tindakan Siklus I

4.1.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam pelaksanaan tindakan tentunya diperlukan beberapa persiapan diantaranya yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media *rolling ball*, lembar kegiatan pengamatan guru dan siswa, serta lembar instrument tes untuk dibagikan kepada siswa. Untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media *rolling ball* disini peneliti menyesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. Peneliti dibantu oleh guru kelas dalam pemberian skor pada lembar kegiatan pengamatan guru dan dalam mengkondisikan keadaan kelas agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Pelaksanaan masing-masing pertemuan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Siklus I Pertemuan I

Pertemuan I siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 27 September 2022 yang berlokasi waktu 2×35 menit.

a. kegiatan awal (penyajian kelas)

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Kemudian guru mengajak siswa untuk membaca senyap buku bacaan yang telah dibagikan. Selanjutnya guru menjelaskan materi Tema 2 menyayangi tumbuhan dan

hewan Subtema 3 Menyayangi Tumbuhan pembelajaran ke 2. Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar serta mengenalkan media *rolling ball* kepada siswa.

b. Pembentukan kelompok (tim)

setelah itu guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan menentukan perwakilan kelompok untuk maju ke depan. Siswa diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang telah dipelajari agar bisa menjawab pertanyaan yang ada pada media *rolling ball*

c. Game (*rolling ball*)

Guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan. Setelah itu guru menjelaskan kepada siswa tata cara dan aturan dalam permainan *rolling ball*. Guru membimbing siswa dalam bermain media *rolling ball*, kemudian perwakilan anggota kelompok memainkan media *rolling ball*

d. Turnamen

Perwakilan kelompok bertepatan dengan menjawab kuis-kuis yang terdapat di dalam gelas. Anggota kelompok diberi waktu selama satu menit untuk menjawab pertanyaan, jika salah satu anggota kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan maka kelompok lain mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

e. Penghargaan kelompok

Setelah itu guru memberikan penghargaan berupa poin kepada anggota kelompok yang bisa menjawab pertanyaan. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin mendapat julukan “Super Team”.

Pada kegiatan penutup guru mengarahkan siswa untuk berdo'a kemudian mengucapkan salam.

2. Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2022 yang beralokasi waktu 2×35 menit.

a. Kegiatan awal (penyajian kelas)

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menjelaskan materi Tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan Subtema 3 Menyayangi Tumbuhan pembelajaran ke 4.

b. Pembentukan kelompok

Pada kegiatan berdiskusi guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan menentukan perwakilan kelompok untuk maju ke depan. Siswa diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang telah dipelajari agar bisa menjawab pertanyaan yang ada pada media *rolling ball*, kemudian guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan. Setelah itu guru menjelaskan kepada siswa tata cara dan aturan dalam permainan *rolling ball*.

c. Game

Guru membimbing siswa dalam bermain media *rolling ball*, yang pertama guru mengarahkan siswa untuk menutup buku tulis mereka dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah

dipelajari, kemudian perwakilan anggota kelompok maju ke depan untuk memainkan media *rolling ball*, masing-masing anggota kelompok menggelindingkan bola pada media *rolling ball* secara berurutan.

d. Turmamen

Anggota Kelompok menjawab kuis-kuis yang terdapat di dalam gelas. Anggota kelompok bersaing secara akademik dan mulai berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

e. Penghargaan Kelompok

Setelah itu guru memberikan penghargaan berupa poin kepada anggota kelompok yang bisa menjawab pertanyaan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru membagikan instrument tes kepada siswa untuk mengevaluasi kembali pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup guru mengarahkan siswa untuk berdo'a kemudian mengucapkan salam.

4.1.2.3 Observasi Tindakan Siklus I

Pada tahap ini, observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun aspek-aspek yang diamati dalam kegiatan observasi ini meliputi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan sejak dimulainya tindakan yaitu dari awal proses pembelajaran sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi pengamatan guru dan siswa.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

a. Hasil Aktivitas Guru Pada Pertemuan I Siklus I

Selama proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama observer mengamati kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *rolling ball*. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang telah disediakan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian antara perencanaan tindakan dengan pelaksanaannya.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama. Dari 22 aspek yang diamati terdapat 5 aspek yang belum terlaksana diantaranya:

- 1) guru tidak memberi motivasi kepada siswa,
- 2) guru tidak memberi pertanyaan kepada siswa,
- 3) guru tidak memberikan arahan kepada siswa untuk berbagi informasi dengan teman kelompok,
- 4) guru tidak menyimpulkan materi pelajaran, dan
- 5) guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya diakhir pembelajaran.

Hal ini dikarenakan peneliti masih merasa canggung pada pertemuan pertama sehingga dalam proses pembelajaran aspek yang telah direncanakan belum masih banyak yang belum terlaksana. Dengan ini, peneliti harus lebih memperhatikan lagi langkah-langkah proses pembelajaran yang telah direncanakan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Adapun persentase dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama setelah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dinilai masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh yaitu 77%. Dengan perolehan tersebut maka pelaksanaan pembelajaran dianggap masih kurang karena beberapa aspek belum terlaksana.

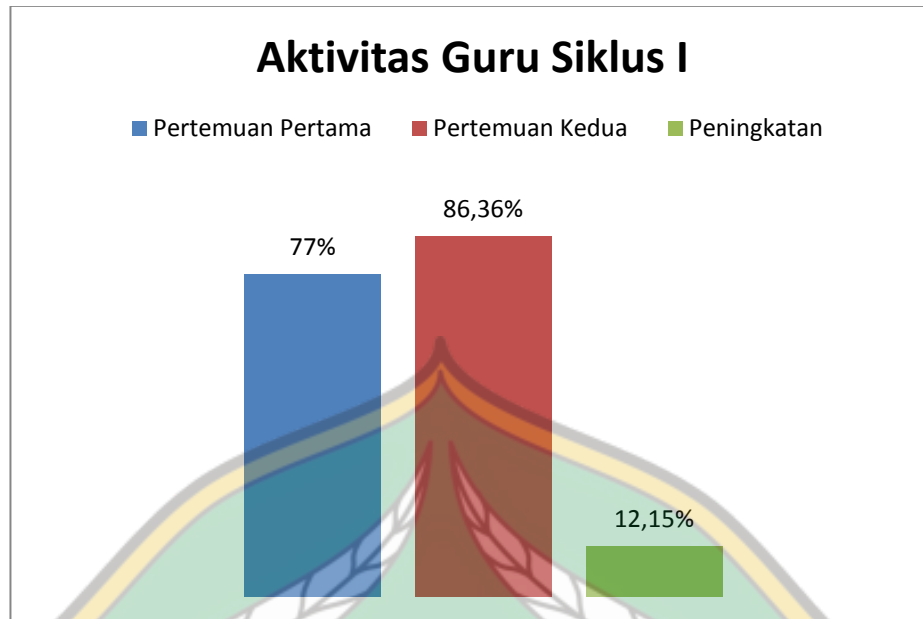
b. Hasil Aktivitas Guru Pada Pertemuan Kedua Siklus I

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I yaitu sudah mulai ada peningkatan dalam kegiatan pembelajaran, dimana prosesnya sudah mulai sesuai dengan perencanaan tindakan. Dari 22 aspek yang diamati terdapat 3 aspek yang belum terlaksana yaitu:

- 1) guru tidak memberi motivasi kepada siswa saat memulai pembelajaran,
- 2) guru tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan
- 3) guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah mengalami peningkatan meskipun masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana. Adapun hasil persentase yang diperoleh pada pertemuan kedua siklus I yaitu 86,36% untuk aspek yang terlaksana.

Hasil aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Pengamatan Aktivitas Guru Kelas III SDN 102 Aneka Marga, 2022

Gambar 4.2 Grafik Pengelolaan Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I

Berdasarkan gambar di atas, maka pernyataan yang diperoleh yaitu bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I mencapai 77%, sedangkan pada pertemuan kedua siklus I hasil yang dicapai yaitu 86,36%. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan yakni sebesar 12,15%. Tetapi pencapaian tersebut masih dianggap kurang karena masih ada beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

a. Hasil Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Pertama Siklus I

Hasil Observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu dari 24 aspek yang diamati terdapat 6 aspek yang belum terlaksana diantaranya:

- 1) siswa tidak mendapat motivasi sebelum belajar,
- 2) siswa tidak menjawab pertanyaan dari guru,
- 3) siswa kurang aktif ketika berturnamen antar kelompok,
- 4) anggota kelompok kurang aktif dalam menjawab pertanyaan,
- 5) siswa tidak membuat kesimpulan pembelajaran, dan
- 6) siswa tidak bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

Dengan demikian maka tindakan yang perlu dilakukan oleh guru adalah memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan cara memberi motivasi kepada siswa agar lebih giat dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah sehingga ketika guru memberikan pertanyaan siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu guru juga harus mengarahkan siswa untuk lebih aktif ketika berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok. Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I yaitu mencapai persentase sebesar 75%. Hasil aktivitas siswa dapat dikatakan kurang aktif karena ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan maksimal.

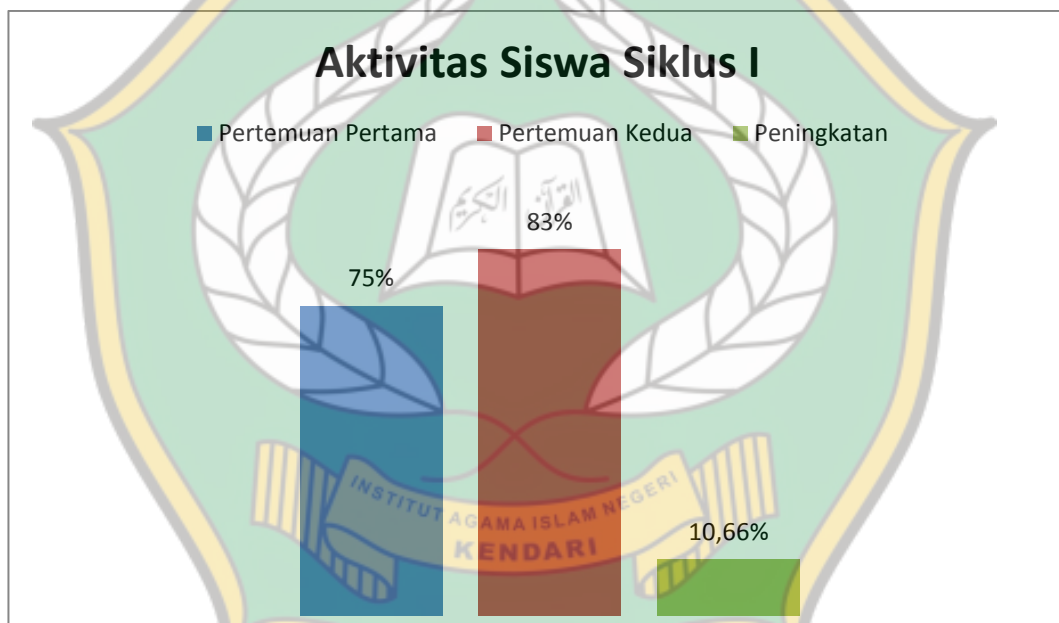
b. Hasil Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Kedua Siklus I

Hasil yang didapatkan pada observasi aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I yaitu sudah mengalami peningkatan dimana dari 24 aspek yang diamati terdapat 4 aspek yang belum terlaksana diantaranya:

- 1) siswa tidak termotivasi ketika pembelajaran dimulai,
- 2) anggota kelompok masih belum aktif menjawab pertanyaan,
- 3) siswa tidak membuat kesimpulan pembelajaran, dan

- 4) siswa masih belum memberanikan diri untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.

Hasil persentase yang dicapai pada pertemuan kedua siklus I yaitu 83% dengan demikian dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan kedua siklus I sudah meningkat tetapi belum maksimal karena masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Adapun hasil persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Kelas III

SD Negeri 102 Aneka Marga

Gambar 4.3 Grafik Data Hasil Pengelolaan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus I mengalami peningkatan. Dimana hasil persentase pada pertemuan pertama yaitu 75% dan hasil persentase pada pertemuan kedua yaitu 83%. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu sebesar 10,66%.

4.1.2.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keberhasilan tindakan pada siklus I dengan menarapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*. Evaluasi dilakukan dengan memberikan instrument tes kepada masing-masing siswa pada pertemuan pertama dan petemuan kedua. Hasil tes belajar siswa kelas III pada pertemuan pertama dan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	ADRIAN PRADIPTO	L	70	75	Tuntas
2.	AFIF ARRAHMAN	L	70	75	Tuntas
3.	DIAN VEBRIANTI	P	70	60	Belum Tuntas
4.	EL NHINA DAS	P	70	80	Tuntas
5.	HALIFAH KHAERAMSA	P	70	75	Tuntas
6.	ILYASA DWI IFFANDI	L	70	80	Tuntas
7.	INDY SANDIRA	P	70	80	Tuntas
8.	IZATUL BAROKAH	P	70	60	Belum Tuntas
9.	IZKA NUR AFIFAH	P	70	90	Tuntas
10.	M.RIZAL NUR KARIM	L	70	75	Tuntas
11.	MIFTAKHUL JANNAH	P	70	75	Tuntas
12.	MUAMAR	L	70	80	Tuntas
13.	SIDDIQYA AZ ZAHRA	P	70	80	Tuntas
14.	SITI HIDAYAH PUSPITA	P	70	80	Tuntas
15.	SITI SEPTIANI	P	70	65	Belum Tuntas
16.	SYIFAURROKHMAMAH	P	70	80	Tuntas
17.	YOSHEA SAU	L	70	50	Belum Tuntas
Jumlah				1.260	
Rata-rata Ketuntasan				74	
Presentase Ketuntasan				76 %	

Berdasarkan tabel diatas, jika dimasukkan ke dalam rumus perhitungan nilai rata-rata, maka akan diperoleh $x = \frac{\sum f}{N} = \frac{1.260}{17} = 74$

Persentase hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus perhitungan nilai persentase yaitu $P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\% = \frac{13}{17} \times 100\% = 76\%$

Selanjutnya untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I, maka diperoleh:

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\% \text{ dengan keterangan sebagai berikut:}$$

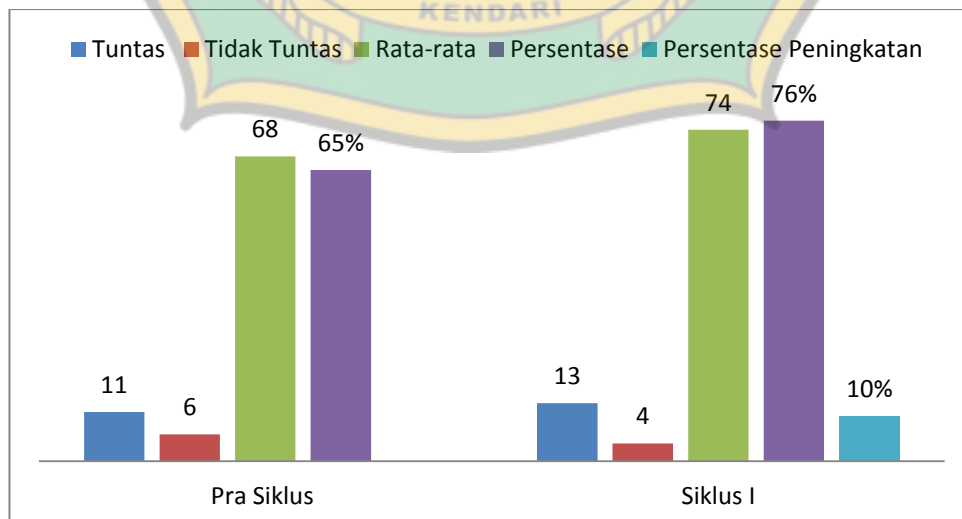
P = persentase peningkatan

Posrate = nilai sesudah tindakan

Baserate = nilai sebelum tindakan

Berdasarkan rumus di atas maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus I yaitu: $P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\% = \frac{1.260 - 1.150}{1.150} \times 100\% = 10\%$.

Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Nilai Tes Siklus I Siswa Kelas III SDN 102 Aneka Marga

Gambar 4.4 Grafik Data pengolahan hasil belajar siswa kelas III pada siklus I

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif type *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *rolling ball* dari 17 siswa yang mengikuti tes evaluasi terdapat 13 siswa yang masuk ke dalam kategori tuntas atau mencapai nilai KKM yaitu siswa dengan perolehan nilai ≥ 70 dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 4 siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I yakni mencapai 76% dengan nilai rata-rata 74. Adapun peningkatan yang dicapai dari pra siklus ke siklus I yaitu sebesar 10%. Dengan adanya pencapaian pada siklus I jika dibandingkan dengan tes awal pada pra siklus maka dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*.

4.1.2.5 Refleksi

Berdasarkan uraian tindakan pada siklus I, maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan tindakan setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* mengalami perubahan dan peningkatan tetapi perubahan dan peningkatan tersebut belum maksimal. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media *rolling ball* masih ada beberapa aspek pada aktivitas guru yang belum terlaksana, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama. Dari 22 aspek yang diamati terdapat 5 aspek yang belum terlaksana diantaranya: guru tidak memberi motivasi kepada siswa, guru tidak memberi

pertanyaan kepada siswa, guru tidak memberikan arahan kepada siswa untuk berbagi informasi dengan teman kelompok, guru tidak menyimpulkan materi pelajaran, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya diakhir pembelajaran. Selanjutnya pada pertemuan kedua aktivitas guru yang belum terlaksana yaitu dari 22 aspek yang diamati terdapat 3 aspek yang belum terlaksana diantaranya: guru tidak memberi motivasi kepada siswa saat memulai pembelajaran, guru tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil analisis dari aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I maka menjadi bahan refleksi bagi peneliti untuk melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Karena persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru serta ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan maka peneliti mengambil tindakan dengan melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

4.1.3 Implementasi Tindakan Siklus II

4.1.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu belum tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan serta masih terdapat kekurangan-kekurangan yang ada pada tindakan siklus I maka hal tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Siklus II dilaksanakan untuk menyempurnakan tindakan siklus I sehingga kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I diharapkan tidak terulang kembali pada proses pelaksanaan tindakan pembelajaran di siklus II. Selain merencanakan

perbaikan proses, peneliti juga menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kompetensi dasar dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*.
- 2) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- 3) Membuat lembar observasi pengamatan kegiatan guru dan siswa sesuai dengan model pembelajaran TGT
- 4) Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk dimasukkan ke dalam gelas yang ada pada media *rolling ball*
- 5) Mempersiapkan media *rolling ball* yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran

4.1.3.2 Tahap Pelaksanaan

1. Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 September 2022.

a. Penyajian Kelas

Guru memulai kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a, memberi yel-yel dan bernyanyi bersama untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru memberi motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan inti guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi yang akan dipelajari, kemudian guru menjelaskan materi untuk menambah pemahaman siswa.

b. Pembentukan Kelompok (tim)

Setelah kegiatan tanya jawab dan penjelasan materi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Kemudian guru meminta siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran dan saling berbagi informasi dengan teman kelompok yang belum memahami materi. Setelah diskusi selesai, guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan, kemudian guru menjelaskan kembali cara dan aturan bermain dengan model pembelajaran TGT dan media *rolling ball*.

c. Game (*rolling ball*)

Setelah itu perwakilan dari masing-masing kelompok memainkan media *rolling ball* dan setiap perwakilan kelompok akan mendapatkan pertanyaan yang harus dijawab oleh anggota kelompoknya. Jika ada kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan maka pertanyaannya dilempar ke kelompok lain.

d. Turnamen

Masing-masing kelompok bertepatan secara akademik dan bersemangat, anggota kelompok bekerjasama untuk menjawab pertanyaan.

e. Penghargaan kelompok

Setelah bertepatan guru memberikan penghargaan berupa poin atas pencapaian masing-masing kelompok.

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan salam dan do'a pulang.

2. Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober 2022 dengan materi perawatan tanaman mangga, kemudian guru mengarahkan siswa untuk duduk berdasarkan kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP.

a. Penyajian Kelas

Seperti biasa kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam untuk memulai kegiatan pembelajaran kemudian mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum belajar. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, lalu dilanjutkan dengan memotivasi siswa agar lebih semangat lagi dalam belajar dan tidak malas datang ke sekolah. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang telah dibagikan kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan siswa menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya guru menjelaskan materi tentang menyayangi tumbuhan dan siswa menyimak penjelasan guru.

b. Kelompok (tim)

Setelah itu siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian guru mengarahkan agar siswa saling berbagi informasi dengan teman kelompoknya yang belum memahami materi pembelajaran.

c. Game (*rolling ball*)

Setelah kegiatan berdiskusi selesai, guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan memainkan media *rolling ball*, kegiatan dilanjutkan dengan menjelaskan kembali kepada siswa tata cara dan aturan bermain menggunakan model pembelajaran TGT dengan media *rolling ball*. Perwakilan anggota kelompok yang telah ditunjuk memainkan media *rolling ball* sesuai urutan kelompoknya.

d. Turnamen

Masing-masing anggota kelompok berturnamen secara akademik dengan menjawab kuis-kuis yang dibacakan oleh perwakilan kelompok, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menyenangkan.

e. Penghargaan kelompok

Setelah itu guru memberikan apresiasi atas keantusiasan siswa dalam mengikuti turnamen dengan memberikan hadiah/reward kepada masing-masing kelompok sesuai dengan pencapaiannya masing-masing.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi pembelajaran kemudian siswa memberikan pertanyaan kepada guru. Terakhir guru mengucapkan salam dan mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum pulang.

4.1.3.3 Observasi

Sebagaimana pelaksanaan tindakan pada siklus I yang telah dianalisis dan direfleksi baik dari segi penerapan metode pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, maka pada siklus II guru/peneliti dan observermelaksanakan kembali proses pembelajaran dan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru melalui lembar format kegiatan pengamatan guru dan siswa yang telah disediakan oleh peneliti. Pengamatan berdasarkan lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui perubahan aktivitas siswa dan guru setelah delaksanakannya tindakan siklus I ke siklus II apakah meningkat atau menurun.

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

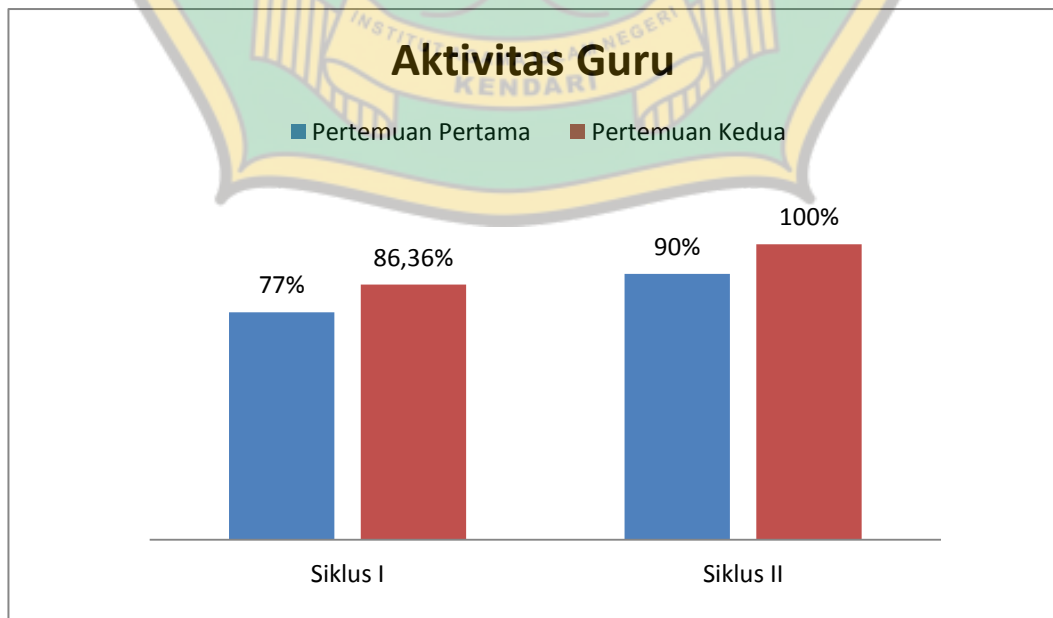
a. Hasil Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa guru secara umum sudah mampu melaksanakan skenario pembelajaran dengan baik. Dari 22 aspek yang diamati terdapat 2 aspek yang belum terlaksana diantaranya: guru tidak mengaitkan materi dengan pembelajaran sebelumnya dan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya diakhir pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus II adalah 90%. Sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus II termasuk kedalam kategori sangat baik, meskipun masih terdapat 2 aspek yang belum terlaksana.

b. Hasil Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Kedua

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus II sudah berjalan dengan baik dan terorganisir. Pada pertemuan kedua dari 22 aspek yang diamati guru telah melaksanakan semua aspek yang telah ditentukan, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan maksimal dan efektif. Hal ini berarti bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *rolling ball* yang telah dibuat.

Kinerja guru pada siklus II pertemuan kedua telah terlaksana dengan sangat baik jika dibandingkan dengan pertemuan pertama pada siklus I. Pada pertemuan kedua siklus II ini semua aspek telah terlaksana dan berjalan dengan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase observasi yang telah mencapai 100%.



Gambar 4.5 Grafik Data Hasil Pengolahan Aktivitas Guru pada Siklus II

Berdasarkan gambar grafik di atas, maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama yaitu sebesar 77% dan pada pertemuan kedua sebesar 86,36%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 90% sedangkan pada pertemuan kedua meningkat sebesar 100%.

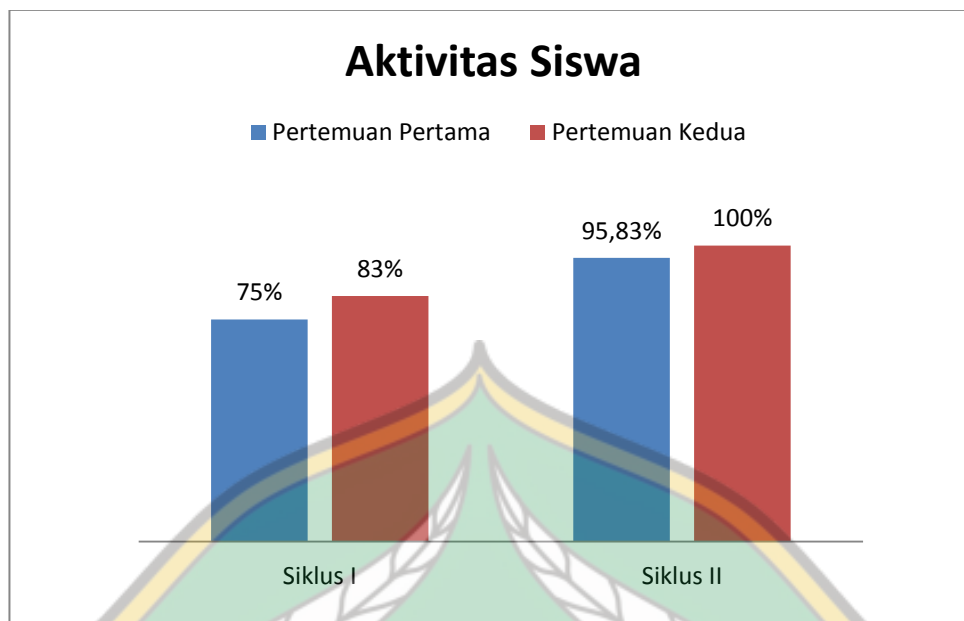
2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

a. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan Pertama

Hasil yang didapatkan dari observasi terhadap aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus II yakni mencapai 95,83%. Berdasarkan hal tersebut aktivitas siswa dinilai sudah sangat baik meskipun masih ada 1 aspek yang belum terlaksana dengan baik yakni: siswa tidak bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami diakhir pelajaran.

b. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II pertemuan Kedua

Adapun hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan kedua adalah 100%. Hal tersebut dinilai sudah sangat maksimal karena siswa sudah mampu menerapkan semua aspek yang telah diterapkan dengan sangat baik. Adapun persentase peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa pada Siklus II

Gambar 4.6 Data Pengolahan Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus II

Berdasarkan gambar grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada persentase peningkatan pada setiap siklus. Hasil aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama mencapai 75% sedangkan pada pertemuan kedua mencapai 83%. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 95,83% dan pada pertemuan kedua meningkat sebesar 100%.

4.1.3.4 Evaluasi

Evaluasi pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2022 dengan membagikan tes hasil belajar kepada masing-masing siswa. Adapun hasil belajar yang di capai oleh siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	ADRIAN PRADIPTO	L	70	95	Tuntas
2.	AFIF ARRAHMAN	L	70	85	Tuntas
3.	DIAN VEBRIANTI	P	70	85	Tuntas
4.	EL NHINA DAS	P	70	95	Tuntas
5.	HALIFAH KHAERAMSA	P	70	95	Tuntas
6.	ILYASA DWI IFFANDI	L	70	100	Tuntas
7.	INDY SANDIRA	P	70	85	Tuntas
8.	IZATUL BAROKAH	P	70	80	Tuntas
9.	IZKA NUR AFIFAH	P	70	100	Tuntas
10.	M.RIZAL NUR KARIM	L	70	90	Tuntas
11.	MIFTAKHUL JANNAH	P	70	85	Tuntas
12.	MUAMAR	L	70	100	Tuntas
13.	SIDDIQYA AZ ZAHRA	P	70	95	Tuntas
14.	SITI HIDAYAH PUSPITA	P	70	90	Tuntas
15.	SITI SEPTIANI	P	70	65	Belum Tuntas
16.	SYIFAURROKHMAL	P	70	95	Tuntas
17.	YOSHEA SAU	L	70	65	Belum Tuntas
Jumlah				1.505	
Rata-rata Ketuntasan				88,52	
Presentase Ketuntasan				88,23 %	

Sumber: Hasil Pengolahan Nilai Siswa pada Siklus II Setelah Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Media Rolling Ball

Berdasarkan tabel di atas, jika dimasukkan ke dalam rumus perhitungan

nilai rata-rata, maka nilai yang diperoleh adalah: $x = \frac{\sum f}{N} = \frac{1.505}{17} = 88,52$

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum fi}{N} \times 100\% = \frac{15}{17} \times 100\% = 88,23\%$$

Selanjutnya untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II maka dapat menggunakan rumus $P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$, dengan keterangan sebagai berikut:

P = persentase peningkatan

Posrate = nilai sesudah tindakan (siklus II)

Baserate = nilai sebelum tindakan (Siklus I)

Maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II

$$\text{adalah: } P = \frac{1.505 - 1.260}{1.260} \times 100\% = 19,44\%$$

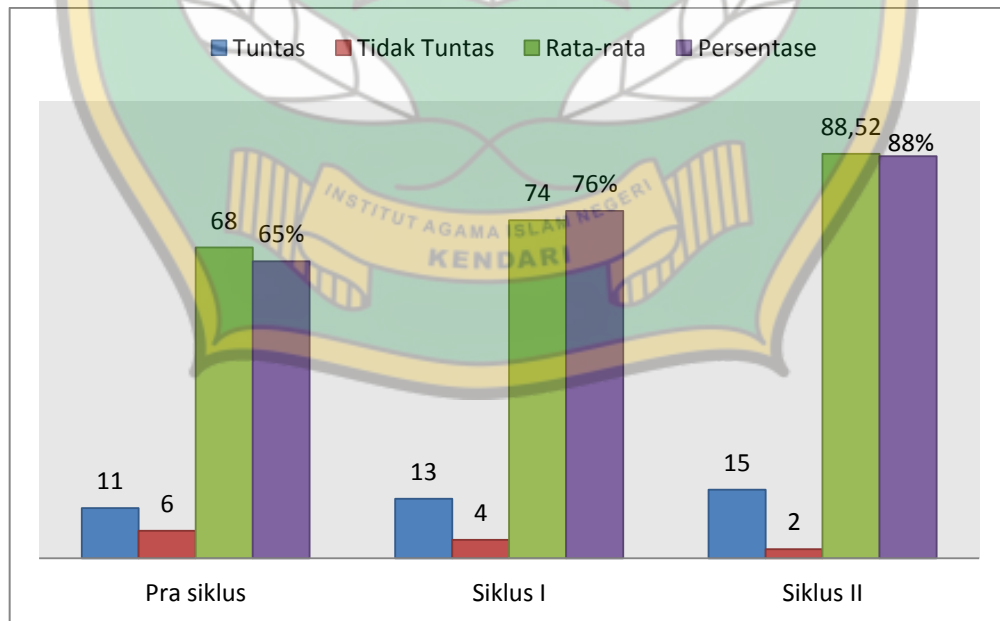
Selanjutnya untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan mulai dari hasil belajar tes awal siswa sampai pada siklus II maka dapat emnggunakan rumus sebagai berikut:

P = peresentase penignkatan

Posrate = nilai sesudah tindakan (siklus II)

Baserate = nilai sebelum tindakan (skor awal)

$$\text{Maka diperoleh } P = \frac{1.505 - 1.150}{1.150} \times 100 = 30,86\%$$



Sumber: Data Pengolahan Hasil Tes Tindakan Siklus II, PTK

Gambar 4.3 Grafik Data Persentase Hasil Tes Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan gambar grafik di atas maka menunjukkan bahwa setelah adanya tindakan siklus II hasil belajar siswa meningkat sebesar 88% dengan rata-

rata 88,52. Adapun siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 siswa sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 2 siswa. Dengan demikian dapat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga dengan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 19,44% dan peningkatan persentase keseluruhan dari pra siklus ke siklus II sebesar 30,86%.

4.1.3.5 Refleksi

Pada kegiatan pembelajaran siklus II telah menunjukkan adanya hasil yang baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, baik terhadap aktivitas peneliti maupun aktivitas siswa. Dalam kegiatan observasi diperoleh data yakni aktivitas peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *rolling ball* sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Peneliti telah melaksanakan skenario pembelajaran dengan baik dan terorganisir, siswa sangat memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung, siswa juga menunjukkan keantusiasan dalam berdiskusi dan kerjasama dengan tim/anggota kelompok, siswa mulai memberanikan diri untuk bertanya terkait materi yang dipelajari walaupun masih ada beberapa yang belum memberanikan diri untuk bertanya. Namun terlepas dari hal tersebut para siswa sudah menunjukkan sikap yang sangat baik selama proses pembelajaran.

Dengan melihat hasil tes evaluasi pelaksanaan tindakan pada siklus II, yaitu telah mencapai persentase 88% siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 70 atau

dengan kata lain telah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu 85%, maka dapat dikatakan telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan yaitu dua siklus tindakan. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses tindakan yang dilaksanakan cukup sampai pada siklus II, karena telah mencapai keberhasilan belajar siswa secara klasikal.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Aktivitas Guru melalui Penerapan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Rolling Ball* di SD Negeri 102 Aneka Marga

Menurut William Burton dikutip dalam (Arianti, 2018) mengemukakan bahwa mengajar diartikan upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam mengelola kelas agar PBM terjadi secara efisien dan berjalan dengan baik.

Menurut Benyamin Bloom dikutip dalam (Arianti, 2018), kualitas pengajaran sangat bergantung pada cara menyajikan materi yang harus dipelajari. Selain itu, bagaimana cara guru menggunakan penguhan, bagaimana cara guru mengaktifkan siswa agar berpartisipasi dan merasa terlibat dalam proses belajar, dan bagaimana cara guru memberikan informasi kepada siswa tentang keberhasilan mereka, merupakan cara-cara yang biasa disampaikan. Hal tersebut berdasarkan keterampilan yang dimiliki oleh guru.

Keberadaan guru dalam proses belajar mengajar merupakan komponen yang memegang peran penting dan utama. Hal itu dikarenakan keberhasilan

proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Profesionalisme dan kecakapan guru akan sangat berpengaruh terhadap hasil kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa tugas seorang guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam belajar mengajar yang dilakukannya.

Komponen selanjutnya adalah keberadaan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa adalah orang yang belajar dalam sebuah interaksi sosial dalam bentuk proses belajar mengajar. Adapun yang dimaksud belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Komponen penting lainnya adalah media pembelajaran. Kaitannya dengan proses pembelajaran yaitu dimana di dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi, maka media pembelajaran akan sangat membantu dalam pelaksanaannya.

Oleh karena itu, sebagai seorang guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran dan media yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa. Salah satu model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa agar saling berkomunikasi dan bekerjasama yaitu model pembelajaran TGT dengan

media *rolling ball* yang mengutamakan kerjasama antar siswa yang memiliki perbedaan masing-masing baik dari unsur akademik, suku, jenis kelamin, dan agama sehingga mereka bisa menghargai adanya perbedaan. Hal tersebut dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat memicu interaksi antar siswa dalam suasana pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* pada dasarnya sebelum dilakukannya tindakan kinerja, guru kurang efektif dalam mengajar misalnya: ketika mengajar guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam kata lain dalam prosesnya guru masih monoton pada penggunaan metode model dan strategi. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Ketika dilakukannya tindakan pada siklus I pertemuan pertama maka kinerja guru dalam proses belajar mengajar sudah menjadi lebih baik. Dalam proses belajar mengajar guru sudah menggunakan variasi model pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dalam mengajar guru juga sudah menggunakan media pembelajaran, guru dan siswa sudah saling bekerjasama dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan pertama masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. Dari 22 aspek terdapat 5 aspek yang belum terlaksana diantaranya: guru tidak memberi motivasi kepada siswa, guru tidak memberi pertanyaan kepada siswa, guru tidak memberikan arahan kepada siswa untuk

berbagi informasi dengan teman kelompok, guru tidak menyimpulkan materi pelajaran, dan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya diakhir pembelajaran. Hal tersebut bisa menjadi penyebab pembelajaran yang kurang harmonis, efektif dan akan membuat siswa merasa jenuh sehingga siswa tidak berantusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. Seharusnya dalam proses pembelajaran guru banyak melibatkan siswa agar mereka terbiasa untuk menyampaikan gagasan dan berani untuk bertanya ketika ada materi yang tidak dipahami.

Dengan demikian, hal yang penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan memperhatikan kemampuan guru dalam memberikan motivasi, arahan, pendekatan kepada siswa, penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga akan mencapai hasil belajar yang optimal. Pada siklus I pertemuan pertama masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan pertama siklus I yaitu mencapai 77%. Beberapa aspek belum terlaksana dikarenakan guru belum bisa mengatur waktu dengan baik sehingga scenario pembelajaran yang telah ditetapkan menjadi kurang maksimal pelaksanaannya.

Pada kegiatan pembelajaran guru tidak memberikan motivasi kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai serta guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Alasan guru tidak melakukan kegiatan tersebut yaitu karena guru kurang memperhatikan scenario pembelajaran yang telah dibuat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penyampaian motivasi kepada siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dapat dikatakan penting, karena dalam penggunaan model, strategi atau pendekatan apapun itu di dalam tahapnya selalu memuat fase pemberian motivasi diawal kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menjadi isyarat bagi kita tentang betapa pentingnya penyampaian motivasi dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I pertemuan kedua kinerja guru dalam pembelajaran masih belum terlaksana dengan baik dan belum maksimal. Guru masih belum memberikan materi kepada siswa, guru masih kurang luwes dalam membuka pembelajaran, guru tidak membuat kesimpulan bersama siswa diakhir pembelajaran, guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum mereka pahami. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru terlalufokus pada pemberian informasi kepada siswa dengan tujuan agar materi atau topic yang diajarkan dapat terealisasikan dengan tepat waktu. Namun diluar itu guru terkadang lupa bahwa dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya fokus menyelesaikan materi dengan tepat waktu, tetapi juga guru harus memperhatikan sejauh manamateri yang telah disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Adapun hasil persentase observasi kegiatan guru pada pertemuan kedua yaitu mencapai 86,36% .

Pada siklus II pertemuan pertama dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *rolling ball* masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana tetapi tidak sebanyak siklus sebelumnya. adapun aspek yang belum terlaksana yaitu sebanyak dua aspek diantaranya: guru tidak mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)

dan guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Terlepas dari kedua aspek tersebut, kegiatan yang lain terlaksana dengan baik. Hal tersebut didasari dengan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I, sehingga peneliti berusaha semaksimal mungkin agar semua aspek dapat terlaksana pada siklus II. Adapun persentase hasil observasi kegiatan guru pada pertemuan pertama yaitu 90%. Pada siklus II pertemuan kedua, aktivitas guru sudah berjalan dengan maksimal yaitu mencapai nilai 100%.

Aktivitas guru dari siklus I ke siklus II terus mengalami peningkatan. Hasil persentase yang dicapai sudah sesuai target dan semua aspek sudah terlaksana dengan baik, yakni: guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum belajar, melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan terarah, guru melakukan tanya jawab kepada siswa, guru sudah lebih luwes dalam menguasai kelas, serta guru sudah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagaimana yang telah disusun dengan seksama dalam RPP, guru memberi bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah ketika kegiatan berdiskusi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I menunjukkan bahwa guru dalam kegiatan awal pembelajaran masih kurang maksimal. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran belum sepenuhnya tuntas dan tersampaikan dengan baik. Pada siklus II guru berupaya memperbaiki kinerjanya sehingga semua aspek telah terlaksana dengan sangat baik. Dengan artian guru sudah maksimal dalam

kegiatan pembelajaran dan sudah bisa mengkondisikan kelas serta mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

4.2.2 Aktivitas Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Rolling Ball* di SD Negeri 102 Aneka Marga

Berdasarkan hasil observasi, analisis dan refleksi bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* padadasarnya sebelum dilakukannya tindakan yaitu aktivitas siswa di dalam kelas sangat pasif, siswa kurang berantusias dan tidak mendapat motivasi ketika mengikuti pembelajaran misalnya siswa tidak fokus ketika belajar, siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, dan tidak terciptanya kerjasama antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat terjadi karena penggunaan strategi, metode, model mengajar guru yang dinilai masih kurang efektif. Proses pembelajaran berjalan secara monoton dan dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Tidak adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran bisa jadi berasal dari kurangnya motivasi bagi siswa unrtuk belajar sehingga dapat mengakibatkan rendahnya aktivitas guru dan siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan pertama, siswa masihnampak kebingungan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*. Hal itu disebabkan karena bagi mereka model pembelajaran TGT merupakan hal yang baru sehingga

mereka membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik, diantaranya: siswa masih malu dan ragu dalam mengemukakan pendapat, kurangnya antusias siswa dalam kegiatan berdiskusi, dan kurangnya kerjasama antar kelompok.

Selain itu, ada beberapa siswa yang enggan bekerjasama dalam kelompoknya. Hal tersebut dikarenakan siswa terbiasa belajar secara individu sehingga mereka sering lupa untuk bekerjasama dengan teman kelompoknya. Hal tersebut membuat siswa yang memiliki nilai akademik rendah mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok. Oleh karena itu, maka dapat diasumsikan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru harus senantiasa memberikan bimbingan serta pemahaman kepada siswa terhadap setiap masalah yang dihadapi. Sehingga pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh nilai persentase 75%.

Siklus I pertemuan kedua siswa terlihat sudah mulai bisa menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga siswa lebih semangat dari pertemuan sebelumnya dalam mengikuti pembelajaran, kerjasama antar siswa dalam kelompok juga sudah mulai terlihat lebih kompak. Namun masih ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana dengan baik, yakni: beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru, siswa belum memberanikan diri untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, hanya beberapa siswa yang memiliki keberanian untuk bertanya kepada guru apabila ada yang belum dipahami. Hal tersebut dikarenakan guru tidak mengarahkan siswa untuk bertanya

ketika ada materi yang belum dipahami. Adapun hasil persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua yaitu mencapai 83%.

Semua permasalahan yang terdapat pada siklus I menjadi bahan pertimbangan dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun hasil yang diperoleh yaitu peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus II pertemuan pertama, siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media *rolling ball*, sehingga hampir semua aspek terlaksana dengan baik. Adapun hasil persentase kegiatan siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT meningkat menjadi 95,83% sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan siswa sudah terlaksana dengan baik dan sistematis.

Begitu juga pada kegiatan siklus II pertemuan kedua semua aspek telah terlaksana dengan baik yaitu siswa sudah memperhatikan pembelajaran dengan baik, siswa lebih termotivasi dalam belajar, siswa sangat berantusias dan aktif dalam kegiatan berdiskusi dan turnamen antar kelompok, siswa sudah saling membantu dengan teman kelompoknya masing-masing, dan siswa sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya kepada guru. Siswa merasa senang dan menerima penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Adapun hasil persentase kegiatan siswa pada siklus II pertemuan kedua yaitu mencapai 100%.

Tercapainya seluruh aktivitas pembelajaran disebabkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu faktor strategi dalam mengajar, dalam pembelajaran strategi sangat berpengaruh.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, kegiatan belajar bersama dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat memicu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu cara pembelajaran kooperatif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik kelompok secara heterogen dan pengadaan kuis melalui media *rolling ball* sebagai media bagi siswa untuk menjawab pertanyaan dalam suasana yang menarik dan menyenangkan.

Selain itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjalin interaksi antara siswa dengan siswa yang lain dalam proses pembelajaran dengan cara kegiatan kelompok. Sedangkan bagi guru penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa maupun guru. Guru dilatih menjadi guru profesional karena dalam menerapkan model pembelajaran TGT guru dituntut memiliki keterampilan yang memadai dalam mengajar di dalam kelas, keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan dasar.

4.2.3 Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Rolling Ball* di SD Negeri 102 Aneka Marga

Tindakan yang diambil oleh guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan langkah yang tepat. Karenan dengan penerapan model pembelajaran TGT dengan media *rolling ball* siswa akan

ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mereka akan bekerjasama dengan teman kelompok secara heterogen yaitu dengan suku, jenis kelamin dan kemampuan akademik yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum dilakukannya tindakan, peneliti melakukan tes awal kepada siswa sebelum tindakan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran, dan hasil yang diperoleh yaitu nilai rata-rata siswa mencapai 68, siswa yang belum tuntas yaitu sebanyak 6 siswa dan siswa yang tuntas yaitu sebanyak 11 siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu diadakannya tindakan seperti penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*. Model pembelajaran tersebut dinilai sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil tes siklus I dengan persentase ketuntasan yaitu 76% dengan nilai rata-rata 74. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dengan jumlah siswa 17 orang. Adapun siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa sedangkan yang tidak tuntas yaitu 4 siswa.

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti bahwa sebelum adanya tindakan hasil belajar siswa masuk dalam kategori rendah, kemudian ketika adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* hasil belajar siswa meningkat menjadi 76%. Tetapi akan dilanjutkan ke siklus berikutnya karena hasil yang diperoleh pada siklus I dirasa kurang maksimal dan belum mencapai indikator keberhasilan.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan berdasarkan nilai tes dari hasil tindakan siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah pelaksanaan tindakan siklus II yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan diadakannya evaluasi berupa pembagian lembar tes yang berisi soal dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya. Adapun hasil tes siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 88,23% dengan nilai rata-rata 88,52. Adapun siswa yang tuntas belajar yaitu sebanyak 15 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar ada dua orang siswa. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan hasil yang diperoleh siswa pada siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yaitu 88,23%. Artinya penelitian ini dikatakan berhasil sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III telah meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II disebabkan karena semakin sempurnanya pelaksanaan skenario pembelajaran dan semakin pahami siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*. Adapun peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat

dilihat dari jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media *rolling ball*.

Berdasarkan kedua hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi jika guru dan siswa saling bekerjasama dalam pembelajaran, jika guru mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan memperoleh pencapaian tujuan pembelajaran, begitupun dengan siswa jika siswa senang terhadap metode, media serta cara guru dalam mengajar maka siswa akan merasa semangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Jika siswa termotivasi dan mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan maka akan berpengaruh dengan hasil belajar yang akan dicapai.

