

## KOLABORASI MODEL *FUN-N-PICK* DAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN *SELF ESTEEM*

Arief Rahman Hakim<sup>1</sup>, Budi Eko S<sup>2</sup>, Fattah Hanurawan<sup>3</sup>

Universitas Kanjuruhan<sup>1</sup>, Universitas Negeri Malang<sup>2,3</sup>

Surel: [ariefrahman@unikama.ac.id](mailto:ariefrahman@unikama.ac.id) dan [Soetjiprobe@yahoo.com](mailto:Soetjiprobe@yahoo.com)<sup>2</sup> dan Fhanurawan@yahoo.com<sup>s</sup>

### Abstrak

Salah satu upaya untuk meningkatkan harga diri (*self esteem*) siswa di sekolah adalah melalui optimalisasi pembelajaran *kooperatif* dengan mengkolaborasikan model *fun-n-pick* dan *team game tournament*. Dimana kedua model ini saling mendukung satu sama lain, namun tetap terpisah dan tidak menjadi suatu model yang baru. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan apakah penerapan pembelajaran *kooperatif* kolaborasi model *Fun-n-pick* dan *team game tournament* dapat meningkatkan harga diri (*self esteem*) pada siswa kelas VI SDN Putat Kidul 01 Kecamatan Gondanglegi dan mendeskripsikan hambatan yang dihadapi serta dukungan yang diperoleh dalam mengimplementasikan kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament*. Melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus penelitian dan siswa kelas VI SDN Putat Kidul 01 Kecamatan Gondanglegi dengan jumlah siswa 30 orang sebagai subjeknya. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumentasi dan angket. Sumber data diperoleh langsung dari siswa yang diberi tindakan di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *kooperatif* kolaborasi model *Fun-N-Pick* dan *team game tournament* dapat meningkatkan harga diri (*self esteem*) siswa di sekolah, dan secara garis besar hambatan dalam penelitian ini ditemukan pada siklus I, akan tetapi hambatan tersebut dapat diatasi dan menjadikan sebuah dukungan dalam mengimplementasikan kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament*.

**Kata kunci :** pembelajaran *kooperatif*, *self esteem*

### Abstract

*One effort to increase self-esteem (self esteem) students in school is through the optimization of cooperative learning with models collaborate fun-n-pick and team game tournament. Where both models support each other, but remain separate and not become a new model. The purpose of this study was to explain whether the implementation of cooperative learning collaborative model of Fun-n-pick and team games tournament can meningkatkan esteem (self esteem) in Class VI SDN Putat Kidul 01 District Gondanglegi and describe the obstacles faced and the support it receives in implementing collaboration models fun-n-pick and team game tournament. Through action research by using two cycles of research and sixth grade students of Putat Kidul 01 Elementary School District Gondanglegi by the number of students 30 people as the subject. The tools used to collect data in the form of documentation and questionnaires. Sources of data obtained directly from students by actions in the classroom. The results showed that the implementation of cooperative learning collaborative model of Fun-N-Pick and team games tournament can meningkatkan esteem (self esteem) students in the school, and outline the obstacles in this study is found in the first cycle, but these barriers can be overcome and make an endorsement in implementing collaborative model of fun-n-pick and team game tournament.*

**Key word :** Cooperative Learning, Self Esteem.

## PENDAHULUAN

Hasil wawancara antara peneliti dengan siswa di dalam kelas pada tanggal 25 April 2013, didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar mereka memiliki

perasaan takut sebelum menghadapi UN (Ujian Nasional). Ini terjadi karena nilai UAS (ujian akhir semester) Genap siswa tergolong rendah. Hal ini sangat mempengaruhi mental siswa, mengingat kurang dari sebulan setelah UAS mereka akan menghadapi UN (ujian nasional). Mereka merasa tidak yakin apakah dapat menyelesaikan ujian dengan baik, dan mereka juga merasa lelah karena mulai dari awal tahun ajaran baru sudah didril untuk mempersiapkan diri menghadapi UN.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa harga diri yang rendah terbentuk dari kekecewaan atau kegagalan yang dialami oleh siswa, memperoleh hasil ujian yang rendah itu juga merupakan salah satu bentuk kegagalan dan pasti mereka juga kecewa dengan hasil yang diperoleh. Harga diri yang tinggi dapat terbentuk dengan keberhasilan-keberhasilan kecil yang mereka peroleh, keberhasilan untuk memperoleh nilai ujian yang tinggi itu juga dapat membuat harga diri mereka meningkat.

Pembelajaran *kooperatif* adalah alternatif terbaik untuk mencapai hasil yang maksimal, karena di dalam pembelajaran *kooperatif* siswa diajarkan melalui berbagai cara dan media. Model pembelajaran *kooperatif* ada banyak jumlahnya, akan tetapi dalam penelitian ini hanya berfokus pada dua model saja untuk dikaji lebih dalam yaitu model *Fun-N-Pick* dan *Team Game Tournament* (TGT). Kedua model ini dipilih karena model ini melibatkan seluruh siswa, siswa belajar bersama-sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar baik secara individu maupun kelompok.

Pada penelitian yang berjudul *The Use of Cooperative Learning to Promote Academic Achievement, Self Esteem, and Inter Group Relations In a High School Social Studies Class*, dijelaskan bahwa rasa harga diri dapat meningkat ketika murid diajarkan dengan menggunakan metode *cooperative learning*, hasil peningkatan harga diri terjadi pada seluruh siswa pada penelitian ini (Slage, 2007). Dari latar belakang penelitian inilah peneliti mencoba untuk menggabungkan atau mengkolaborasi antara model *Fun-N-Pick* dan *Team Game Tournament* untuk meningkatkan harga diri siswa.

### *Self esteem*

*Self esteem* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai harga diri atau pandangan keseluruhan individu tentang dirinya, dalam penelitian ini yang diukur adalah harga diri siswa kelas VI SDN Putat Kidul 01 Gondanglegi pada mata pelajaran IPS. Pandangan seseorang tentang dirinya ini tentu saja berbeda-beda, ada yang memandang tinggi harga dirinya sendiri ada juga yang memandang rendah dirinya sendiri.

*Coopersmith* (dalam Irmayanti, 2009) mengungkapkan bahwa *Self esteem* dapat mempunyai dua tingkatan yaitu *high self esteem* dan *low self esteem*. Remaja yang memiliki *self esteem* tinggi atau bersifat positif akan memandang dirinya mampu melakukan sesuatu, tetapi remaja yang memandang rendah dirinya sendiri atau memiliki *self esteem* rendah biasanya akan rendah diri, dan kurang aktif di kelas. Mereka merasa tidak mampu bersaing dengan yang lain, mereka merasa kurang pintar, mereka merasa kurang dibutuhkan dan mereka mungkin juga merasa kurang dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Harga diri sudah terdapat pada individu sejak berumur kurang lebih delapan tahun. Walaupun mereka belum mengerti apa arti seutuhnya harga diri, tetapi mereka sudah dapat menunjukkan kalau mereka memilikinya. Papalia (dalam Irmayanti, 2009) mengungkapkan bahwa individu berumur delapan tahun biasanya mendapatkan rasa harga diri dari evaluasi keluarga, guru, atau teman.

Siswa yang memandang rendah dirinya sendiri atau memiliki rasa harga diri rendah biasanya akan rendah diri dan kurang aktif di kelas, mereka merasa tidak mampu bersaing dengan yang lain, mereka merasa kurang pintar, mereka merasa kurang dibutuhkan dan mereka mungkin juga merasa kurang dapat menyerap materi yang diberikan oleh guru. Rasa kurang percaya diri inilah yang nantinya akan diteliti oleh peneliti, apakah penggunaan model ini dapat meningkatkan rasa harga diri pada siswa.

Dampak psikologi yang paling penting dari metode-metode pembelajaran kooperatif adalah pengaruhnya terhadap rasa harga diri para siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan suatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan-kekecewaan mereka dalam hidup, untuk menjadi

pembuat keputusan yang percaya diri dan yang paling utama adalah menjadi individu yang produktif dan bahagia (Slavin, 2005).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa harga diri yang rendah terbentuk dari kekecewaan atau kegagalan yang dialami oleh siswa, memperoleh hasil ujian yang rendah itu juga merupakan salah satu bentuk kegagalan dan pasti mereka juga kecewa dengan hasil yang diperoleh. Harga diri yang tinggi dapat terbentuk dengan keberhasilan-keberhasilan kecil yang mereka peroleh, keberhasilan untuk memperoleh nilai ujian yang tinggi itu juga dapat membuat harga diri mereka meningkat.

### **Pembelajaran *Kooperatif* Kolaborasi Model *Fun-N-Pick* dan *Team Game Tournament***

Di dalam pembelajaran *kooperatif* ada banyak model, yang mana model-model itu memiliki dampak yang positif pada siswa yang rendah hasil belajarnya. Manfaat pembelajaran *kooperatif* bagi siswa yang berkemampuan rendah terjadi karena: meningkatnya pencurahan waktu terhadap tugas, rasa harga diri menjadi tinggi, perbaikan sikap, meningkatnya kehadiran, menurunnya angka putus sekolah, penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar, retensi lebih lama, meningkatnya kebaikan budi, kepekaan dan teloransi (Lundgren:1994 di dalam Amanah:2009:21)

Pembelajaran *kooperatif* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran *kooperatif* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa, siswa belajar bersama-sama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan tujuan dari pembelajaran *kooperatif* adalah menciptakan

situasi dimana keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2005).

Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka dan rileks diantara anggota kelompok, memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral, serta ketrampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran (Solihatin, 2005).

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi. Hal ini disebabkan karena adanya dorongan yang positif oleh rekan sebaya, sehingga pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri.

Istilah kolaborasi dapat diartikan sebagai kerja sama atau gabungan, sehingga kolaborasi model dapat diartikan bahwa kerja sama atau gabungan antara dua model yang berbeda. Gabungan yang dimaksud adalah nanti di dalam proses PTK akan digunakan model *Fun-N-Pick* pada pertemuan pertama, model *Fun-N-Pick* ini sebenarnya adalah bagian awal dari *Team Game Tournament*, kedua pertemuan tersebut masuk dalam satu siklus, jadi di dalam satu siklus ada 2 pertemuan. Kolaborasi model pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dalam tindakan kelas dapat dilihat pada tahapan berikut ini

**Tahapan Kolaborasi**

No	Kegiatan
	<b>Pertemuan I</b>
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2	Menyajikan/menyampaikan materi
3	<i>Fun-N-Pick</i>
	<b>Pertemuan II</b>
4	Membimbing kelompok bekerja & belajar
5	<i>Team Game Tournament</i>
6	Pensekoran dan memberikan penghargaan

- a. Siswa #1 memegang kartu soal
- b. Siswa #2 mengambil satu kartu soal, dan membacakan pertanyaan
- c. Siswa #3 menjawab pertanyaan
- d. Siswa #4 mengomentari jawaban
- e. Para siswa berganti peran searah jarum jam

- a. Siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing
- b. Siswa menempati meja turnamen dipandu oleh juri
- c. Melaksanakan turnamen

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas) karena mendeskripsikan apa yang terjadi di dalam kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Putat Kidul 01 Kecamatan Gondanglegi dengan jumlah siswa 30 orang. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010). Desain penelitian PTK lebih dipilih oleh peneliti untuk digunakan dari pada desain eksperimen karena di dalam penelitian ini peneliti ingin mencoba mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas dengan lebih mendetail mulai dari pengamatan pendahuluan sampai akhirnya memilih model yang tepat untuk di terapkan di dalam penelitian ini.

Data diperoleh selama proses pembelajaran di dalam kelas, sejak penelitian ini mulai dilakukan. Data-data di dalam penelitian ini meliputi (a) data tentang siswa (b) data tentang pelaksanaan model pembelajaran *Fun-N-Pick* dan *team game tournament*, (c) data siswa tentang penilaian harga diri, (e) data tentang hambatan yang dihadapi serta dukungan yang diperoleh dalam mengimplementasikan kolaborasi model *Fun-N-Pick* dan *Team Game Tournament*. Sumber data diperoleh langsung dari siswa yang diberi tindakan di dalam kelas dan guru bidang studi IPS.

Data-data di dalam penelitian ini dikumpulkan sejak pertama kali penelitian ini dilakukan, selama penelitian ini dilakukan juga diambil datanya. Jadi dapat dikatakan bahwa data dikumpulkan sejak awal sampai akhir penelitian ini. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa dokumentasi dan angket.

Analisis data dilakukan sejak penelitian ini pertama dilakukan sampai penelitian ini selesai dilaksanakan, peneliti selain bertindak sebagai pemberi tindakan juga berperan sebagai orang yang menganalisis data. Setelah data diperoleh dari dokumentasi dan angket kemudian data dianalisis. Analisis data pada penelitian ini sebagaimana dalam Moleong (2012:190), yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Kemudian setelah data dianalisis melalui ke tiga tahap tersebut maka data dievaluasi untuk mengetahui hasilnya. Jika hasil yang diharapkan belum tercapai maka setelah dievaluasi dilakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan untuk

tahap siklus selanjutnya, siklus selanjutnya adalah refleksi dari siklus sebelumnya, dan seterusnya untuk mencapai hasil yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel *self esteem* diukur dua kali, yaitu *self esteem* awal dan *self esteem* akhir. *Self esteem* awal adalah *self esteem* yang diukur pada siswa sebelum mereka diberi tindakan, sedangkan *self esteem* akhir adalah *self esteem* yang diukur setelah diberi tindakan. Rekapitulasi hasil *self esteem* awal dan akhir bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Self esteem***

Skor <i>self esteem</i>	Frekuensi		Kategori
	Awal	Akhir	
28 – 49	-	-	Sangat rendah
49,1 – 70,1	11	-	Rendah
70,2 – 91,2	7	-	Tinggi
91,3 – 112	2	5	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>2,2524</b>	<b>3,7607</b>	

Tabel di atas bisa dijelaskan bahwa rata-rata *self esteem* siswa meningkat, rata-rata *self esteem* awal sebelum diberi tindakan adalah 2,2524 dan *self esteem* akhir setelah diberi tindakan adalah 3,7607. dengan demikian nilai *self esteem* siswa setelah diberi tindakan bisa dikategorikan sangat tinggi.

**Tabel 2. Kategori nilai *self esteem***

Range nilai	Kategori
1 - 1,750	Sangat rendah
1,751 – 2.501	Rendah
2.502 – 3.252	Tinggi
3.253 – 4.00	Sangat tinggi

Setelah diketahui nilai *self esteem* maka hasil rekapitulasi ini kemudian di uji menggunakan uji beda.

**Tabel 3. Uji Beda *Self esteem***

Pair	Self Esteem	Mean	Perbedaan Mean	Sig.	Keterangan
1	Awal & Akhir	63,0667 105,3000	42,23333	0,000	Ada perbedaan jika sig. < 0,05

Tabel tersebut bisa dijelaskan bahwa rata-rata *self esteem* awal adalah 63,0667 dan *self esteem* akhir adalah 105,3000, perbedaan rata-rata *self esteem*

awal dan akhir ini adalah 42,23333. Nilai signifikansi dari *pair 1* adalah 0,000. Hal ini bisa diartikan bahwa ada perbedaan *self esteem* awal dan *self esteem* akhir.

### **Hambatan yang dihadapi serta dukungan yang diperoleh**

#### **Saling Ketergantungan Positif**

Saling ketergantungan positif yang terjadi pada siklus II berbeda dengan siklus I. Pada siklus II saling ketergantungan positif yang terjadi sudah lebih baik. Hal ini bisa meningkat karena mereka telah menyadari tujuan dari tugas-tugas yang diberikan, mereka juga sadar untuk saling membantu dan mengajari kepada teman yang lain. Mereka menjadi lebih saling tergantung dengan teman yang lain setelah mereka mengetahui hasilnya pada siklus I, dengan saling tergantung ini akan bisa meningkatkan motivasi mereka untuk berusaha lebih keras lagi.

#### **Akuntabilitas Individu**

Akuntabilitas individu yang terjadi pada siklus II sangat berbeda pada siklus I, sebagian besar siswa pada siklus II lebih memiliki akuntabilitas individu dari pada siklus I. Hal ini bisa terjadi karena mereka telah merasakan sendiri bahwa kinerja individu yang terjadi pada siklus I yang lalu sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kelompoknya. Mereka merasa lebih bertanggung jawab secara personal untuk menjalankan siklus II dengan baik agar hasil yang diperoleh bisa maksimal.

#### **Interaksi Promotif**

Interaksi promotif yang terjadi selama siklus I sudah cukup baik, sebagian besar siswa sudah melakukan interaksi promotif, hal ini karena di dalam struktur permainan *Fun-N-Pick* memang sangat dominan dengan interaksi promotif. Interaksi promotif pada siklus II hampir sama dengan siklus I, tetapi dalam siklus II mereka lebih bersungguh-sungguh untuk menjalankan interaksi promotif. Karena siswa rupanya telah mengetahui dan merasakan sendiri pada siklus I kegunaan dari interaksi promotif ini, sehingga mereka menjadi lebih bersungguh-sungguh pada siklus II.



## Ketrampilan Sosial

Ketrampilan sosial yang diperoleh siswa pada siklus II juga hampir sama dengan siklus I, ketrampilan sosial tersebut diantaranya adalah rasa saling menghargai, menghormati, kecakapan dalam berbicara atau menyampaikan pendapat, mendengarkan, memperhatikan, menyimak, menerima pendapat serta menolak pendapat.

## Pemrosesan Kelompok

Pemrosesan kelompok secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik. Tindakan-tindakan yang berguna tetap dipertahankan pada siklus ke II, sedangkan tindakan-tindakan yang tidak berguna pada siklus I tidak dilakukan lagi pada siklus II.

Penerapan pembelajaran *kooperatif* kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament* ini dilaksanakan mulai tanggal 4 November 2013 sampai dengan 25 November 2013 yang dibagi menjadi dua siklus. Sebelum dilaksanakan penerapan pembelajaran tersebut peneliti melakukan penelitian awal kepada siswa, untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa di dalam kelas. Permasalahan tersebut di antaranya adalah harga diri (*self esteem*).

Permasalahan tersebut kemudian dicoba untuk diatasi oleh peneliti melalui penerapan pembelajaran *kooperatif* kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament* dengan menggunakan dua siklus penelitian. Siklus I dilaksanakan melalui dua pertemuan, pertemuan pertama tanggal 4 November 2013 dan pertemuan ke dua tanggal 11 November 2013 sedangkan siklus II juga dilaksanakan melalui dua pertemuan, pertemuan pertama tanggal 18 November 2013 dan pertemuan ke dua tanggal 25 November 2013. Pelaksanaan siklus I dan II sudah berjalan lancar, tetapi masih ada beberapa masalah yang dihadapi oleh peneliti baik itu pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan ke dua. Ada tiga tahapan yang dilalui pada saat pertemuan pertama dan ke dua, tahap yang pertama adalah kegiatan kegiatan awal, tahap yang ke dua adalah kegiatan inti dan tahap yang terakhir adalah kegiatan akhir.

*Self esteem* siswa diukur dua kali dalam penelitian ini yaitu diukur pada penelitian awal dan akhir siklus II. Rata-rata *self esteem* pada penelitian awal

adalah 2,2524 kemudian pada akhir siklus meningkat menjadi 3,7607, dari data tersebut bisa disimpulkan bahwa penerapan kolaborasi model ini bisa meningkatkan *self esteem*. Hasil uji beda antara *self esteem* awal dengan *self esteem* akhir, nilainya adalah 0,000 hal ini bisa diartikan bahwa *self esteem* awal dengan *self esteem* akhir berbeda secara signifikan.

Dampak psikologi yang paling penting dari metode-metode pembelajaran kooperatif adalah pengaruhnya terhadap rasa harga diri para siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan suatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan-kekecewaan mereka dalam hidup, untuk menjadi pembuat keputusan yang percaya diri, dan yang paling utama adalah menjadi individu yang produktif dan bahagia (Slavin, 2005).

Coopersmith (dalam Irmayanti, 2009) mengungkapkan bahwa *self esteem* dapat mempunyai dua tingkatan yaitu *high self esteem* dan *low self esteem*. Remaja yang memiliki *self esteem* tinggi atau bersifat positif akan memandang dirinya mampu melakukan sesuatu, tetapi remaja yang memandang rendah dirinya sendiri atau memiliki *self esteem* rendah biasanya akan rendah diri, dan kurang aktif di kelas.

Pada penelitian yang berjudul *The Use of Cooperative Learning to Promote Academic Achievement, Self Esteem, and Inter Group Relations In a High School Social Studies Class*, di situ dijelaskan bahwa *Self esteem* bisa meningkat ketika murid di ajarkan dengan menggunakan metode *kooperatif learning*, hasil peningkatan *self esteem* terjadi pada seluruh siswa (Slage, 2007).

Uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa *self esteem* seseorang bisa menurun dikarenakan kecewa terhadap sesuatu, misalnya nilai ujian rendah, minder di kelas, kurang dihormati dan dihargai, hal ini lah yang dirasakan siswa pada saat dilakukan pengukuran *self esteem* awal. Tetapi setelah di beri tindakan dan mereka berhasil memperoleh nilai bagus pada saat siklus I dan siklus II maka *self esteem* mereka meningkat dan itu bisa dilihat pada pengukuran *self esteem* akhir yang dilakukan setelah siklus II berakhir.

Secara garis besar hambatan dalam penelitian ini ditemukan pada siklus I, akan tetapi setelah dilakukan refleksi hambatan tersebut dapat diatasi dan

menjadikan sebuah dukungan yang diperoleh peneliti dalam mengimplementasikan kolaborasi model *Fun-N-Pick* dan *team game tournament*. Siswa yang kurang bergairah dalam belajar dibantu oleh siswa lain yang mempunyai gairah lebih tinggi dan memiliki kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sholihatin (2007) bahwa belajar berkelompok dalam pembelajaran kooperatif merupakan miniatur masyarakat yang diterapkan dalam kehidupan di kelas yang akan melatih siswa untuk mengembangkan dan melatih mereka menjadi anggota masyarakat yang baik.

## KESIMPULAN

Melalui penerapan pembelajaran *kooperatif* kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament* ini rata-rata *self esteem* siswa meningkat, rata-rata *self esteem* awal sebelum diberi tindakan adalah 2,2524 dan *self esteem* akhir setelah diberi tindakan adalah 3,7607. dengan demikian nilai *self esteem* siswa setelah diberi tindakan bisa dikategorikan sangat tinggi.

Secara garis besar hambatan yang dihadapi peneliti dalam penelitian ini ditemukan pada siklus I, akan tetapi setelah dilakukan refleksi hambatan tersebut dapat diatasi dan menjadikan sebuah dukungan yang diperoleh peneliti dalam mengimplementasikan kolaborasi model *Fun-N-Pick* dan *Team Game Tournament*.

Bagi siswa, sebaiknya elemen-elemen pembelajaran kooperatif harus selalu diterapkan di dalam kelas, karena elemen-elemen pembelajaran kooperatif ini sangat berguna untuk lebih menguasai materi yang telah diterima. Bagi guru, model pembelajaran *kooperatif* kolaborasi *Fun-N-Pick* dan *team game tournament* cocok untuk diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan harga diri siswa, maka hendaknya guru menggunakan pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Bagi sekolah, penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *fun-n-pick* dan *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar, dan *self esteem* jadi disarankan untuk menerapkan metode ini di kelas-kelas untuk meningkatkan kualitas lulusan siswa. Peneliti lainnya, disarankan kepada peneliti yang lain

hendaknya melakukan penelitian lanjutan dengan menggabungkan atau mengkolaborasikan dua model pembelajaran yang berbeda dan diberi media pembelajaran yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, S. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif TPS, Jigsaw kombinasi dengan Strategi Metakognitif dan Kemampuan Akademik terhadap Kesadaran Metakognitif, Ketrampilan Metakognitif dan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang Program Pasca Sarjana.
- Arikunto & Suhardjono. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, B.S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. Published Simultaneously in The Dominion Of Canada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irmayanti, A. 2009. *Hubungan antara Media Exposure dan Tingkat ketidakpuasan Remaja Wanita terhadap Body Dissatisfaction dan Self Esteem*. Thesis tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Indonesia Program Pasca Sarjana
- Kagan, S & Miguel. K. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Moleong, L.J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Snider, B. 2001. *The Impact of Group Processing Cooperative Learning Groups*. The Journal of Social Psychology, 126(3), 389-397.
- Slage, D. R. 2007. *The Use Cooperative Learning to Promote Academic Achievement, Self-Esteem, and Inter-Group Relations In High School Social Studies Class*. Thesis. USA: Deviance College
- Slavin, E. R. 2005. *Cooperative learning*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif learning*. Jakarta: Bumi Aksara