

**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Teams
Games Tournament* (TGT) Di kelas V
SD Negeri 04 Garegeh
Kota Bukittinggi**

Sonia Aprianti¹, Atri Walid²
Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Outcomes, Integrated Thematic, Teams Games Tournament Model</i>	<i>This research is motivated by the lack of optimal implementation of integrated thematic learning carried out by teachers, so that it has an impact on the low learning outcomes of students in class V SD Negeri 04 Garegeh City of Bukittinggi. This study aims to describe the increase in student learning outcomes in integrated thematic learning with the Teams Games Tournament (TGT) model in class V SD Negeri 04 Garegeh City of Bukittinggi. This research was carried out using the Teams Games Tournament (TGT) model in class V SD Negeri 04 Garegeh City of Bukittinggi. The subjects of this study were teachers and students of class V, totaling 20 people. The approach used is a qualitative and quantitative approach. This type of research is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles, namely cycle I consisting of 2 meetings and cycle II consisting of 1 meeting. In each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in the form of observation, tests, and nontes. The results of the study showed an increase, in cycle I it began with the results of the preparation analysis: a) lesson plans showed an average of 81.9 (C) and cycle II became 94.4 (A), b) The implementation of the teacher aspects of cycle I averaged 82 .1 (C), and cycle II obtained an average of 96.4 (A), while the implementation of student aspects of cycle I averaged 82.1 (C) and cycle II became 96.4 (A), and c) Assessment of student learning outcomes in cycle I obtained an average of 79.2 (C) and cycle II an average of 93.6 (A). Based on these results it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in integrated thematic learning.</i>

	ABSTRAK
Kata kunci: Hasil belajar, Tematik terpadu, Model <i>Teams Games Tournament</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yang dilakukan oleh guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. Penelitian ini dilaksanakan dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Di setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I dimulai dengan hasil analisis penyusunan: a) RPP menunjukkan rata-rata 81,9 (C) dan siklus II menjadi 94,4 (A), b) Pelaksanaan aspek guru siklus I rata-rata 82,1 (C), dan siklus II diperoleh rata-rata 96,4 (A), sedangkan pelaksanaan aspek peserta didik siklus I rata-rata 82,1 (C) dan siklus II menjadi 96,4 (A), dan c) Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 79,2 (C) dan siklus II rata-rata 93,6 (A). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu.
Corresponding author : Soniaaprianti0704@gmail.com	JBES 2023

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memprioritaskan pemahaman, keterampilan, dan pendidikan karakter. Pada prinsipnya kurikulum 2013 ini tertuju pada peserta didik, dan mewajibkan peserta didik untuk aktif pada proses pembelajaran baik secara individu ataupun kelompok, serta mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Menurut Vina (2018) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Sedangkan

menurut Rusman (dalam Siddiq dan Reinita, 2019) pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung pada anak, pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas dimana fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik, menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Rusman dalam Ismawati, 2020). Jadi pembelajaran pada kurikulum 2013 dengan tematik terpadu pada pembelajarannya berpusat pada peserta

didik, sehingga peserta didik dituntut untuk harus aktif dan kreatif.

Berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik terpadu di atas pembelajaran tematik terpadu harus dilaksanakan dengan berkualitas sehingga dapat menghasilkan hasil belajar peserta didik yang optimal. Hasil belajar merupakan salah satu syarat untuk bisa melihat keberhasilan guru dalam mengajar dan kesuksesan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Menurut Yusuf Bungalangan (2020) hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran di sekolah, yang mana dalam proses pembelajaran itu dapat membentuk karakter peserta didik, mengembangkan ilmu pengetahuan, dan memiliki keterampilan dalam menerapkan ilmu pengetahuan di masyarakat.

Kemampuan dan ketepatan guru

dalam menyusun rencana pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Menurut Prasetyo (2015) pemilihan model pembelajaran yang tepat, dapat memberikan dampak terhadap perhatian peserta didik di dalam kelas yang akan tertuju pada pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi yang pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 26 September 2022 dan yang kedua dilakukan pada hari Selasa tanggal 27 September 2022. Observasi pertama pada tanggal 26 September 2022 peneliti melakukan observasi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru dalam pembelajaran, dan pada observasi kedua pada tanggal 27 September 2022 peneliti mengamati proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas pada Tema 3 (Makanan

Sehat) Subtema 1 (Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan) pembelajaran ke 5. Peneliti menemukan beberapa permasalahan:

Hasil pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru yang peneliti lakukan pada tanggal 26 September 2022, peneliti menemukan bahwa, (1) RPP yang disiapkan guru mengacu pada buku guru, terlihat pada langkah-langkah kegiatan masih sama persis dengan buku guru, guru belum mengembangkan langkah-langkah kegiatannya, (2) Komponen pada RPP yang disusun guru masih belum lengkap, terlihat dengan tidak adanya komponen materi pembelajaran, metode pembelajaran yang akan diterapkan, media pembelajaran yang akan digunakan, dan sumber belajar yang dipakai, (3) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru belum mencakup subjek ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*), ini terlihat dari salah satu

tujuan pembelajarannya; Dengan membaca teks, peserta didik mampu menemukan informasi terkait pertanyaan apa, siapa, dimana, mengapa, dan bagaimana, dari tujuan pembelajaran tersebut masih belum terdapat unsur *degree* yang merupakan standar yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 27 September 2022 pada proses pembelajaran dari segi guru yaitu, (1) Guru lebih banyak menjelaskan daripada melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, (2) Guru masih belum mengkaitkan materi antar bidang studi dalam proses pembelajaran, (3) Dalam penyampaian materi, pada umumnya guru menggunakan metode yang didominasi dengan metode pembelajaran yang kurang mampu mengaktifkan peserta didik, dimana peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru, (4) Guru kurang melatih peserta didik untuk

belajar bekerjasama secara berkelompok. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas mengenai hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Dan juga dalam kegiatan belajar guru jarang menggunakan kegiatan diskusi kelompok sehingga masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang peneliti temukan diatas berdampak pada peserta didik yaitu; (1) Peserta didik terlihat pasif dalam proses pembelajaran, (2) Peserta didik belum mendapatkan pengalaman bermakna secara utuh dalam pembelajaran, karena materi pembelajaran yang diterimanya belum terkait antar bidang studi, (3) Peserta didik merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran, ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang berbicara dan bermain bersama temannya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, (4) Saat berdiskusi kelompok, tidak semua peserta didik yang

aktif dalam melakukan kerja kelompok, hanya dikerjakan oleh satu atau dua orang peserta didik yang pintar saja, hal ini dikarenakan kurangnya kerjasama dalam diskusi.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti berupaya melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang semula berpusat kepada guru, minimnya kesempatan kepada peserta didik dalam bekerjasama dalam kelompok, serta rendahnya semangat dan gairah belajar peserta didik dalam pembelajaran, akan beralih pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok, dan menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya.

Anastasia, Henny & Elvira (2018) model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan terdapat *game* akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tentu akan terjadi sebuah interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, antara guru dan peserta didik, bahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar. Maka dari itu diharapkan melalui interaksi yang terjadi peserta didik dapat membangun pengetahuan secara aktif karena pembelajaran diberikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi hasil belajar yang diharapkan. Sejalan dengan itu, menurut Rahmatina & Rifda Eliyasni (2021) model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran yang membagi peserta didik dalam beberapa kelompok belajar yang terdapat unsur

permainan turnamen dengan kelompok lain dalam pembelajaran untuk dapat memperoleh poin bagi kelompoknya.

Sejalan dengan pendapat Shoimin (dalam Rafika Rahmawati: 2018) model TGT memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Mendorong seluruh peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, dan setiap peserta didik memiliki peran penting dalam kelompoknya, 2) Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antar peserta didik dalam anggota kelompoknya, 3) Membuat peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, karena akan adanya suatu penghargaan untuk peserta didik sebagai kelompok terbaik, sehingga peserta didik akan merasa tertantang dan tertarik di kelas karena ada aktivitas dalam bentuk permainan turnamen dalam model ini.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dilapangan, maka peneliti

tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Putri,M.A & Farida (2020) penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru sebagai bentuk refleksi diri dengan cara merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah

guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai praktisi penelitian dan guru kelas sebagai observer pada kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II bulan Januari s/d Juli tahun ajaran 2022/2023 di kelas V SDN 04 Garegeh Kota Bukittinggi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan 1 dan pertemuan 2. Dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 01 Maret 2023 dimulai pukul 08.40 sampai 12.30, siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada Hari Rabu, 15 Maret 2023 dimulai pukul 08.40 sampai 12.30, dan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 01 April 2023 dimulai pukul 07.30 sampai 11.30.

Alur dan Prosedur penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan berdasarkan alur penelitian tindakan kelas pada umumnya yang terjadi dalam suatu siklus tahapan. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kunandar 2013:70), yaitu secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari proses yang pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan guru dan peserta didik. Dan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Data tersebut mencakup data yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil

belajar peserta didik yang terdiri atas informasi sebagai berikut:

- a. Perencanaan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi.
- b. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) tema 8 di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi dan berhubungan dengan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.
- c. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) tema 8 di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dan non tes Teknik

tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Sedangkan teknik non tes adalah suatu cara penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan mengamati secara sistematis peserta didik di kelas.

Instrumen Penelitian

Instrument yang dilakukan pada penelitian ini ialah lembar tes dan lembar non tes. Lembar tes ini dilakukan diakhir setelah proses pembelajaran guna melihat hasil belajar peserta didik. Instrument yang digunakan melalui lembar soal berupa soal pilihan ganda. Sedangkan pada lembar non tes terbagi atas lembar pengamatan dan lembar jurnal sikap dan jurnal keterampilan. Lembar pengamatan dilakukan pada tiga aspek yaitu lembar pengamatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari tindakan

guru dan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari tindakan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Model analisis data kualitatif menurut Hardani, dkk (2020) berpendapat bahwa analisis data kualitatif adalah suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Bentuk data yang dikumpulkan berupa gambar, kata-kata, dan bukan dalam bentuk angka. yang dijelaskan oleh Sugiyono (2010) yakni analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian ini, siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan.

Pembahasan hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada bagian ini akan diuraikan tentang perencanaan pada siklus I peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi yaitu : disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan yang dilakukan berdasarkan program semester II sesuai dengan waktu penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil penilaian RPP pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai dengan persentase 75% dengan kualifikasi cukup (C), dan siklus I pertemuan 2 yakni 88,8% dengan kualifikasi baik (B). Maka untuk siklus I nilai rata-rata kemampuan merancang pembelajaran dalam taraf keberhasilan dengan persentase yaitu 81,9%

dapat dikategorikan kedalam kualifikasi cukup (C).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengikuti langkah langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I belum seluruhnya terlaksana sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam RPP. Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang memakai langkah-langkah Slavin (2005) (1) Presentasi Kelas, (2) Tim, (3) *Game*, (4) Turnamen, dan (5) Rekognisi Tim. Dari hasil pengamatan pelaksanaan penelitian, keberhasilan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat hasil penilaian kegiatan guru adalah 78,5% dengan kriteria cukup (C). Lalu keberhasilan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 yaitu 85,7% dengan kriteria baik (B). Maka pada siklus I didapat rata-rata persentase keberhasilan aktivitas guru 82,1% dengan kriteria baik (B).

Sedangkan hasil penilaian kegiatan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 adalah 78,5% dengan kriteria cukup (C). Lalu pada siklus I pertemuan 2 diperoleh 85,7% dengan kriteria baik (B). Maka pada siklus I didapat rata-rata persentase keberhasilan aktivitas peserta didik adalah 82,1% dengan kriteria cukup (C).

c. Hasil Belajar

Berdasarkan pengamatan terhadap nilai sikap peserta didik pada siklus I menggunakan jurnal sikap spiritual dan sikap sosial, tampak beberapa sikap peserta didik yang sudah berperilaku dengan baik namun ada juga beberapa sikap peserta didik yang perlu bimbingan lebih lanjut bahkan teguran dari guru. Sehingga guru perlu mengarahkan peserta didik agar tidak berperilaku negatif.

Hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 75,3 dengan kriteria cukup (C),

sedangkan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh rata rata hasil belajar peserta didik yaitu 83 dengan kriteria baik (B). Dengan rekapitulasi nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 79,1 dengan kriteria cukup (C).

2. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan Hasil pengamatan dan penilaian RPP dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu siklus II berada pada kriteria sangat baik dengan persentase perolehan skor pada penilaian RPP yaitu 94,4%. Dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi terlaksana dengan baik, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal.

b. Pelaksanaan

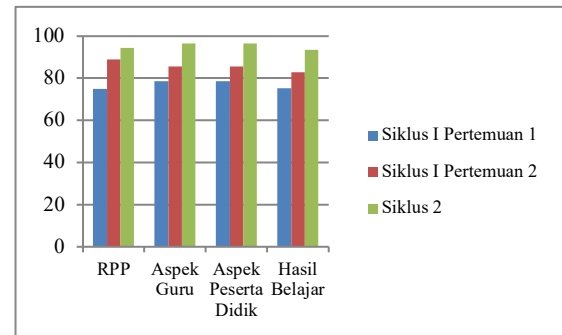
Berdasarkan Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sudah terlaksana dengan maksimal. Dari pengamatan penelitian siklus II dapat dilihat hasil penilaian kegiatan guru adalah 96,4% dengan kriteria sangat baik (SB). Sedangkan hasil penilaian kegiatan peserta didik pada siklus II adalah 96,4% dengan kriteria sangat baik (SB).

c. Hasil Belajar

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap nilai sikap peserta didik pada siklus II menggunakan jurnal sikap spiritual dan sikap sosial, masih tampak perilaku peserta didik yang perlu bimbingan, namun banyak juga terlihat peserta didik yang sudah berperilaku baik. Hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 93,6 (SB)

Sangat Baik. Mulyasa (2014) mengatakan bahwa dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (80%). Hal ini berarti jika hasil penilaian yang menonjolkan aspek sikap melebihi 80%, lalu diperkuat dengan rata-rata hasil belajar pengetahuan dan keterampilan yang telah melebihi Ketuntasan Belajar Minimal (KBM), maka dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan paparan data penilaian hasil belajar yang diuraikan peneliti di atas dari hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama guru kelas menyimpulkan pelaksanaan penelitian dari siklus I dan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik dan guru telah berhasil menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu.

Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dituangkan dalam bentuk RPP. Perencanaan pembelajaran dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dengan

guru kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi. RPP mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aspek RPP pada siklus I memperoleh presentase 81,9% dengan kualifikasi baik (B), dan pada siklus II meningkat menjadi 94,4% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

2. Mengacu kepada hasil pengamatan aspek guru dan aspek peserta didik pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai yang sama yaitu 78,5 dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 85,7 pada aspek guru dan peserta didik. Rata-rata untuk nilai aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu 82,1 dengan kualifikasi Baik (B). Kemudian pada siklus II diperoleh nilai untuk aktivitas guru 94,4 dan aktivitas peserta didik 94,4 dengan kualifikasi sangat baik (A). Sehingga tingkat keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran tematik

terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi termasuk kepada kategori sangat baik karena mengalami peningkatan. Maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD Negeri 04 Garegeh Kota Bukittinggi sudah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada siklus I rata-rata nilai pengetahuan, dan keterampilan adalah 79,1 dengan kualifikasi (C), meningkat pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan adalah 93,6 dengan kualifikasi sangat baik (A). Jadi, dilihat dari pengetahuan dan keterampilan

yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar siswa dapat ditingkatkan sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungalangan, Yusuf. 2020. Penerapan Metode Diskusi Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol. 6 (1).
- Fidari, Anastasia Ratna, Henny Dewi Koeswanti & Elvira Hoessein Radia. 2018. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. V(2), 187.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E.F., Istiqomah, R.R., Fardani, R.A., Sukmana, D.J., & Auliya, N.H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Ismawati. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas IV SDN 3/IX Senaung. *Jurnal Literasiologi*. Vol. 3 No. 2.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Kunandar. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prasetyo, D. A., & Widjanarko, D. (2015). *Inquiry Learning Model Application to Improve Tudent Learning Outcomes of Maintenance*. 15(2), 82–86.
- Putri, M.A., & Farida, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3372.
- Rahmatina & Rifda Eliyasni. 2021. *Teori dan Praktik Cooperative Learning di SD*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, Rafika. 2018. *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *Jurnal Pendidikan Khusus*. 14(2).
- Siddiq, M., & Reinita, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model Cooperative Tipe *Course Review Horay* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(2), 47.
- Slavin. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiono. 2010. *Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vina, I. 2018. Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (Vol, 2 No, 1)