

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (Tgt) Di Kelas V

Bunga Raudhatul Jannah^{1*}, Mai Sri Lena²

¹ Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

² Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding author: bungaraudhatuljan19@gmail.com

ABSTRACT

More than half of students get learning outcomes under the Minimum Learning Mastery that has been set, this is due to the monotonous learning process, the lack of teacher innovation in developing learning models, and teacher-centered learning. To get optimal learning results, the cooperative learning model of the Team Game Tournament type is used which is student center, educative and fun. This study aims to describe the use of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model in improving the learning outcomes of fifth grade students. This research is a Classroom Action Research consisting of two cycles. Cycle I consisted of 2 meetings and cycle II consisted of 1 meeting. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative analysis. There was an increase in the lesson plan assessment, namely 87.45% in cycle I and 95.4% in cycle II. The activities of teachers and students in cycle I obtained a score of 80.3% and 73.2% respectively and scored 92.8% and 89.2% in cycle II. In integrated thematic learning, students' learning outcomes obtained a score of 72.52 in the first cycle and obtained a score of 83.19 in the cycle II.

Keywords: Learning outcomes; Integrated Thematic; Team Game Tournament (TGT)

ABSTRAK

Lebih dari separuh peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar dibawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang telah ditetapkan, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang monoton, kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran, serta pembelajaran yang bersifat *teacher-center*. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal maka digunakanlah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang bersifat *student center*, edukatif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Terjadi peningkatan pada penilaian RPP yaitu sebesar 87,45% pada siklus I dan 95,4% pada siklus II. Aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I memperoleh skor masing-masing 80,3% dan 73,2% dan mendapat skor 92,8% dan 89,2% pada siklus II. Pada pembelajaran tematik terpadu, hasil belajar peserta didik memperoleh skor 72,52 pada siklus I dan memperoleh skor 83,19 pada siklus II.

Kata Kunci: Hasil belajar; Tematik Terpadu; Team Game Tournament (TGT)

Pendahuluan

Pembelajaran di SD saat ini menggunakan Kurikulum 2013. Orientasi pada kurikulum 2013 yaitu adanya pengembangan pendidikan karakter bagi setiap peserta didik (Sholekah, 2020). Hal inilah yang menjadikan pembelajaran pada kurikulum 2013 bersifat *student center* atau siswa lah yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain siswa yang dituntut untuk aktif, guru pun selaku fasilitator dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak merasa bosan saat belajar (Lena et al., 2019). Pada kurikulum 2013 terdapat pembelajaran tematik terpadu yang bertujuan untuk menjadikan materi pembelajaran lebih

relevan dengan kehidupan peserta didik dan dapat memberikan pengalaman yang bermakna (Amini & Lena, 2019).

Terdapat hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu berupa numerik dan huruf yang diperoleh siswa setelah mengikuti ujian yang mengukur aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif (Mustika et al., 2021). Siswa akan mengikuti proses pembelajaran dan guru akan menilai sikap siswa yang diperlihatkan selama proses belajar, pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari, dan keterampilan peserta didik. Penilaian yang diberikan berupa angka dan dijelaskan dalam bentuk teks deskripsi.

Berdasarkan pengamatan dan tanya jawab bersama guru kelas V di SDN 04 2X11 Kayu Tanam pada tanggal 28 dan 29 Oktober 2022 ditemukan bahwa 22 dari 33 peserta didik mendapatkan nilai dibawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang telah ditetapkan sekolah sebelumnya yaitu 75. Data awal menunjukkan hanya 11 peserta didik dari 33 peserta didik yang mencapai KBM dan angka ini masih tergolong rendah. Hasil belajar peserta didik dikatakan rendah karena lebih dari separuh peserta didik belum mencapai KBM yang telah ditetapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) Guru belum menggunakan RPP sebagai pedoman dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai, hal ini juga menjadikan beberapa kegiatan yang seharusnya ada pada proses pembelajaran menjadi tidak terlaksana; 2) Proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* yang tidak sesuai dengan kurikulum 2013, penggunaan metode ceramah yang terus menerus tanpa adanya pembaharuan dalam proses belajar menjadikan pembelajaran terasa membosankan dan monoton bagi siswa; dan 3) Model pembelajaran belum dikembangkan oleh guru sehingga tidak dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Permasalahan yang dijabarkan tersebut menjadi faktor dari rendahnya nilai yang diperoleh siswa.

Masalah di atas dapat diselesaikan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang inovatif serta dapat mendorong aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada interaksi sosial antar peserta didik sehingga terjadi komunikasi aktif dalam kelompok belajar (Hilmi & Lena, 2022)

. Model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena bersifat *student center* dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan suatu materi melalui kegiatan diskusi, pengerjaan tugas, serta penjelasan antar teman sejawat (Ningsih, 2019). Model pembelajaran kooperatif lebih terstruktur, terpadu, efektif-efisien dalam hal waktu, mengkaji suatu materi melalui diskusi antar anggota kelompok sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar yang didapatkan menjadi lebih produktif (Harefa et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Nuryanti (2019) menyebutkan bahwa "TGT merupakan model pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen dan tiap kelompok berjumlah 2 sampai 6 orang". TGT akan memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif serta kritis dalam memahami konsep pembelajaran yang sedang dipelajari (Aulia & Handayani, 2018). Adapun langkah-langkah dalam model TGT menurut Hariyanto (2019: 30) yaitu: "1) Penyajian kelas (*class precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan (*tournament*), dan 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)".

Model pembelajaran TGT dipilih karena dapat meningkatkan partisipasi semua siswa baik dari peserta didik yang tergolong cerdas (berkemampuan akademis tinggi) maupun dari peserta didik dengan kemampuan akademik yang tergolong rendah (Armidi, 2022). TGT juga memiliki keunggulan lainnya seperti memberikan kebebasan dalam berinteraksi dengan teman sejawat dan mengemukakan pendapatnya, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, mengurangi sikap mengganggu teman, juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi (Sitepu et al., 2022).

Berdasarkan keunggulan tersebut peneliti tertarik menggunakan model *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar tematik terpadu peserta didik kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman. TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar khususnya diskusi sehingga pembelajaran bersifat *students center* dan dengan adanya sesi *game* dan *tournament* maka pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Penelitian ini menggunakan media yang cukup sederhana yaitu menggunakan papan soal yang terdapat pada kertas karton manila yang ditempelkan ke papan tulis. Media ini digunakan saat sesi *game* dan *tournament* berlangsung. Media ini lebih hemat akan waktu dan biaya dibandingkan jenis permainan yang lainnya. Penelitian ini juga fokus dalam meningkatkan nilai pada pembelajaran tematik terpadu sehingga tidak fokus pada satu mata pelajaran saja.

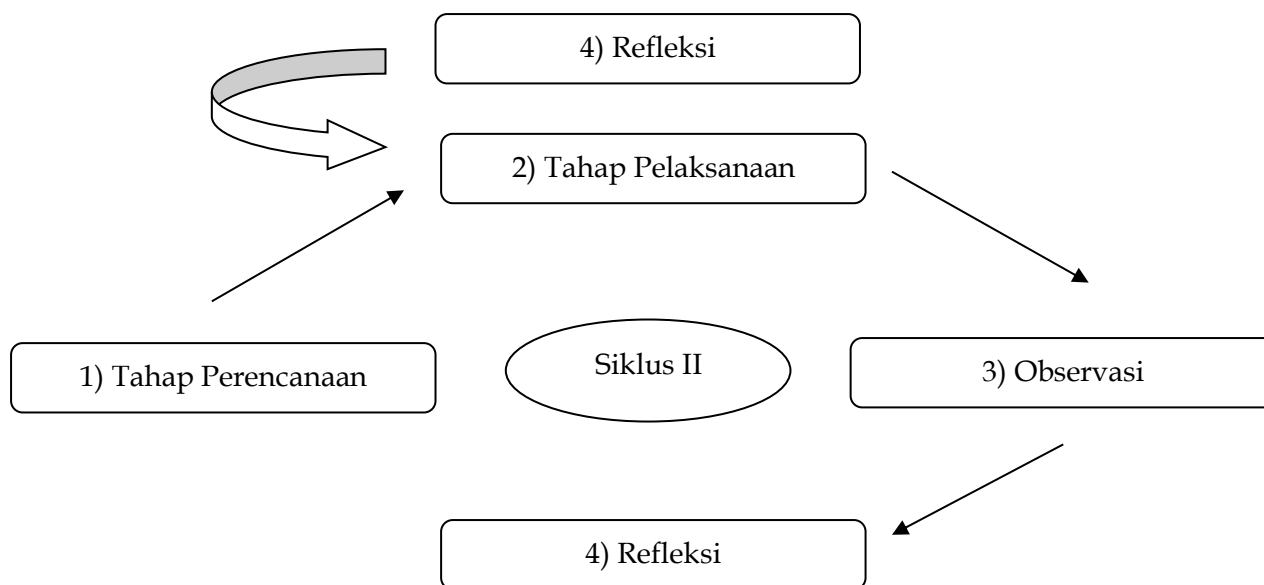
Adapun penelitian ini bermaksud untuk menjawab pertanyaan, “Apakah hasil belajar peserta didik kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman dapat meningkatkan dengan digunakannya model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu?”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan bukti bahwa dengan digunakannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu maka hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 04 2X11 Kayu Tanam dapat meningkat.

Metode Penelitian

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran serta hasil belajar siswa maka dilakukanlah Penelitian Tindakan Kelas yang terbagi menjadi dua siklus serta memiliki langkah-langkah ilmiah dan teratur (Azizah, 2021).

Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Prihantoro dan Hidayat (2019) mengatakan bahwa terdapat empat tahapan pada PTK berdasarkan teori Kemmis dan Taggart yaitu; “perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi”. Siklus tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Pada tahap perencanaan peneliti mulai menetapkan jadwal penelitian, menyusun RPP menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, menentukan materi pembelajaran, membuat media pembelajaran, serta membuat Lembar Diskusi Kelompok yang akan menjadi panduan bagi tiap kelompok nantinya.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mulai menjalankan semua yang telah disusun atau direncanakan sebelumnya. Tahap pelaksanaan meliputi proses pembelajaran pada tema 6 subtema 1, 2, dan 3 pertemuan 1. Pada tahap ini peneliti selaku guru yang mengajar di kelas menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* pada proses pembelajarannya sehingga setiap langkah dalam TGT dilaksanakan di kelas.

Pada tahap observasi, guru kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam beserta teman sejawat melakukan pengamatan terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan. Guru kelas beserta teman sejawat selaku observer diberikan lembar pengamatan pelaksanaan pada aspek guru dan siswa, observer akan menilai apakah langkah-langkah TGT telah terlaksana dengan baik atau belum. Kegiatan yang telah terlaksana akan diceklis oleh observer dan bagi kegiatan yang belum terlaksana akan dikaji di tahap refleksi.

Pada tahap refleksi, peneliti beserta observer mulai mengkaji apa yang telah terjadi, langkah-langkah apa saja pada TGT yang harus dimaksimalkan pada proses pembelajaran di kelas selanjutnya, serta permasalahan-permasalahan lainnya sehingga ditemukan solusi untuk langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti pada siklus selanjutnya.

Penelitian dilakukan di SDN 04 2X11 Kayu Tanam pada tanggal 3 Januari hingga 17 Januari 2023. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menghasilkan data berupa kata atau tulisan dan angka (Merantika & Lena, 2021). Pendekatan kuantitatif akan menghasilkan data numerik berupa angka yang didapatkan dari tes dan pendekatan kualitatif akan menghasilkan data berupa deksripsi yang didapatkan dari tingkah laku peserta didik, dokumen, dan bahan-bahan lainnya yang diperlukan (Taherdoost, 2022). Subjek pada penelitian ini adalah 33 peserta didik yang terdiri dari 16

siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan serta guru kelas V. Guru kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam serta teman sejawat akan berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai observer.

Instrumen pada penelitian ini yaitu kertas penilaian untuk RPP; lembar pengamatan guru dan siswa; soal evaluasi; serta rubrik penilaian keterampilan dan jurnal sikap. Instrumen ini akan digunakan untuk menghimpun data. Data diproses menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data studi ini mencakup hal-hal seperti menelaah data yang diperoleh; mereduksi data; menyajikan data serta menyimpulkan hasil penelitian (Amarah, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan terdapat RPP yang telah dibuat oleh peneliti. RPP tersebut akan dinilai oleh observer menggunakan lembar penilaian RPP. RPP yang dibuat harus sesuai dengan aturan dan memuat komponen-komponen RPP yang lengkap. Haqiqi (2019) mengatakan bahwa “RPP yang lengkap harus memiliki; 1) identitas mata pelajaran, 2) perumusan indikator, 3) perumusan tujuan pembelajaran, 4) pemilihan materi ajar, 5) pemilihan sumber belajar, 6) pemilihan media belajar, 7) model pembelajaran, 8) skenario pembelajaran, dan 9) penilaian”. Adapun hasil penilaian RPP pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian RPP

No	Siklus/Pertemuan	Hasil Penilaian
1	Siklus I Pertemuan 1	86,3%
2	Siklus I Pertemuan 2	88,6%
3	Siklus II	95,45%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada aspek RPP di setiap siklusnya. Untuk siklus I diperoleh skor rata-rata 87,45% dan mengalami peningkatan menjadi 95,45% pada siklus II. Pada siklus I terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada RPP yaitu: 1) Belum terlihat adanya kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran, 2) Pemilihan materi yang dibuat dalam RPP belum rinci dan jelas, dan 3) Belum terlihat adanya kesesuaian media dan sumber belajar. Pada siklus selanjutnya, siklus II, semua kekurangan tersebut diperbaiki sehingga dapat meningkatkan nilai RPP menjadi lebih baik. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa TGT dapat meningkatkan nilai RPP guru pada pembelajaran tematik terpadu.

Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru mulai menerapkan langkah-langkah dari TGT dalam proses pembelajaran. Hariyanto (2019: 30) mengatakan bahwa “TGT memiliki lima langkah yaitu; 1) Penyajian kelas (*class precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan (*tournament*), dan 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)”.

Pada tahap penyajian kelas (*class precentation*), peneliti sebagai guru menyajikan teks bacaan ataupun video pembelajaran yang berisikan topik bahasan pada pertemuan tersebut. Pada tahap belajar dalam kelompok (*teams*), guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mengharuskan mereka untuk berdiskusi mengenai topik yang

dipelajari bersama teman satu kelompoknya. Pada tahap *games*, guru menyiapkan permainan dan menjelaskan tata caranya kepada peserta didik. Pada tahap pertandingan (*tournament*) peserta didik menjawab soal sesuai nomor urut yang ia dapatkan. Pada tahap penghargaan kelompok (*team recognition*), guru menghitung skor yang didapat oleh masing-masing kelompok dan memberikan apresiasi atau hadiah kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi serta memberikan motivasi kepada kelompok lain untuk lebih giat lagi dalam memahami materi pembelajaran sehingga persaingan yang sehat pun dapat tercipta.

Pada saat langkah-langkah dari TGT tersebut dilaksanakan, maka guru bersama teman sejawat selaku observer melakukan pengamatan pada aktivitas guru dan siswa. Observer juga melakukan penilaian menggunakan lembar pengamatan guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang telah terlaksana akan diceklis oleh observer dan kegiatan yang belum terlaksana akan ditinjau ulang pada tahap refleksi sehingga dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya. Tabel berikut menampilkan hasil penilaian terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik:

Tabel 2. Hasil Penilaian Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta Didik

No	Siklus/Pertemuan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Siklus I Pertemuan 1	78,5%	67,8%
2	Siklus I Pertemuan 2	82,1%	78,6%
3	Siklus II	92,8%	89,2%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas siswa menandakan bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat dengan digunakannya model pembelajaran TGT ini. Perolehan skor untuk hasil aktivitas guru dan peserta didik yaitu 80,3% dan 73,2% pada siklus I dan meningkat dengan skor 92,8% dan 89,2% pada siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dikarenakan pada model TGT siswa diminta untuk belajar secara berkelompok bersama teman sebaya dan diminta untuk saling aktif dalam diskusi. TGT juga mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sehat sehingga peserta didik menjadi lebih antusias lagi dalam menguasai materi yang sedang dibahas pada pertemuan tersebut.

Model pembelajaran TGT juga memiliki kelebihan lainnya seperti: dapat menambah wawasan peserta didik dengan adanya diskusi dengan teman sebaya, dapat meningkatkan kerja sama serta adanya rasa saling menghargai terhadap sesama individu sehingga dapat diperoleh hasil yang baik dan maksimal (Adiputra & Heryadi, 2021). Model pembelajaran TGT tentunya juga memiliki kekurangan seperti membutuhkan banyak waktu dalam pelaksanaannya, adanya peserta didik yang tidak kooperatif dalam kelompok, serta situasi kelas yang tidak kondusif saat pelaksanaan sesi *tournament*. Kekurangan tersebut menghambat proses pembelajaran sehingga menjadi kurang maksimal pada siklus I, namun setelah diadakan refleksi maka kekurangan tersebut dapat diatasi pada siklus selanjutnya sehingga hasil yang didapatkan pada siklus II menjadi lebih baik daripada siklus sebelumnya.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik didapatkan dari soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa diakhir pembelajaran. Soal tersebut berupa soal pilihan ganda dan masuk kategori HOTS sehingga dapat melihat dengan jelas apakah peserta didik sudah memahami materi dengan baik atau belum.

Pada aspek hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu terlihat adanya peningkatan dengan diterapkannya model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada pembelajaran di kelas V. Peningkatan ini terjadi pada setiap siklusnya dan dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Siklus/Pertemuan	Hasil Belajar Peserta Didik	Persentase Ketuntasan
1	Siklus I Pertemuan 1	66,88	36,36%
2	Siklus I Pertemuan 2	78,16	78,78%
3	Siklus II	83,19	87,87%

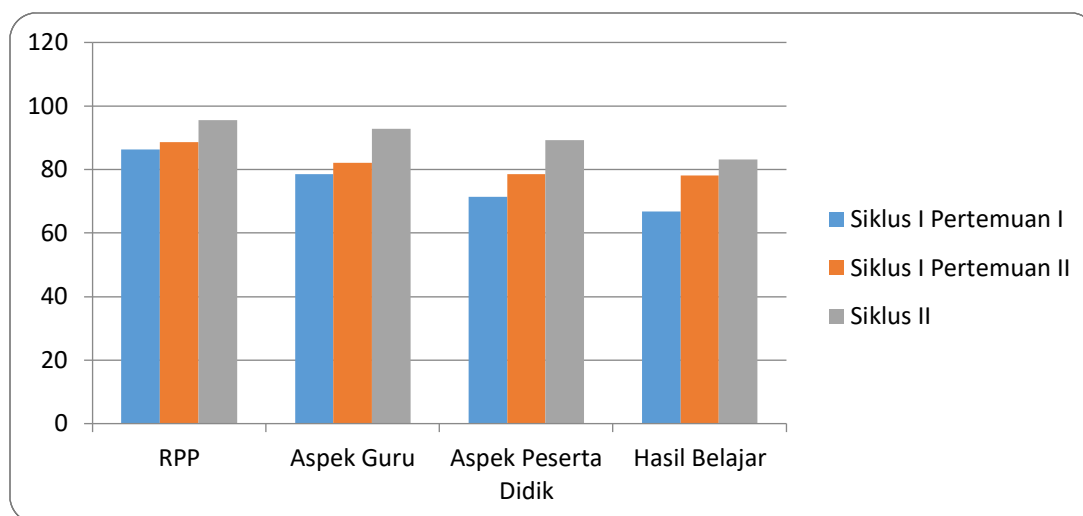
Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan perolehan skor rata-rata 72,52 dan 57,57% sebagai persentase ketuntasannya dan meningkat pada siklus II dengan skor 83,19 dan 87,87% sebagai persentase ketuntasannya. Kenaikan hasil belajar dan persentase ketuntasan peserta didik antara siklus I dan siklus II sebesar 10,67 dan 30,3%.

Data ini memperlihatkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu. Pada siklus I pertemuan 1 terdapat 12 siswa yang tuntas dalam menjawab soal evaluasi dan pada siklus I pertemuan 2 jumlah tersebut meningkat menjadi 26 siswa. Selanjutnya pada siklus II jumlah tersebut meningkat menjadi 29 siswa. Diterapkannya model pembelajaran TGT terbukti dapat menaikkan hasil belajar serta persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam. Pada penelitian yang dilakukan Septiani (2020) model TGT juga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan skor 78.4 pada siklus I menjadi 89.45 pada siklus II.

Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik tidak menunjukkan penguasaan materi yang cukup untuk bisa menjawab soal evaluasi dengan tepat dan berakibat pada hasil belajar yang belum maksimal sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Hasil belajar yang rendah pada siklus I dapat dikaitkan dengan fakta bahwa banyak dari peserta didik yang menjawab soal evaluasi dengan tidak tepat. Hal ini terjadi karena saat proses diskusi tidak semua anggota kelompok terlibat aktif sehingga tidak semua anggota kelompok paham akan materi yang sedang dipelajari. Pada siklus II permasalahan tersebut sudah dapat diatasi sehingga nilai yang diperoleh meningkat dari siklus sebelumnya. Ketuntasan belajar yang didapatkan pada siklus II adalah 87,87% sehingga penelitian pun dihentikan pada siklus II.

Peserta didik dianggap tuntas apabila mendapatkan nilai 75 sebagai KBM yang telah ditetapkan sekolah. Ketuntasan belajar yang ditetapkan pada penelitian ini adalah 75% (Khaeriyah et al., 2018). Jika 75% dari siswa telah mendapatkan nilai minimal 75 maka penelitian akan dianggap berhasil dan akan dihentikan pada siklus tersebut. Pada penelitian ini 29 siswa telah mendapatkan nilai di atas 75 yang berarti lebih dari 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar sehingga penelitian pun dihentikan pada siklus II.

Peningkatan pada aspek RPP, aktivitas guru dan siswa, dan hasil belajar yang terjadi pada siklus I ke siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian pada Aspek RPP, Aktivitas Guru dan Peserta Didik, dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Coopeartive Learning* Tipe *Team Game Tournament* di Kelas V SDN 04 2X11 Kayu Tanam Kabupaten Padang Pariaman

Kesimpulan

Model *Coopeartive Learning* Tipe *Team Game Tournament* dapat membantu siswa kelas lima mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan bantuan teman sebaya, siswa mampu menguasai konsep pembelajaran dan TGT mendorong mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses menemukan dan menganalisis informasi yang relevan. TGT nyatanya dapat menaikkan nilai hasil belajar siswa dengan diperolehnya 72,52 pada siklus I menjadi 83,19 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu naik dari 57,57% pada siklus I menjadi 88,17% pada siklus II. Selain itu TGT juga dapat memaksimalkan nilai RPP dari 87,45% menjadi siklus I dan 95,5% pada siklus II. TGT juga dapat mengoptimalkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan diperolehnya skor masing-masing 80% dan 75% pada siklus I dan 92% dan 89% pada siklus II. Berdasarkan data tersebut diharapkan guru dapat menggunakan model TGT ini dalam proses pembelajaran di kelas nantinya. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amarah, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V TEMA 6 Panas dan Perpindahannya dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 450-460. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/234>

- Amini, R., & Lena, M. S. (2019). The Effectiveness of Integrated Learning Model to Improve Elementary School. *Unnes Science Education Journal*, 8(1), 64–68.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Mellaui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Haqiqi, A. K. (2019). Telaah Implementasi Kurikulum 2013: Tinjauan Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7110>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hilmi, I. fajri, & Lena, mai sri. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 05 Pasar Baru. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Merantika, J., & Lena, M. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Pendekatan Value Clarification Technique (Vct) Model Matriks di SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan ...)*, 6. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/5067%0Ahttps://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/5067/3718>
- Mustika, D., Ambiyar, A., & Aziz, I. (2021). Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6158–6167. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1819>
- Ningsih, Y. (2019). The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 0–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012144>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>

- Septiani, A. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1905–1911.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.1-6>
- Sitepu, M., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD Maherni. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7757>
- Taherdoost, H. (2022). What are Different Research Approaches? Comprehensive Review of Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Research, Their Applications, Types, and Limitations. *Journal of Management Science & Engineering Research*, 5(1), 53–63. <https://doi.org/10.30564/jmser.v5i1.4538>