

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN  
MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DI KELAS IV  
SDN 0204 PEMBANGUNAN KABUPATEN  
PADANG LAWAS**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan*

*Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**ANNISA AMELIA TANJUNG**

**NIM. 18129228**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Universitas Negeri Padang**

**2022**

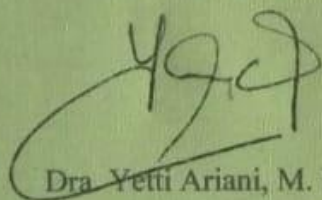
## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

### PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DI KELAS IV SDN 0204 PEMBANGUNAN KABUPATEN PADANG LAWAS

Nama : Annisa Amelia Tanjung  
NIM : 18129228  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

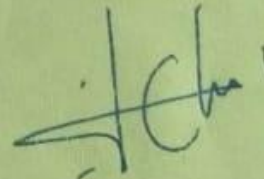
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M. Pd

NIP. 19601202 198803 2001

Disetujui Oleh,  
Pembimbing



Dra. Elfia Sukma, M. Pd, Ph.D

NIP. 19630522 198703 2002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

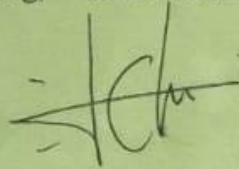
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe *Teams Games  
Tournaments* (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten  
Padang Lawas  
Nama : Annisa Amelia Tanjung  
NIM : 18129228  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

Tim Penguji,

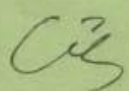
1. Ketua : Dra. Elfia Sukma, M. Pd, Ph. D

1.....  


2. Anggota : Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd

2.....  


3. Anggota : Atri Waldi, S.Pd, M. Pd

3.....  


## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Annisa Amelia Tanjung

NIM/BP : 18129228/2018

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 30 Maret 2022

Saya yang menyatakan,



Annisa Amelia Tanjung  
NIM.18129228

## ABSTRAK

**Annisa Amelia Tanjung. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.**

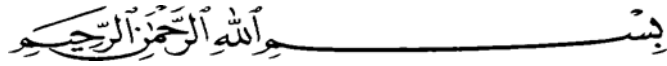
Hasil pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar (SD) saat ini belum memuaskan karena tidak terlaksana sesuai dengan tuntutan pembelajaran tematik terpadu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model TGT dalam pembelajaran tematik terpadu manfaat dari penelitian ini ialah untuk memberikan inovasi model pembelajaran TGT.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian ini diawali dengan perencanaan, pelaksanaan pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas sebanyak 25 orang.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) RPP siklus I memperoleh rata-rata 80,55% (B), siklus II 94,44% (SB); b) pelaksanaan pada aktivitas guru siklus I memperoleh rata-rata 82,14% (B) dan siklus II 92,85% (SB); c) pelaksanaan pada aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 83,92% (B) dan siklus II 92,85% (SB); d) hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 70,81 (C) dan siklus II 87,51 (B). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.

Kata Kunci : Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), hasil belajar, pembelajaran tematik terpadu

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas”** dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Oleh karena itu melalui skripsi ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi yang telah banyak memberikan informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd dan Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Akhmad Rizal Gultom selaku Kepala Sekolah SDN 0204 Pembangunan serta guru kelas IV Bapak Pangaloan Daulay, S.Pd. yang telah memberi izin penelitian di kelas IV.
6. Keluarga tercinta Ayahanda Aman Subakti Tanjung dan Ibunda Megawati Siregar yang selalu memberikan dukungan dengan penuh kasih sayang serta dengan sabar dan tak kenal lelah untuk memberikan do'a yang tiada henti-hentinya yang beliau panjatkan kepada Allah SWT demi kesuksesan anak-anaknya.
7. Saudara tercinta Akbar Tanjung dan Jakfar Assiddiq Tanjung yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.
8. Kepada Batak Girl's Adelina Nasution, Ayu Wulandari, Donna Adelina, Fadhilah Mutmainnah Chaniago, Faridatul Hidayah, Muniroh Siregar, Nurhayati Tanjung, Winda Amalia Siregar yang sudah menjadi teman-teman terbaik dan memberikan semangat terus-menerus untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman seangkatan PGSD 18 terkhususnya seksi 18 BKT 08 yang telah memberikan dukungan dan semangat selama ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamin. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Bukittinggi, Maret 2022

Peneliti

Annisa Amelia Tanjung



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian .....	14
D. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II .....	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Hakikat Hasil Belajar .....	17
2. Hakikat Pembelajaran Temati Terpadu .....	31
3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif.....	39
4. Hakikat Teams Games Tournaments (TGT) .....	44
5. Penerapan Model Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu .....	51
6. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	54
B. Kerangka Teori .....	58
BAB III.....	62
METODE PENELITIAN .....	62
A. Setting Penelitian.....	62
1. Tempat Penelitian.....	62
2. Subjek Penelitian.....	62
3. Waktu atau Lama Penelitian.....	63
B. Rancangan Penelitian .....	63
1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian.....	63
2. Alur Penelitian.....	66
C. Prosedur Penelitian .....	68
D. Data dan Sumber Data .....	71
1. Data Penelitian .....	71

2. Sumber Data.....	72
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	73
1. Teknik pengumpulan data .....	73
2. Instrumen Penelitian.....	75
F. Analisis Data.....	76
BAB IV .....	79
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	79
A. Hasil Penelitian.....	79
1. Siklus 1 Pertemuan 1.....	80
2. Siklus 1 Pertemuan 2.....	123
3. Siklus 2.....	162
B. Pembahasan .....	196
1. Pembahasan Siklus I Pertemuan I .....	197
2. Pembahasan Siklus I Pertemuan II.....	210
3. Pembahasan Siklus II .....	221
BAB V .....	227
A. Simpulan.....	227
B. Saran.....	229
DAFTAR RUJUKAN.....	230

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Nilai Ujian Semester .....	8
Tabel 2 Kriteria Penghargaan Kelompok.....	51
Tabel 3 Daftar Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	88
Tabel 4 Penempatan Peserta Didik Pada Meja Turnamen Siklus I Pertemuan 1..	91
Tabel 5 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus I Pertemuan I .....	93
Tabel 6 Daftar Pembagian Kelompok Siklus I Pertemuan 2.....	133
Tabel 7 Penempatan Peserta Didik Pada Meja Turnamen Siklus I Pertemuan 2.	136
Tabel 8 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus I Pertemuan 2.....	138
Tabel 9 Daftar Pembagian Kelompok Siklus II.....	170
Tabel 10 Penempatan Peserta Didik Pada Meja Turnamen Siklus II .....	173
Tabel 11 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus II .....	176

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 1 .....	234
Lampiran 2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1 .....	235
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	236
Lampiran 4 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	245
Lampiran 5 Media Siklus I Pertemuan 1 .....	246
Lampiran 6 LKPD 1 Siklus 1 Pertemuan 1 .....	248
Lampiran 7 LKPD 2 Siklus I Pertemuan 1 .....	249
Lampiran 8 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 .....	251
Lampiran 9 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 .....	257
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 .....	261
Lampiran 11 Kartu Soal Siklus I Pertemuan 1 .....	262
Lampiran 12 Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan 1 .....	263
Lampiran 13 Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 1 .....	264
Lampiran 14 Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 1 .....	268
Lampiran 15 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 1 .....	269
Lampiran 16 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus I Pertemuan 1 .....	273
Lampiran 17 Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 1 .....	274
Lampiran 18 Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	275
Lampiran 19 Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 .....	280
Lampiran 20 Lembar Penilaian Aktivas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1 ...	286
Lampiran 21 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2 .....	290
Lampiran 22 RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	291
Lampiran 23 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 2 .....	298

Lampiran 24 Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	301
Lampiran 25 LKPD 1 Siklus I Pertemuan 2 .....	304
Lampiran 26 LKPD 2 Siklus I Pertemuan 2 .....	306
Lampiran 27 LKPD 3 Siklus I Pertemuan 2 .....	308
Lampiran 28 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	311
Lampiran 29 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2.....	317
Lampiran 30 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	320
Lampiran 31 Kartu Soal dan Jawaban Siklus I Pertemuan 2.....	321
Lampiran 32 Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 1 .....	323
Lampiran 33 Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 2 .....	328
Lampiran 34 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 .....	329
Lampiran 35 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 .....	335
Lampiran 36 Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 .....	336
Lampiran 37 Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	337
Lampiran 38 Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2.....	342
Lampiran 39 Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 2 .	348
Lampiran 40 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1 Siklus II.....	352
Lampiran 41 RPP Siklus II .....	353
Lampiran 42 Bahan Ajar Siklus II .....	360
Lampiran 43 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus II .....	362
Lampiran 44 Media Pembelajaran IPA Siklus II .....	363
Lampiran 45 LKPD 1 Siklus II .....	364
Lampiran 46 LKPD 2 Siklus II .....	367
Lampiran 47 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	369

Lampiran 48 Soal Evaluasi Siklus II.....	376
Lampiran 49 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II .....	379
Lampiran 50 Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II.....	380
Lampiran 51 Lembar Penilaian Sikap Siklus II .....	382
Lampiran 52 Lembar Penilaian Pengetahuan Siklus II.....	387
Lampiran 53 Lembar Penilaian Keterampilan Siklus II .....	388
Lampiran 54 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus II.....	392
Lampiran 55 Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Penilaian Keterampilan Siklus II.....	393
Lampiran 56 Lembar Penilaian RPP Siklus II .....	394
Lampiran 57 Lembar Penilaian Aktivitas Guru Siklus II .....	399
Lampiran 58 Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	405
Lampiran 59 Dokumentasi Nilai .....	409
Lampiran 60 Dokumentasi Foto.....	418
Lampiran 61 Format Wawancara.....	421

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1.1 Penempatan Pada Meja Turnamen.....	50
Bagan 1.2 Kerangka Teori .....	61
Bagan 1.3 Alur Penelitian .....	67

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna. Pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013, dimana pembelajaran ini berawal dari pengembangan pengetahuan yang ada pada diri peserta didik. Menurut Rusman pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan (Siddiq & Reinita, 2019). Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada peserta didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan tujuan menyatukan konten kurikulum dalam unit atau satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembelajaran tematik pada proses pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh pada peserta didik, dimana peserta didik diharapkan mampu melihat dan menyerap secara utuh berbagai materi ajar dari berbagai mata pelajaran berbeda yang diberikan dalam satu bingkai tema tertentu. Pembelajaran tematik terpadu bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih



mendalam, bermakna, dan berkesan kepada peserta didik, mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, memberi kesempatan anak untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran, dan aktivitas belajar yang menyenangkan dengan berbagai media yang bervariasi. Tujuan pembelajaran tematik menurut Sutirjo (2004: 23) adalah sebagai berikut: 1) Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak; 2) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna; 3) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, toleransi, komunikasi, serta tanggap terhadap gagasan orang lain; 4) Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh; 5) Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan beberapa hal antara lain alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan; 6) Memilih tema yang terdekat dengan anak dan aktual; 7) Lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai daripada tema.

Terdapat beberapa karakteristik tematik terpadu yang harus diperhatikan menurut Prastowo ( dalam Indriani 2015 ), tematik terpadu memfokuskan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pemisahan antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain tidak terlalu

tampak, dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas peserta didik, menggunakan konsep bermain sambil belajar, sehingga menghilangkan jenuh peserta didik, dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi, dan penyajian pembelajaran berdasarkan tema.

Model pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui pembelajaran tematik terpadu diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistic, bermakna, dan aktif. Untuk mewujudkan hal tersebut maka yang harus dilakukan guru menurut Ahmadi (2014: 86-87) menyatakan bahwa idealnya pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 yaitu: 1) Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan lingkungan kehidupan keseharian peserta didik yang akan disajikan dalam proses pembelajaran, 2) Guru harus berperan sebagai fasilitator dan motivator agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, 3) Guru profesional yang diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan tindak lanjut, 4) Guru memiliki pemberanian untuk mencoba sesuatu yang baru, pembelajaran yang lebih kreatif dan menantang sehingga kebutuhan peserta didik terpenuhi dan tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil belajar memiliki peranan penting yakni dengan hasil belajar seorang guru akan mengetahui kemampuan peserta didiknya. Menurut Safitri dan Sukma (2020), hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Kemudian menurut 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.

Hal tersebut diperjelas oleh Sukma (2016) yang mengatakan bahwa kecerdasan manusia dapat dilihat melalui tiga ranah, ranah kognitif yakni berkaitan dengan kemampuan menalar peserta didik, ranah afektif yakni kemampuan yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan ranah psikomotor yakni kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga ranah ini akan menjadi parameter untuk mengukur berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar.

Hasil belajar yang optimal didapatkan dari pembelajaran yang ideal yang dapat mengembangkan ketiga ranah kecerdasan pada diri peserta didik. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal. Suyono dan

Hariyanto (2021) menyatakan bahwa ada tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu: (1) Sifat, guru harus memiliki sifat antusias, memberi rangsangan, mendorong peserta didik untuk maju (2) Pengetahuan, memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya (3) Apa yang disampaikan, mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikannya mencakup semua unit bahasan (4) Bagaimana mengajar, mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi (5) Harapan, mampu memberikan harapan kepada peserta didik dan mampu membuat peserta didik akuntabel (6) Reaksi guru terhadap peserta didik, mau dan mampu menerima berbagai masukan, risiko, tantangan dan selalu memberikan dukungan kepada peserta didik (7) Manajemen, mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, pengorganisasian, dan memiliki teknik dalam mengontrol kelas.

Guru pada pembelajaran tematik terpadu juga dituntut memiliki kemampuan mengemas pembelajaran dengan tepat, menarik, dan menyajikan materi secara utuh tanpa adanya pemisahan antar mata pelajaran, serta sesuai dengan lingkungan kehidupan peserta didik. Kemampuan dari guru ini berdampak pada tercapai atau tidaknya kegiatan belajar peserta didik. Seperti yang dikatakan Azrianti dan Elfia Sukma (2020) bahwa guru terjebak oleh peranannya sebagai penyampai informasi

namun lupa dengan peranannya sebagai pendidik yang seharusnya mengubah sikap dan tingkah laku peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 1 dan tanggal 2 September 2021 di SDN 0204 Pembangunan pukul 08.00-11.30 WIB, kenyataan dilapangan yang peneliti temukan pada aspek pembelajaran tematik terpadu yaitu 1) pembelajaran yang berpusat pada guru; 2) peserta didik kurang mampu bekerjasama dalam proses pembelajaran secara individualisme; 3) kurangnya interaksi guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik dengan peserta didik yang lain.

Sedangkan pada aspek perencanaan, permasalahan yang terjadi adalah; 1) guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat bosan dan mengantuk; 2) guru hanya berpedoman pada buku guru, dimana tidak menggunakan media lain yang lebih menarik agar anak tidak bosan; 3) guru kurang mengaitkan antara materi pelajaran dengan kenyataan yang sedang terjadi sehingga anak kurang memahami apa maksud yang disampaikan oleh guru; 4) RPP yang digunakan sebagian besar hanya dari internet, dimana indikatornya tidak dikembangkan lagi oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan diatas, dapat mengakibatkan peserta didik mengalami hal-hal berikut; 1) dari ranah afektif, peserta didik kurang memiliki karakter yang baik seperti suka mengobrol dengan teman sebangkunya disaat guru berbicara,

mengabaikan pembelajaran saat guru menjelaskan, keluar masuk kelas, dan tidak menghargai teman yang sedang tampil. Hal demikian menyebabkan kondisi kelas tidak kondusif; 2) dari ranah psikomotor, peserta didik tidak terampil dalam mengkomunikasikan idenya saat diskusi. Dengan kata lain yang aktif berdiskusi hanya dua orang saja. Secara tidak langsung menjadikan peserta didik lainnya mengabaikan tanggung jawabnya terhadap kelompok. Peserta didik tidak bisa bekerja sama dengan baik dalam kelompok, hal itu disebabkan oleh jarangya peserta didik dibagi ke dalam kelompok sehingga tidak terjalannya prinsip kerja sama antar peserta didik dalam belajar; dan 3) dari ranah kognitif yakni rendahnya nilai harian peserta didik. Kenyataan dilapangan juga terlihat motivasi belajar peserta didik yang kurang dikarenakan tematik terpadu merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik dan peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran karena menganggap pembelajaran itu sulit. Akibatnya proses pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik, tidak menarik, dan membuat peserta didik tidak tertantang untuk belajar, bertanya, dan mengemukakan ide serta kreativitas peserta didik tidak berkembang dan peserta didik menjadi pasif. Hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah dapat dilihat pada nilai ujian harian di tema 1 kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas. Hasil ujian menunjukkan pada masing-masing muatan pembelajaran masih banyak peserta didik yang nilainya belum diatas Ketuntasan Belajar Minimal

(KBM). Sedangkan pada pembelajaran tematik terpadu yang ditetapkan oleh sekolah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) adalah 75.

Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari hasil ujian semester ganjil kelas IV SDN 0204 Pembangunan tahun ajaran 2021/2022 pada tabel berikut:

Tabel : 1

Nilai Ujian Semester Ganjil Kelas IV Semester I T.P 2021/2022  
SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas

No	Nama Peserta didik	B.INDONESIA		IPA	
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat
1	AHP	60	D	58	D
2	ASS	55	D	60	D
3	BH	60	D	63	D
4	DIH	68	D	57	D
5	FAL	78	C	71	C
6	FA	57	D	70	C
7	JMH	75	C	76	C
8	KN	75	C	72	C
9	MH	56	D	66	D
10	MN	65	D	75	C
11	MSH	70	C	77	C
12	NL	54	D	60	D
13	NAS	90	A	88	B
14	NH	50	D	75	C
15	NHH	67	D	58	D
16	NJS	65	D	60	D
17	NS	55	D	69	D
18	NZP	76	C	75	C
19	PS	55	D	64	D
20	PH	48	D	56	D
21	RTH	75	D	69	D
22	RAS	85	B	80	B
23	RRN	56	D	65	D
24	SAH	88	B	82	B
25	TPR	72	C	75	C
<b>Total</b>		1.655		1.720	
<b>Presentasi Ketuntasan</b>		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
		36%	64%	32%	68%

Sumber: Data sekunder dari guru kelas IV SDN 0204 Pembangunan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV SDN 0204 Pembangunan belum mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 75. Kelas IV berjumlah 25 orang. Nilai pengetahuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 36%, sedangkan mata pelajaran IPA 32%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan diatas, dapat mengakibatkan peserta didik mengalami hal-hal berikut: 1) peserta didik yang jarang bekerja kelompok, sehingga jarang memberi dan menyampaikan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung; 2) peserta didik bosan sehingga mengantuk saat guru menyampaikan materi pembelajaran; 3) peserta didik tidak mampu menyampaikan dan mengembangkan informasi yang diterimanya kembali; 4) peserta didik kurang bekerjasama dengan teman lainnya karena kurang interaksi dengan teman lainnya; 5) hasil belajar peserta didik kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Oleh karena itu solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan idenya, serta aktif dalam pembelajarannya. Menurut peneliti model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* cocok untuk mengatasi permasalahan yang



sudah diuraikan diatas karena model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok.

Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa *Teams Games Tournaments* ialah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelamahannya masing-masing. Untuk itu, seorang guru dituntut untuk bisa menyesuaikan model mana yang cocok dengan kondisi atau kebutuhan peserta didiknya. Menurut Shoimin (2014:207) adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournamnets* ialah: a)model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; b)model pembelajaran

TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik; c) model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; d) model pembelajaran TGT, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen. Berdasarkan pendapat Shoimin mengenai kelebihan model Teams Games Tournaments maka peneliti berharap penggunaan model ini pada kelas tinggi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Untuk itu, peneliti mengangkat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), karena menurut peneliti model ini cocok dengan permasalahan yang sudah peneliti uraikan juga cocok untuk pembelajaran tematik terpadu. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

Penekanan tentang model pembelajaran yang baik pun telah dianjurkan. Allah berfirman dalam Q.S. An-Nahl/16: 125.

هُوَ رَبُّكَ إِنَّ أَحْسَنَ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَادِلُهُمُ الْحَسَنَةَ وَالْمَوْعِظَةَ بِالْحِكْمَةِ رَبُّكَ سَبِيلٌ إِلَىٰ أَدْعُ  
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمَ وَهُوَ سَبِيلُهُ عَنِ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمَ

Terjemahannya :

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk

Ayat tersebut menjelaskan bahwa di dalam al-Qur'an Allah telah memerintahkan kita untuk menyeru kepada manusia pada jalan Tuhan yang baik dengan hikmah dan pelajaran yang baik, oleh karena itu strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran haruslah dengan cara-cara yang baik sehingga mampu memberikan nilai positif dan kebaikan terhadap ilmu yang hendak kita ajarkan kepada orang lain dalam hal ini kepada peserta didik.

Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif, dan lebih khususnya kepada penggunaan *Teams Games Tournaments* (TGT) yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas. Pemanfaatan strategi ini dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam penguasaan materi ajar, penggunaan strategi mampu memberikan rangsangan sehingga peserta didik dapat belajar dan memahami pelajaran dengan baik.

Selain alasan diatas, yang juga menjadi alasan peneliti memilih model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ialah karena pada usia anak SD itu suka bermain, dimana dengan model ini nantinya ada proses pengajaran menggunakan system permainan. Peneliti berharap dengan model ini peserta didik menjadi tertarik untuk belajar dan juga mereka tidak mudah bosan dengan cara penyampaian pembelajaran dengan model.

Sehingga materi yang disampaikan kepada peserta didik bisa tersampaikan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan juga tercapai dengan efektif.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Toournaments peserta didik dapat saling bertukar pikiran dengan teman di kelompoknya. Karena di dalam *Teams Games Toournaments* (TGT) peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Diharapkan dengan penggunaan model ini peserta didik dapat saling bekerjasama dengan kelompoknya dan dapat saling bertukar pendapat, sehingga wawasan peserta didik semakin luas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas serta upaya dalam mengatasi kasus tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “  
Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Learning

tipe *Teams Games Tournaments* di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas?”. Secara khusus rumusan masalah di atas dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar tematik terpadu menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.
3. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian diharapkan agar memberikan kebaikan bagi pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Sedangkan secara praktis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memperkaya pemahaman penyajian pembelajaran tematik terpadu khususnya untuk kelas IV dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
2. Bagi guru, sebagai masukan pengetahuan dan pemahaman secara teoritis dan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu khususnya untuk kelas IV dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

3. Bagi peserta didik, dapat memberikan pengalaman baru yang menarik dalam pelaksanaan pembelajarannya.
4. Bagi pembaca, dapat memberikan referensi mengenai tugas yang akan dijalankan.
5. Bagi sekolah, dapat menjadi sebuah saran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.