

PENINGKATAN PENGENALAN SAINS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK A TK KARANG INDRIYA KARANGASEM TAHUN AJARAN 2014/ 2015

Siti Sho'imah¹, Samidi², MG. Dwiji Astuti²

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

e-mail: sitishoimah11@yahoo.com, samidi02@gmail.com, dwijipgsd@yahoo.co.id

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/ 2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A1 TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/ 2015 yang berjumlah 18 peserta didik. Data berupa data kuantitatif dan data kualitatif, sedangkan sumber data berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengenalan sains melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dari prasiklus 33,33%. Pada siklus I meningkat menjadi 68,75% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 88,89%. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A1 TK Karang Indriya tahun ajaran 2014/ 2015.

Kata kunci: pengenalan sains, model pembelajaran kooperatif, Team Game Tournament (TGT)

ABSTRACT: The purpose of this research is to improve the science recognition in learners group A TK Karang Indriya Karangasem academic year 2014/2015. This research is a classroom action research (PTK). It was conducted in two cycles, and each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of the research were learners group A1 TK Karang Indriya Karangasem academic year 2014/2015, amounting to 18 learners. The source of data was derived from the primary data and secondary data. The technique of data collection technique used observation, interviews, documentation and testing. The data validity of the source using data triangulation and techniques triangulation. Analysis of the data used in this research is an interactive data analysis that includes data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the research showed an increase in the science recognition through cooperative learning type Team Game Tournament (TGT) from prasiklus 33,33%. In the first cycle increased to 68,75% and the second cycle increased to 88,89%. Conclusions of this research is cooperative learning type Team Game Tournament (TGT) may increase the science recognition learners in group A1 TK Karang Indriya Karangasem academic year 2014/2015.

Key word: science recognition, cooperative learning, Team Game Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan dibidang kognitif adalah pengetahuan umum dan sains. Pernyataan tersebut sesuai dengan aspek perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun dalam bidang kognitif adalah anak mampu mengenal pengetahuan umum dan sains. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa anak usia 4-6

tahun sudah harus dapat mengenal sains dengan baik. Namun, jika belum dapat mengenal aspek perkembangan tersebut dengan baik maka peserta didik mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitifnya khususnya pengenalan sains.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A TK Karang Indriya Karangasem, bahwa sebagian besar anak didik belum mampu dalam pengenalan sains dengan baik. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam pengenalan sains masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui bahwa dari 18 peserta didik, 66,67% (12 peserta didik) belum tuntas dalam pengenalan sains, 33,33% (6 anak) mendapatkan nilai tuntas dan mampu dalam pengenalan sains dengan baik. Dari hasil ketuntasan uji pratindakan tersebut maka dibutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran pengenalan sains. Salah satu solusi model yang digunakan ialah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Berdasarkan kajian teori, salah satu solusi model pembelajaran yang digunakan adalah melalui model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain dalam satu kelompok atau tim. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2009). Dalam hal ini peserta didik akan saling kerja sama positif, peserta didik saling membantu apabila ada teman dalam kelompoknya belum paham mengenai suatu materi tertentu maka teman yang lain akan menjelaskan materi tersebut. Model pembelajaran kooperatif yang dipakai dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Team Game Tournament (TGT) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, bahasa atau ras yang berbeda, (Rusman, 2013). Slavin (2011) mengemukakan bahwa *Team Game Tournament (TGT)* terdiri dari lima komponen utama yakni presentasi kelas, tim, game, turnamen serta rekognisi tim.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* memiliki banyak keunggulan, menurut Slavin (2011) keunggulan *Team Game Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut: 1) Pencapaian yang secara substansial sebagai metode-metode yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu dalam ilmu pengetahuan (Okebulala, 1985). 2) Membantu peserta didik saling menghormati dan menerima perbedaan etnik dan ras (Kagan, Zahn, Widaman, Schwarzwald, Tyrell: 1985). 3) Melakukan tugas dengan lebih baik secara signifikan. 4) Berkurangnya perilaku mengganggu di dalam kelas, dan jumlah kehadiran didalam kelas yang lebih tinggi (Janke, 1978). 5) Meningkatkan rasa harga diri sosial pada peserta didik (DeVries, Lucasse, dan Shackman, 1980). 6) Peserta didik semangat untuk belajar di sekolah setiap hari (Hulten dan DeVries, 1976) dan (Edward dan DeVries, 1974). 7) Meningkatkan perasaan peserta didik bahwa hasil belajar tergantung pada kinerja, bukan keberuntungan (DeVries, Edward dan Wells, 1974). 8) Meningkatkan kesadaran bahwa sesuatu yang penting adalah melakukan yang terbaik didalam kelas (Hulten dan DeVries, 1976) dan (DeVries, Edward dan Wells, 1974). 9) Meningkatkan motivasi untuk menguasai materi akademik (Janke, 1978) dan (Slavin, 1977). 10) Meningkatkan skor skala kuosioner perhatian mutual peserta didik (DeVries dan Edward, 1973). 11) Meningkatkan kekooperatifan (kerjasama), (Kagan, Zahn, Widaman, Schwarzwald, dan Tyrell, 1985). Selain pendapat diatas,

Hamdani (2010) menyatakan bahwa *Team Game Tournament (TGT)* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sains dipandang sebagai suatu kesatuan dari proses, sikap dan hasil (Nugraha, 2005). Sains merupakan pengetahuan dari hasil proses cara berpikir dan memahami dunia yang diperoleh dari lingkungan sekitar dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah yang dapat menghasilkan sikap ilmiah, didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

Kemampuan dalam disiplin keilmuan sains menurut Suyanto (2005) adalah sebagai berikut: 1.) Kemampuan observasi (pengindraan), mampu mengamati berbagai gejala benda dan peristiwa. 2.) Mengkomunikasikan hasil observasi dan ide. 3.) Kemampuan klasifikasi, mengelompokkan benda berdasarkan ciri-cirinya. 4.) Menggunakan bilangan untuk menyatakan lebih banyak, lebih besar. 5.) Menggunakan ruang dan waktu. 6.) Menghubungkan sebab dan akibat langsung. 7.) Melakukan inferensi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/ 2015. Dengan demikian tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/ 2015.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A1 TK Karang Indriya tahun ajaran 2014/ 2015 yang berjumlah 18 peserta didik. Data berupa data kuantitatif dan data kualitatif, sedangkan sumber data berasal dari peserta didik dan guru kelas kelompok A1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 8-9 Mei 2015, sedangkan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 dan 13 Mei 2015. Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah 1.) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). 2.) Menyusun rencana kegiatan berupa skenario berupa pembelajaran sains dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. 3.) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. 4.) Menyiapkan Lembar Kerja Anak. 5.) Menyiapkan lembar penilaian anak. 6.) Menyiapkan lembar aktivitas anak. 7.) Menyiapkan lembar kinerja guru. Setelah itu tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam dua pertemuan.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan uji pratindakan tentang pengenalan sains peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Tabel. 1. Persentase Ketuntasan Kelas dalam Pengenalan Sains Prasiklus

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	f	%	f	%
Mengamati (observasi)	4	22,22	14	77,78
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	9	50,00	9	50,00
Mengkomunikasikan	5	27,78	13	72,22

Berdasarkan tabel 1 tersebut didapatkan persentase ketuntasan pengenalan sains dari 18 peserta didik diperoleh 6 peserta didik (33,33%) mendapat nilai tuntas, dan 12 peserta didik (66,67%) mendapatkan nilai belum tuntas.

Dari hasil ketuntasan pada uji pratindakan kemudian dilakukan tindakan siklus I pertemuan ke-1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Hasil persentase ketuntasan pada siklus I dapat dilihat pada tabel. 2.

Tabel. 2. Persentase Ketuntasan Pengenalan Sains Siklus I Pertemuan ke-1

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	f	%	f	%
Mengamati (observasi)	12	66,67	6	33,33
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	12	66,67	6	33,33
Mengkomunikasikan	7	38,89	11	61,11

Berdasarkan tabel. 2 tersebut didapatkan persentase ketuntasan pengenalan sains dari 18 peserta didik diperoleh 11 peserta didik (61,11%) mendapat nilai tuntas, dan 7 peserta didik (38,89%) mendapatkan nilai belum tuntas.

Pada siklus I pertemuan ke-2, hasil ketuntasan pengenalan sains meningkat. Hasil persentase ketuntasan pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel.3.

Tabel. 3. Persentase Ketuntasan Pengenalan Sains Siklus I Pertemuan ke-2

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	f	%	f	%
Mengamati (observasi)	13	72,22	5	27,78
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	12	66,67	6	33,33
Mengkomunikasikan	13	72,22	5	27,78

Berdasarkan tabel. 3 tersebut didapatkan persentase ketuntasan pengenalan sains dari 18 peserta didik diperoleh 12 peserta didik (66,67%) mendapat nilai tuntas, dan 6 peserta didik (33,33 %) mendapatkan nilai belum tuntas. Pada siklus ini belum mencapai ketuntasan sebesar 85%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hasil persentase ketuntasan pada siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel.4.

Tabel.4. Persentase Ketuntasan Pengenalan Sains Siklus II Pertemuan ke-1

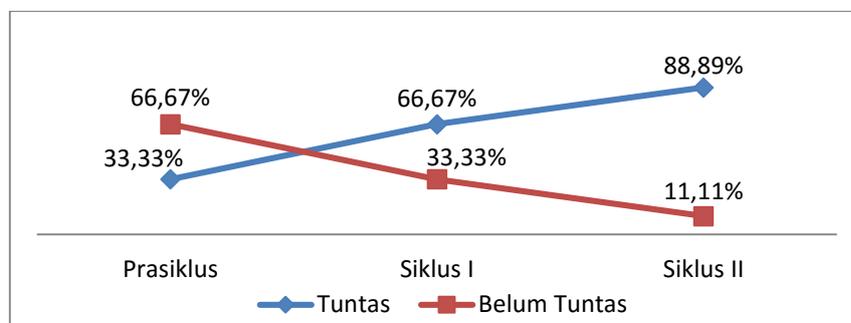
Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	f	%	f	%
Mengamati (observasi)	15	83,33	3	16,67
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	14	77,78	4	22,22
Mengkomunikasikan	11	61,11	7	38,89

Berdasarkan tabel. 4. didapatkan persentase ketuntasan pengenalan sains dari 18 peserta didik diperoleh 15 peserta didik (83,33%) mendapat nilai tuntas, dan 3 peserta didik (16,67%) mendapatkan nilai belum tuntas.

Tabel. 5. Persentase Ketuntasan Pengenalan Sains Siklus II Pertemuan ke-2

Indikator	Tuntas		Belum Tuntas	
	f	%	f	%
Mengamati (observasi)	15	83,33	3	16,67
Mengklasifikasikan (menggolongkan)	15	83,33	3	16,67
Mengkomunikasikan	15	83,33	3	16,67

Berdasarkan tabel. 5. didapatkan persentase ketuntasan pengenalan sains dari 18 peserta didik diperoleh 16 peserta didik (88,89%) mendapat nilai tuntas, dan 2 peserta didik (11,10%) mendapatkan nilai belum tuntas. Pada siklus ini sudah mencapai ketuntasan sebesar 85% sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini.



Gambar.1. Perbandingan Persentase Pengenalan Sains Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Persentase ketuntasan pada prasiklus 33,33%, siklus I sebesar 66,67%, dan siklus II sebesar 88,89%. Target ketercapaian nilai pada penelitian ini yaitu sebesar 85%. Pada pelaksanaannya sudah melampaui target yaitu pada siklus II mendapat nilai ketuntasan klasikal 88,89%, sehingga pelaksanaan tindakan berhenti pada siklus II dengan persentase ketuntasan 88,89%.

Hasil peningkatan ketuntasan peserta didik dalam pengenalan sains juga diiringi dengan hasil peningkatan kinerja guru dan hasil peningkatan aktivitas anak dalam belajar.

Nilai hasil kinerja guru selalu menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuannya. Nilai hasil kinerja guru dapat dilihat pada tabel. 6 berikut:

Tabel.6. Nilai Hasil Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
69,75%	78,45%	82,95%	87,45%

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa kinerja guru dalam pembelajaran sains selalu meningkat, pada siklus I pertemuan ke-1 memperoleh hasil 69,75%, kemudian pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat menjadi 78,45%. Pada siklus II pertemuan ke-1 juga meningkat lagi menjadi 82,95%, dan pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan menjadi 87,45%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dapat meningkat pada setiap pertemuannya. Hal tersebut dikarenakan pada setiap pembelajaran dilakukan evaluasi bersama dengan guru dan dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Selain observasi kinerja guru, penilaian pengamatan juga dilakukan pada aktivitas anak. Hasil penilaian aktivitas anak siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel.7.

Tabel.7. Hasil Penilaian Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
70%	76,5%	79,5%	87,5%

Berdasarkan tabel.7, aktivitas anak dalam pembelajaran sains selalu meningkat, hal ini terlihat dari grafik hasil penilaian aktivitas peserta didik yang selalu meningkat yakni pada siklus I pertemuan ke-1 70 %, kemudian pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat menjadi 76,5%, pada siklus II pertemuan ke-1 juga meningkat lagi menjadi 79,5%, dan pada siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan menjadi 87,5%.

Berdasarkan hasil yang dikumpulkan dari kondisi awal (pratindakan) dalam pembelajaran hingga kondisi akhir (siklus II), serta perbandingan antar siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A1 TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/2015. Selain itu dapat juga meningkatkan kinerja guru dan aktivitas anak.

Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Peserta didik saling menghormati, menghargai serta menerima perbedaan dan menerima kekurangan orang lain. Hal ini karena peserta didik dibiasakan untuk memecahkan masalah dengan anggota kelompok yang setiap individunya berasal dari latar belakang yang berbeda. (2) Melakukan tugas dengan lebih baik, tugas yang dilakukan secara berkelompok akan lebih baik hasilnya karena dalam berkelompok anggota saling membantu untuk memahami materi. (3) Berkurangnya perilaku negatif, seperti mengganggu teman, dan membolos. (4) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik selalu ingin masuk sekolah untuk belajar bersama di kelas. (5) Meningkatkan kemampuan bekerjasama. (6) Menumbuhkan persaingan sehat dalam belajar. Hal itulah yang membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengenal sains yang dimaksudkan guru dalam pembelajaran.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (2011) keunggulan *Team Game Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut: (1) Pencapaian yang secara substansial sebagai metode-metode yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu dalam ilmu pengetahuan (Okebulala, 1985). (2) Membantu peserta didik saling menghormati dan menerima perbedaan etnik dan ras (Kagan, Zahn, Widaman, Schwarzwald, Tyrell: 1985). (3) Melakukan tugas dengan lebih baik secara signifikan. (4) Berkurangnya perilaku mengganggu di dalam kelas, dan jumlah kehadiran didalam kelas yang lebih tinggi (Janke, 1978). (5) Meningkatkan rasa harga diri sosial pada peserta didik (DeVries, Lucasse, dan Shackman, 1980). (6) Peserta didik semangat untuk belajar di sekolah setiap hari (Hulten dan DeVries, 1976) dan (Edward dan DeVries, 1974). (7) Meningkatkan perasaan peserta didik bahwa hasil belajar tergantung pada kinerja, bukan keberuntungan (DeVries, Edward dan Wells, 1974). (8) Meningkatkan kesadaran bahwa sesuatu yang penting adalah melakukan yang terbaik didalam kelas (Hulten dan DeVries, 1976) dan (DeVries, Edward dan Wells, 1974). (9) Meningkatkan motivasi untuk

menguasai materi akademik (Janke, 1978) dan (Slavin, 1977). (10) Meningkatkan skor skala kuosioner perhatian mutual peserta didik (DeVries dan Edward, 1973). (11) Meningkatkan kekooperatifan (kerjasama), (Kagan, Zahn, Widaman, Schwarzward, dan Tyrell, 1985).

Selain pendapat diatas, Hamdani (2010) menyatakan bahwa *Team Game Tournament (TGT)* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat dapat meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar pengenalan sains peserta didik..

Selain pendapat kedua ahli tersebut, penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Pudjawan, Sudatha yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kotak Pos Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak.” Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan Dari penelitian tersebut hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan kognitif anak setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media kotak pos geometri pada anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di TK Tunas Mekar sebesar 19,25%.

Hal senada juga diungkapkan guru kelas kelompok A1 berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti sebelum dan sesudah tindakan berlangsung, yaitu sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* masih banyak peserta didik yang belum mampu mengenal sains dengan baik sehingga nilai ketuntasan pengenalan sains belum tercapai, namun setelah diterapkannya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* peserta didik antusias dan mampu mengenal sains dengan baik. Sehingga ketuntasan pengenalan sains peserta didik tercapai (85%).

Hasil peningkatan ketuntasan anak dalam pengenalan sains juga diiringi dengan peningkatan pada observasi kinerja guru dan aktivitas anak dalam pembelajaran. Peningkatan yang terjadi dikarenakan guru dan anak mulai terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Dengan model tersebut anak juga semakin aktif dalam belajar dan dapat mengenal sains dengan baik. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pengenalan sains peserta didik kelompok A TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/2015. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II sebesar (2 dari 18 peserta didik) dikembalikan lagi kepada guru kelas untuk diberi bimbingan dan tindak lanjut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan pengenalan sains pada peserta didik kelompok A TK Karang Indriya Karangasem tahun ajaran 2014/ 2015. Data-data yang menunjukkan peningkatan dilihat dari persentase ketuntasan klasikal pengenalan sains pada pratindakan yang memperoleh 33,33% (6 dari 18 peserta didik) dapat meningkat menjadi 66,67% (12 dari 18 peserta didik) pada siklus I. Peningkatan ketuntasan klasikal terjadi juga pada siklus II yang dapat mencapai 88,89% (16 dari 18 peserta didik). Hasil ketuntasan pada siklus II dapat melebihi target 85%, sehingga dalam hal ini penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Dari data tersebut peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II sebesar 11,11% (2 dari 18 peserta didik) dikembalikan lagi kepada guru kelas untuk diberi bimbingan dan tindak lanjut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan penulis memberikan saran sebagai berikut:

1.) Bagi Peserta Didik, yakni diharapkan peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran terutama pada saat percobaan sains secara berkelompok, sehingga pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat terlaksana dengan baik, tentunya dengan disertai bimbingan guru dan sebaiknya peserta didik mampu bekerjasama dengan kelompoknya dalam pembelajaran pengenalan sains serta tidak berebut dalam melakukan percobaan sains. 2.) Bagi Guru yakni, sebaiknya pendidik lebih mempersiapkan dan menguasai materi pengenalan sains yang akan diberikan pada peserta didik dan sebaiknya guru lebih mengikutsertakan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pengenalan sains menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* sebagai upaya untuk meningkatkan pengenalan sains peserta didik. 3.) Bagi Sekolah yakni, hendaknya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* sebagai upaya untuk meningkatkan pengenalan sains tetap diterapkan dan lebih dikembangkan lebih lanjut dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A, K, Pudjawan, K, Sudatha, I, G, W. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kotak Pos Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. E-Journal *PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014). Diperoleh pada tanggal 23 Maret 2015.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nugraha, A. (2005). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi Jakarta 2005.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R, E. (2011). *Cooperative Learning*. Teori, Riset dan Praktis. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon FKIP UNS Surakarta.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.