

**PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE  
LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DI  
KELAS V SDN 04 SUNGAI TALANG KABUPATEN  
LIMA PULUH KOTA**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**FRISCA RAHMADANI  
NIM. 17129211**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

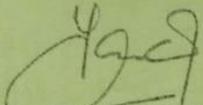
PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU PESERTA  
DIDIK MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TYPE*  
*TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DI KELAS V SDN 04 SUNGAI  
TALANG KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : Frisca Rahmadani  
Nim/BP : 17129211/2017  
Program Studi : S1  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)  
Universitas : Universitas Negeri Padang (UNP)

Padang, Juni 2021

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui  
Pembimbing

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 1988032 001

  
Drs. Zuardi, M.Si  
NIP. 19610131 198802 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Frisca Rahmadani

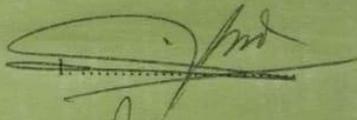
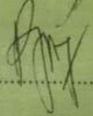
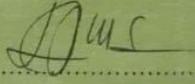
NIM/BP : 17129211/2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2021

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Zuardi, M.Si	 1. ....
2. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd	 2. ....
3. Anggota : Dra. Farida S, M.Si	 3. ....

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Frisca Rahmadani

NIM/BP : 17129211/17

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata kemudian hari 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 tanpa paksaan.

Guguak Nunang, 9 Mei 2021

Saya yang menyatakan



Frisca Rahmadani

NIM: 17129211

## ABSTRAK

**Frisca Rahmadani, 2021 : Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.**

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 *Cooperative 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 2020/2021. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota sebanyak 22 orang.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) RPP siklus I memperoleh rata-rata 83,33% (B), siklus II 94,44% (SB); b) pelaksanaan pada aktivitas guru siklus I memperoleh rata-rata 78,57% (C) dan siklus II 92,85% (SB); c) pelaksanaan pada aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 78,57% (C) dan siklus II 92,85% (SB); d) hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 70,15 (C) dan siklus II 87,25 (B). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Kata kunci: Hasil pembelajaran, Model *Teams Games Tournaments*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunian-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota”** 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. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat, dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Ibu Dra. Reinita, M.Pd dan Dra. Farida S, M.Si selaku tim penguji yang telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan kritikan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Nasiruddin, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 04 Sungai Talang serta guru kelas V Ibu Yanti Ariani, S.Pd, SD yang telah memberi izin penelitian di kelas V.
5. Keluarga tercinta Ama (Defitra), Apa (Nofia Hendri) dan adik-adik (Putri Azura Andila, Alberto Putra Andila, Diego Putra Andila) yang memberi dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
6. Kepada Haibatul Syahmi, Faizana Harjis, Ages Fitri Hidayat, Mesya Refina, Succy Rahmadani, Anna Balkis, Ramadano, Raihan Syah, Oktavia Imelda, Mindy Driana, Hanim Muharami yang sudah menjadi teman-teman terbaik dan memberikan semangat terus-menerus untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada teman - teman dan sahabat (Ayam Chabi, Calon Ibuk Guru, Badunsanak, STAF) yang selalu memberikan semangat dan menghibur dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Teman-teman seangkatan PGSD UNP serta sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan semangat dan motivasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan Terimakasih. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari semua pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Guguak Nunang, 9 Mei 2021

Peneliti

Frisca Rahmadani

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**HALAMAN PERNYATAAN**

**ABSTRAK .....i**

**KATA PENGANTAR .....ii**

**DAFTAR ISI .....v**

**DAFTAR TABEL .....ix**

**DAFTAR LAMPIRAN .....x**

**DAFTAR BAGAN .....xiii**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah .....1
- B. Rumusan Masalah .....10
- C. Tujuan Penelitian .....11
- D. Manfaat Penelitian .....12

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

- A. Kajian Teori
  - 1. Hakikat Hasil Belajar
    - a. Pengertian Hasil Belajar .....14
    - b. Factor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....15
    - c. Klasifikasi Hasil Belajar .....17
    - d. Penilaian Autentik .....20

2. Hakikat Pembelajaran .....	26
3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu .....	27
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu .....	29
c. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu .....	30
d. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu .....	32
4. Hakikat Model Pembelajaran .....	33
5. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif	
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	35
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	36
c. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif .....	38
d. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif .....	39
6. Hakikat <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	
a. Pengertian <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	40
b. Kelebihan <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	42
c. Langkah-Langkah <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) .....	44
7. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
a. Pengertian RPP .....	48
b. Komponen RPP .....	50
c. Prinsip RPP .....	51
8. Penerapan Langkah-Langkah Model Cooperative Learning Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dalam Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD .....	52
B. Kerangka Teori .....	55

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

1. Tempat Penelitian .....	57
2. Subjek Penelitian .....	57

3. Waktu dan Lama Penelitian .....	58
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian	
a. Pendekatan Penelitian .....	59
b. Jenis Penelitian .....	60
2. Alur Penelitian .....	61
C. Prosedur Penelitian	
1. Tahap Perencanaan .....	64
2. Tahap Pelaksanaan .....	65
3. Tahap Pengamatan .....	66
4. Tahap Refleksi .....	67
D. Data dan Sumber Data	
1. Data Penelitian .....	67
2. Sumber Data .....	68
E. Teknik Pengumpul Data dan Instrumen Penelitian	
1. Teknik Pengumpul Data .....	69
2. Instrument Penelitian .....	70
F. Teknik Analisis Data .....	72

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 1 .....	77
a. Perencanaan .....	77
b. Pelaksanaan .....	83
c. Pengamatan .....	93
d. Refleksi .....	105
2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 2	
a. Perencanaan .....	110
b. Pelaksanaan .....	115

c. Pengamatan .....	125
d. Refleksi .....	136
3. Hasil Penelitian Siklus II	
a. Perencanaan .....	141
b. Pelaksanaan .....	147
c. Pengamatan .....	158
d. Refleksi .....	169
B. Pembahasan	
1. Pembahasan Siklus I	
a. Perencanaan .....	172
b. Pelaksanaan .....	177
c. Hasil Belajar .....	183
2. Pembahasan Siklus II	
a. Perencanaan .....	184
b. Pelaksanaan .....	185
c. Hasil Belajar .....	187
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	189
B. Saran .....	191
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>193</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Nilai Ujian Mid Semester 1 .....	6
Tabel 2 Daftar Pembagian Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 1 .....	87
Tabel 3 Penempatan Siswa pada Meja Turnamen Suklus I Pertemuan 1 .....	89
Tabel 4 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus I Pertemuan 1 .....	92
Tabel 5 Daftar Pembagian Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 2 .....	119
Tabel 6 Penempatan Siswa pada Meja Turnamen Suklus I Pertemuan 2 .....	121
Tabel 7 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus I Pertemuan 2 .....	124
Tabel 8 Daftar Pembagian Anngota Kelompok Siklus II .....	151
Tabel 9 Penempatan Siswa pada Meja Turnamen Suklus II .....	153
Tabel 10 Perolehan Skor dan Penghargaan Tim Siklus II .....	157
Tabel 11 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan Dan Keterampilan Siklus I Pertemuan 1	254
Tabel 12 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan Dan Keterampilan Siklus I Pertemuan 2	328
Tabel 13 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan Dan Keterampilan Siklus II .....	409
Tabel 14 Rekapitulasi Siklus I-II .....	437

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 1 .....	197
Lampiran 2 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran .....	198
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	199
Lampiran 4 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	208
Lampiran 5 Media Siklus I Pertemuan 1 .....	212
Lampiran 6 Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan 1 .....	217
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Siklus I Pertemuan 1 .....	220
Lampiran 8 Hasil Penilaian LKPD 1 Siklus I Pertemuan 1 .....	228
Lampiran 9 Hasil Penilaian LKPD 2 Siklus I Pertemuan 1 .....	232
Lampiran 10 Hasil Penilaian LKPD 3 Siklus I Pertemuan 1 .....	236
Lampiran 11 Hasil Penilaian Evaluasi .....	239
Lampiran 12 Instrumen Penilaian .....	242
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Keterampilan .....	253
Lampiran 14 Rekapitulasi Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I Pertemuan 1...	254
Lampiran 15 Lembar Skor Turnamen Kelompok .....	256
Lampiran 16 Hasil pengamatan penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	258
Lampiran 17 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru I Pertemuan 1 .....	264

Lampiran 18 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik I Pertemuan 1 .....	272
Lampiran 19 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran .....	279
Lampiran 20 RPP Siklus I Pertemuan 2 .....	280
Lampiran 21 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 2 .....	289
Lampiran 22 Media Siklus I Pertemuan 2 .....	293
Lampiran 23 Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I Pertemuan 2 .....	297
Lampiran 24 Kisi-Kisi Siklus I Pertemuan 2 .....	300
Lampiran 25 Hasil Penilaian LKPD 1 Siklus I Pertemuan 2 .....	308
Lampiran 26 Hasil Penilaian LKPD 2 Siklus I Pertemuan 2 .....	311
Lampiran 27 Hasil Penilaian Evaluasi .....	314
Lampiran 28 Instrumen Penilaian .....	317
Lampiran 29 Rekapitulasi Nilai Keterampilan .....	327
Lampiran 30 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I Pertemuan 2 .....	328
Lampiran 31 Lembar Skor Turnamen Kelompok .....	330
Lampiran 32 Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1 .....	332
Lampiran 33 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 .....	338
Lampiran 34 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2 .....	346
Lampiran 35 Pemetaan Kompetensi Dasar Subtema 2 .....	355
Lampiran 36 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran .....	356

Lampiran 37 RPP Siklus II .....	357
Lampiran 38 Bahan Ajar Siklus II .....	367
Lampiran 39 Media Pembelajaran Siklus II .....	369
Lampiran 40 Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II .....	373
Lampiran 41 Kisi-Kisi Soal Siklus II .....	378
Lampiran 42 Hasil Penilaian LKPD 1 Siklus II .....	386
Lampiran 43 Hasil Penilaian LKPD 2 Siklus II .....	389
Lampiran 44 Hasil Penilaian Evaluasi .....	392
Lampiran 45 Instrumen Penilaian .....	399
Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai Keterampilan .....	408
Lampiran 47 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II .....	409
Lampiran 48 Lembar Skor Turnamen Siklus II .....	411
Lampiran 49 Hasil Pengamatan Pelaksanaan RPP Siklus II .....	413
Lampiran 50 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II .....	419
Lampiran 51 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II .....	428
Lampiran 52 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Siklus I – Siklus II .....	437
Lampiran 53 Dokumentasi Penelitian .....	438
Lampiran 54 Surat Keterangan Penelitian .....	441

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
Bagan 1.1 Kerangka Teori .....	56
Bagan 1.2 Alur Penelitian .....	63

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil dari refleksi, pemikiran, dan pengkajian mendalam dari kurikulum sebelumnya. Dalam penerapannya, guru memiliki peranan penting dalam pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah dasar. Seorang guru harus mampu menentukan bahan ajar, model pembelajaran, media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik saat proses mengajar. Adapun pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 ini ialah pembelajaran tematik terpadu.

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 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.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik yang menurut Rusman (2016:146-147), yaitu pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (student centered), pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (direct experience), pembelajaran yang didalamnya terdapat pemisahan muatan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, pembelajarannya bersifat luwes atau fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dan yang terakhir menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

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 keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru, pembelajaran yang lebih kreatif dan menantang sehingga kebutuhan peserta didik terpenuhi dan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 18 November 2020 pukul 08.00-11.30 WIB di Sekolah Dasar Negeri 04 Sungai Talang pada kelas V masih terdapat beberapa permasalahan saat terjadinya proses pembelajaran tematik terpadu, baik dari segi guru ataupun peserta didik. Adapun mata pelajaran yang dipadukan dalam pembelajaran tematik terpadu ialah muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, SBdP, dan PJOK. Dalam penerapan Tematik Terpadu di kelas tinggi ditemukan kendala yakni kedalaman atau cakupan materi yang lebih kompleks. Kelas tinggi memiliki beban materi yang lebih mendalam dibanding kelas rendah. Hal ini mengakibatkan guru merasa sulit untuk mengaitkan materi dengan tema. Oleh sebab itu, untuk kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI mata pelajaran Matematika dan PJOK atas pertimbangan

tertentu dipisahkan dari Pembelajaran Tematik Terpadu. Pemisahan mata pelajaran tersebut berdasarkan beberapa alasan, diantaranya ialah muatan materi dan pembahasan. Untuk pembelajaran Matematika, pada buku Tematik Terpadu kedalaman materinya terasa dangkal. Sehingga, siswa tidak mendapatkan pemahaman konsep matematika secara mendalam.

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.

Sedangkan pada aspek pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut; 1) pembelajaran yang berpusat pada guru; 2) guru sering memberikan tugas pribadi ketika seharusnya tugas tersebut dilakukan secara berkelompok, sehingga peserta didik kurang mampu bekerjasama dalam proses pembelajaran secara individualisme; 3) suasana belajar kurang hidup karena kurangnya interaksi guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik dengan peserta didik yang lain; 4) proses belajar hanya berjalan satu arah, sehingga peserta didik

tidak bisa mengolah dan menyampaikan kembali informasi yang diterimanya. Permasalahan tersebut akan berdampak pada peserta didik dan juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

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

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Penilaian Tengah Semester kelas V Semester I tahun ajaran 2020/2021. 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.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas V semester I tahun ajaran 2020/2021 pada tabel berikut:

**Tabel : 1**  
**Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas V Semester I T.P 2020/2021**  
**SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota**

No	Nama	KBM	Nilai Mid Semester I			Jumlah	Rata-Rata	Keterangan	
			PKN	B. IND	IPS			Tuntas	Tidak
1	AH	75	98	75	81	254	84,66	√	
2	APA	75	90	70	64	224	74,66		√
3	AA	75	72	45	52	169	56,33		√
4	AF	75	93	84	83	260	86,66	√	
5	AAF	75	90	77	90	257	85,66	√	
6	HN	75	95	93	92	280	93,33	√	
7	JE	75	80	65	62	207	69		√
8	KA	75	65	55	36	156	52		√
9	MFA	75	58	56	59	173	57,66		√
10	MZ	75	92	55	55	202	67,33		√
11	MA	75	80	72	66	218	72,66		√
12	MF	75	85	77	60	222	74		√
13	MRS	75	90	65	65	220	73,33		√
14	NZ	75	100	83	76	259	86,33	√	
15	NR	75	85	65	70	220	73,33		√
16	NA	75	88	83	52	223	74,33		√
17	RJ	75	80	86	81	247	82,33	√	
18	RAM	75	85	75	60	220	73,33		√
19	RA	75	98	83	77	258	86	√	
20	RF	75	87	75	62	224	74,66		√
21	SR	75	69	38	28	135	45		√
22	SRA	75	74	61	50	185	61,66		√
Jumlah						4.813	1.604,25	7	15
Rata-Rata							72,92	0,32	0,68
Persentase								32%	68%

*Sumber: Data nilai PTS Kelas V SDN 05 Sungai Talang*

Dari 22 peserta didik hanya 7 orang atau 32% yang mencapai standar ketuntasan belajar minimal (75) dan 15 orang peserta didik atau 68% belum mencapai standar ketuntasan minimal (75).

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 siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan idenya, serta aktif dalam pembelajaran. Menurut peneliti model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* cocok untuk mengatasi permasalahan yang sudah di uraikan diatas karena model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Itulah sebabnya, peneliti memilih Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian kali ini. Selain alasan diatas, yang juga menjadi alasan peneliti memilih model *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 penyampain pembelajaran dengan model ini. Sehingga materi yang disampaikan ke peserta didik bisa tersampaikan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan juga tercapai dengan efektif.

Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa *Teams Games Tournaments* ialah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa 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 kelimahannya 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 siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; b)model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik; c)model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota

kelompoknya; d) model pembelajaran TGT, membuat siswa 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.

Riyadi Purworedjo (dalam Tukiran Taniredja, 2015) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan system pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif di antara anggota kelompok.

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.

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 dalam upaya dalam mengatasi kasus tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul: “**Peningkatan Hasil Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* Di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Peserta Didik Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* di Kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota?”. Secara khusus rumusan masalah di atas dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum ialah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu peserta didik menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.
3. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota.

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

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

## 2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu dan dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti.
- b. Bagi guru, semoga penelitian ini dapat menjadi acuan dalam menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 04 Sungai Talang.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam mempersiapkan generasi muda yang cerdas, bermoral, dan berkarakter yang menghasilkan lulusan yang kompeten dan sumber daya guru dalam memilih model belajar.
- d. Bagi peserta didik, diharapkan penggunaan model TGT ini dapat membantu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan, dan menyampaikan pikiran akan suatu pengetahuan. Serta dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang diperoleh peserta didik atas pembelajaran yang sudah diterimanya selama proses belajar mengajar berlangsung. Dimana, hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan di akhir semester. (Alvionita & Zuardi, 2020) Hasil belajar merupakan salah satu syarat untuk bisa melihat keberhasilan guru dalam mengajar dan kesuksesan peserta didik dalam menguasai pembelajaran, pada kurikulum 2013 ada tiga penilaian yang akan dilihat untuk peserta didik agar bisa naik ke tingkat kelas yang lebih tinggi.

Menurut Rusman (2016:67) “Hasil belajar ialah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya sekedar penguasaan teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Senada dengan pendapat Oemar Hamalik (dalam Rusman, 2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku atau perbaikan perilaku. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku peserta didik setelah dilakukan penilaian. Disini guru harus melihat apakah terjadi perubahan tingkah laku setelah dilakukan penilaian terhadap peserta didik karena yang menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik ialah berupa nilai yang diperolehnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah akhir dari sebuah pembelajaran, dimana hasil tersebut dapat berupa kemampuan peserta didik, prestasi belajar peserta didik, kecepatan dan ranah yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui sampai dimana kemampuan peserta didik dan tingkat keberhasilan proses pembelajarannya.

## **2. Factor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Dari informasi tersebut guru

dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas ataupun individu.

Factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (dalam Rusman, 2016) meliputi factor internal dan eksternal, yaitu:

a. Factor internal

1) Factor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima mata pelajaran.

2) Factor psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda. Beberapa factor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Factor eksternal

1) Factor lingkungan

Factor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan misalnya suhu, kelembaban dan lain lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang

memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda pada suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan diruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

## 2) Factor instrumental

Factor instrumental ialah factor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Factor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Factor factor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

### 3. Klasifikasi hasil belajar

Menurut Rusman (2016:68-69), perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam 3 klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan “*The taxonmy of education objectives*”. Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a. Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir

- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai
- c. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik

Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa “Domain kognitif terdiri atas enam kategori” yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya
- b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.
- c. Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

- d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa factor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Bloom ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berfikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus peserta didik kuasai, sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan.

#### **4. Penilaian Autentik**

Pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik. Menurut Hymes, dkk (dalam Rusman: 2016), penilaian autentik ialah suatu istilah yang diciptakan untuk menjelaskan berbagai metode penilaian alternative yang memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan masalahnya. Sekaligus, mengekspresikan pengetahuan dan keterampilannya dengan cara mensimulasikan situasi yang dapat ditemui di dalam dunia nyata di luar lingkungan sekolah.

Sedangkan menurut Sunarti dan Rahmawati (2014) penilaian autentik adalah kegiatan pengumpulan informasi tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dapat membuktikan bahwa tujuan pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik. Dalam rangka melaksanakan penilaian autentik yang baik, guru harus memahami secara jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Rusman (2016: 252-259) menyatakan bahwa ada 3 jenis-jenis penilaian autentik. Adapun ketiga jenis penilaian tersebut ialah sebagai berikut;

### 1) Penilaian sikap

Penilaian sikap ini bukanlah penilaian yang pelaksanaannya terintegrasi dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga bersifat autentik (mengacu kepada pemahaman bahwa pengembangan dan penilaian KI 1 dan KI 2 dititipkan melalui kegiatan yang didesain untuk mencapai KI 3 dan KI 4). Penilaian aspek sikap dapat dilakukan melalui 4 cara, yaitu:

#### a. Observasi

Merupakan teknik penilaian yang dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang di amati, terkait dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### b. Penilaian diri

Merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan refleksi diri dan mengemukakan kelebihan juga kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian diri.

c. Penilaian antarteman

Merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan sikap dan perilaku keseharian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik.

d. Jurnal catatan guru

Merupakan catatan pendidik di dalam dan diluar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2) Penilaian pengetahuan

Aspek pengetahuan dapat dinilai dengan 3 cara. Berikut tiga cara penilaian tersebut ialah:

a. Tes tulis

Tes tertulis terdiri atas memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar-salah, ya-tidak, menjodohkan dan sebab-akibat. Sedangkan mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek dan uraian.

b. Tes lisan

Tes lisan berupa pertanyaan yang diberikan guru secara ucap sehingga peserta didik merespons pertanyaan tersebut secara ucap juga, sehingga menimbulkan keberanian. Jawaban dapat berupa kata, frase, kalimat maupun paragraph yang diucapkan.

c. Penugasan

Penugasan ialah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu maupun kelompok.

3) Penilaian keterampilan

Sedangkan untuk aspek keterampilan dapat dinilai dengan cara berikut:

a. Penilaian kinerja

Penilaian kinerja merupakan suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Ada beberapa cara berbeda untuk merekam hasil penilaian berbasis kinerja, antara lain sebagai berikut.

a) Daftar cek

Daftar cek digunakan untuk mengetahui muncul atau tidaknya unsur-unsur tertentu dari indikator atau subindikator yang harus muncul dalam sebuah peristiwa.

b) Catatan anekdot/ narasi

Catatan anekdot digunakan dengan cara guru menulis laporan narasi tentang apa yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik selama melakukan tindakan.

c) Skala penilaian

Skala penilaian dapat digunakan menggunakan skala numeric berikut predikatnya. Misalnya: 4= baik sekali, 3= baik, 2= cukup, 1= kurang.

d) Memori atau ingatan

Cara ini digunakan oleh guru dengan cara mengamati peserta didik ketika melakukan sesuatu, dengan tanpa membuat catatan.

e) Rubric

Rubric ialah alat pengukuran yang memiliki skala atau point yang tetap dan jelas untuk setiap kriteria penilaian. Sangat disarankan untuk menggunakan

rubric yang memiliki 4 point skala (1-4) sehingga pemberian skor nilai tengah dapat dihindarkan (misalkan skala 1-3 akan terjadi sebuah kecenderungan untuk memberikan skor 3 pada sebagian besar hasil).

b. Penilaian proyek

Penilaian proyek adalah kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut waktu tertentu.

Produk akhir dari sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penilaian khusus. Penilaian produk dari sebuah proyek dimaksudkan untuk menilai kualitas dan bentuk hasil akhir secara holistic dan analitik.

c. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata.

Melalui penilaian portofolio guru akan mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik. Misalnya, hasil karya mereka dalam menyusun atau membuat karangan puisi, surat, dll. Atas dasar penilaian itu, guru dan peserta didik dapat melakukan perbaikan sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

## 2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi; tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategis dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Atwi Suparman (dalam Jumanta, 2016) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip pembelajaran, yaitu: a) Respons baru yang diulang sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya. Implikasinya ialah perlunya pemberian umpan balik atas keberhasilan siswa, dimana siswa harus aktif dalam membuat respons, bukan hanya duduk, diam, dan mendengarkan saja. b) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan siswa. Implikasinya ialah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat. c) Perilaku yang ditimbulkan dari tanda-tanda tertentu akan berkurang frekwensinya bila tidak diperkuat dengan hal yang menyenangkan. Implikasinya ialah pemberian isi pembelajaran yang berguna pada siswa dan memberikan balikan berupa penghargaan. d) Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan di transfer pada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya ialah pemberian kegiatan belajar kepada peserta

didik yang melibatkan kondisi dunia nyata saat ini. e)Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya ialah dengan menggunakan contoh positif dan contoh negative yang ada pada kenyataan saat ini. f)Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar. Implikasinya ialah pentingnya menarik perhatian siswa. g) Dengan membagi kegiatan belajar menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa dalam pembelajaran. Implikasinya ialah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil dan disertai latihan. h)Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi kompleks kepada siswa. i)Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.

### **3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu**

#### **a) Pengertian pembelajaran tematik terpadu**

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu ialah salah satu model pembelajaran

terpadu, yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan yang holistic, bermakna, dan otentik.

(Efendi & Reinita, 2019) Pembelajaran tematik ditujukan supaya peserta didik dapat aktif dan mampu mengembangkan potensinya dalam pembelajaran, karena konsep dari pembelajaran tematik ini adalah pembelajaran yang menekankan aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Sependapat dengan (Perwita & Indrawati, 2020) pembelajaran tematik terpadu harus dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajarannya, namun pada kenyataannya sekarang itu guru lebih cenderung menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga peserta didik kurang berpartisipasi atau kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema untuk satu pembelajaran guna memberikan makna yang utuh kepada peserta didik. Dimana tujuan dari pembelajaran tematik terpadu ini ialah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

## **b) Karakteristik pembelajaran tematik terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik.

Menurut Rusman (2016:146-147) karakteristik pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:

a) Berpusat pada siswa, b) memberikan pengalaman langsung pada anak, c) pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas, d) menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, e) bersifat luwes/fleksibel, f) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selanjutnya menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 61-63) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik, sebagai berikut:

a) Holistik suatu gejala, atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak; b) bermakna, pengakajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skemata yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya nanti, akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari; c) otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari; d) aktif, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu ialah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisah antar mata pelajaran tidak

begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan dan juga sumber belajarnya tidak hanya berasal dari guru.

**c) Prinsip pembelajaran tematik terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki prinsip dasar yang perlu diperhatikan. Menurut Andi (2019:67) ada delapan prinsip pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

- 1) Peserta didik mencaritahu, bukan dberitahu
- 2) Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu tampak.
- 3) Terdapat tema yang menjadi pemersatu sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, keterampilan, dan sikap
- 4) Sumber belajar tidak terbatas pada buku
- 5) Peserta didik dapat bekerja secara mandiri ataupun berkelompok sesuai dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan.
- 6) Guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki

perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman, dan ketertarikan terhadap suatu topic

- 7) Kompetensi dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan dapat diajarkan tersendiri
- 8) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*) dari hal-hal yang konkret menuju abstrak.

Pendapat yang berbeda menurut Majid (2014: 89) adapun prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu ialah sebagai berikut:

1) Pembelajaran integrative memiliki satu tema yang actual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari; 2) Pembelajaran tematik integrative perlu memiliki materi beberapa mata pelajaran yang saling terkait; 3) pembelajaran integrative tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integrative harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum; 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal; 5) materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa prinsi pembelajaran tematik terpadu ialah memiliki satu tema yang sesuai dengan perkembangan minat dan kemampuan siswa yang ada dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran harus saling terkait sesuai dengan tujuan kurikulum,

guru tidak mendominasi pembelajaran dimana siswa memberitahu tidak diberitahu, sumber belajar tidak hanya dari buku.

**d) Kelebihan pembelajaran tematik terpadu**

Menurut Daryanto dan Sidjendro (2014: 85-86), pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1) Lebih mudah memusatkan perhatian peserta didik pada sebuah tema; 2) Dapat mempelajari berbagai kompetensi dasar dalam sebuah tema; 3) Pembelajaran lebih berkesan dan mendalam; 4) Kompetensi dasar dikaitkan dengan pengalaman peserta didik; 5) Pembelajaran lebih menggairahkan karena peserta didik mampu berkomunikasi dengan kehidupannya; 6) Waktu lebih efisien karena melalui satu tema beberapa mata pelajaran sekaligus dapat dipelajari; 7) Lebih bermanfaat karena materi berbasis tema yang jelas dan dekat dengan lingkungan peserta didik.

Sedangkan menurut pendapat Rusman (dalam Andi, 2019) ada enam keunggulan pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD
- b) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
- c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik

- e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya
- f) Mengembangkan keterampilan social peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa keunggulan pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran terasa berkesan dan lebih bermakna dikarenakan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dengan pembelajaran tematik terpadu menjadikan peserta didik lebih mengembangkan keterampilan berfikirnya, pembelajarannya berkaitan dengan pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar, dan dengan pembelajaran tematik terpadu dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan juga keterampilan social siswa.

#### **4. Hakikat Model Pembelajaran**

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Menurut Fathurrohman (2015:29) “ Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran

guna mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Sedangkan menurut Istarni (2011) menyatakan bahwa “ model pembelajaran adalah serangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Selanjutnya menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013: 172) model pembelajaran ialah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

Selanjutnya menurut Arend (dalam Mulyono, 2018: 89) memilih istilah model pembelajaran berdasarkan dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Jadi menurut Arend model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang menggambarkan procedure sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (kompetensi belajar). Dan

menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013) model pembelajaran adalah suatu perencanaan kegiatan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pola atau prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran yang berguna sebagai pedoman bagi para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

## **5. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a) Pengertian model pembelajaran kooperatif**

*Cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Reinita & Fitri, E., 2019) “*Cooperative learning model is a learning model that involves student participation in one small group to interact with each other. In the cooperative learning model student learn to cooperate with other members*”.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan individu yang dapat menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna tujuan bersama. Dengan kata

lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk saling bekerja sama dan saling berinteraksi satu sama lain.

Sedangkan menurut Lie, A (dalam Tukiran dkk, 2015: 56) model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Jadi, model pembelajaran kooperatif dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerjasama atau gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya hubungan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, terbentuknya sikap dan perilaku yang demokratis serta tumbuhnya produktivitas kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk melatih kompetensi sikap, social, dan kepekaan terhadap orang lain, serta juga kolaborasi dengan orang lain.

#### **b) Tujuan pembelajaran kooperatif**

Nur Asma (2012:4) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan social”.

a. Pencapaian hasil belajar

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat social, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling membantu satu sama lain atas tugas tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan social

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, karena kita hidup saling tergantung satu sama lain walaupun kita berbeda budaya. Dengan pembelajaran kooperatif siswa dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide di dalam kelompok.

**c) Ciri – ciri model pembelajaran kooperatif**

Menurut Stahl (dalam Tukirann, dkk: 2015) ada delapan ciri ciri model pembelajaran kooperatif. Adapun kedelapan ciri-ciri tersebut ialah:

1) Belajar bersama dengan teman; 2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman; 3) Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok; 4) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok; 5) Belajar dalam kelompok kecil; 6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat; 7) keputusan tergantung pada mahasiswa sendiri; 8) mahasiswa aktif.

Sedangkan menurut Chomaidi dan Salamah (2018: 251) menyatakan ada 4 karakteristik model pembelajaran kooperatif, yaitu:

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran secara tim kaitannya dengan pembelajaran kooperatif harus mampu membuat, menciptakan suasana belajar yang bagi setiap peserta didik yang belajar, semua anggota harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran berdasarkan manajemen kooperatif

Pembelajaran berdasarkan manajemen kooperatif maksudnya adalah fungsi pelaksanaannya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan melalui langkah pembelajaran yang ditentukan atas dasar kesepakatan bersama. Fungsi organisasi menunjukkan

bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pekerjaan bersama antar anggota kelompok.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Keterampilan bekerja sama harus di aplikasikan melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu di dorong untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

**d) Jenis- jenis model pembelajaran kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif memiliki cukup banyak tipe atau jenis model. Berikut akan peneliti sebutkan mengenai jenis- jenis model pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli. Menurut Fathurrahman (2015) adapun model-model pembelajaran kooperatif yaitu: 1) *Stident Teams Achievement Division* (STAD); 2) *Teams Games Tournaments* (TGT); 3) *Snowball Throwing*; 4) *Jigsaw*; 5) *Learning Together*; 6) *Cooperatif Learning Structures* (CLS); 7)

*Group Investigation (GI); 8) Complex Intruction (CI); 9) Team Accelerated Intruction (TAI); 10) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC); 11) Structured Dyadic Methods (SDM); 12) Spontaneous Group Discusion (SGD); 13) Numbered Head Together (NHT); 14) Team Product (TP); 15) Cooperative Review (CR); 16) CO-OP CO-OP; 17) Think Pair Share (TPS); 18) Discusion Group (DG)- Group Project (GP); 19) Match a Match.*

Sedangkan menurut Suprijono (2017) hanya ada sebelas jenis model pembelajaran kooperatif, yakni: 1) *Jigsaw*; 2) *Think Pair Share*; 3) *Numbered Head Together*; 4) *Group Investigation*; 5) *Two Stay Two Stray*; 6) *Make a Match*; 7) *Listening Team*; 8) *Inside Outside Circle*; 9) *Bamboo Dancing*; 10) *Point Counter Point*; 11) *The Power of Two*.

## **6. Hakikat *Teams Games Tournaments (TGT)***

### **a) Pengertian *Teams Games Tournaments (TGT)***

Menurut Muhammad Fathurrahman (2015), TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Sedangkan menurut Nur Asma (2013: 61) menjelaskan bahwa TGT adalah “ suatu model pembelajaran yang didahului dengan

penyajian materi pembelajaran oleh guru dan di akhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”.

Pembelajaran kooperatif model TGT ialah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam bentuk pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menmbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Tukiran, 2015) menyatakan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Pembelajaran *student teaching learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja

menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT ialah model pembelajaran yang terbentuk dari beberapa anggota kelompok, setelah diskusi tiap anggota kelompok yang berbeda maka akan bertemu di meja tournament untuk memainkan permainan yang akan memperebutkan skor tertinggi, permainan tersebut berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu, setelah itu diberikan penghargaan bagi yang mendapatkan skor tertinggi.

**b) Kelebihan *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Slavin (dalam Fathurrahman, 2015: 60) menyatakan bahwa ada enam kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Adapun enam kelebihan tersebut ialah:

1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional; 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan; 3) TGT meningkatkan harga diri social pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka; 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit; 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak; 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Fathurrahman, 2015: 60) kelebihan dari pembelajaran TGT adalah sebagai berikut: “a) Para

siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.

c) TGT meningkatkan harga diri social pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

d) TGT meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit).

e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain”.

Adapun menurut Opik (2011: 3) menyatakan bahwa keunggulan dari tipe TGT adalah dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan tipe TGT dari tipe lainnya ialah dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, selain itu juga untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan keterlibatan siswa dalam dalam proses pembelajaran.

**c) Langkah langkah *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Menurut Aris Shoimin (2014: 205-207) langkah-langkah pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* adalah sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*class presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau biasa disebut presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung.

Pada penyajian kelas ini, peserta didik harus mengamati dan memahami apa yang guru sampaikan, karena ini nantinya akan membantu peserta didik dalam kerja kelompok pada saat games dan tournaments.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Disini guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik, jenis kelamin, ras, dan etnik. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik.

Setelah guru memberikan presentasi di kelas, kelompok bertugas dalam mempelajari dan memahami lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan

memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk mengkaji pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

Permainan ini dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor, dimana nantinya skor ini dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba ialah struktur belajar, dimana permainan terjadi. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKPD. Pada turnamen pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

## 5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang sudah ditentukan. Team mendapat julukan “super team”, jika rata-rata skor 50 atau lebih, “great team” jika rata-rata mencapai 50-40, “god team” jika rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Fathurrohman, 2015: 56-59) menyebutkan ada 5 tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

### 1. Tahap penyajian kelas

Pada tahap ini guru memperkenalkan bahan ajar melalui presentasi kelas. Presentasi ini menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

## 2. Belajar dalam kelompok

Dalam tahapan ini, peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar secara heterogenitas. Dengan adanya heterogenitas ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antarsiswa yang berkemampuan lebih dengan yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim ialah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya ialah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan tugas dengan baik.

## 3. *Games* (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan pertanyaan sederhana bernomor.

## 4. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit, setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah

mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

#### 5. Penghargaan kelompok

Langkah pertama dalam penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya kelompok.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka peneliti berencana akan menerapkan langkah-langkah *Teams Games Tournaments* menurut Slavin (dalam Fathurrahman: 2015) dalam penelitian peneliti nantinya. Alasan peneliti memilih langkah-langkah menurut Slavin (dalam Fathurrohman: 2015) ialah karena dalam bukunya lengkap dengan table perhitungan poin permainan untuk empat pemain juga untuk tiga pemain dan juga dalam bukunya pelaksanaan games dalam bentuk tournaments lebih dirincikan.

### **7. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

#### **a) Pengertian RPP**

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan perencanaan jangka pendek untuk memproyeksikan apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Menurut Endang (2020: 34) “Rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.

Berdasarkan PP No 19 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan bahwa: “Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Sedangkan menurut Sumantri (2015) perencanaan pembelajaran ialah suatu naskah tertulis yang disusun secara sistematis tentang perkembangan siswa dengan tujuan pembelajaran tersebut dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah panduan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik pula, dimana di dalam RPP terdapat beberapa komponen yang sudah tersusun secara sistematis sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih teratur.

**b) Komponen RPP**

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP memiliki beberapa komponen yang saling terkait satu sama lain. Berikut akan dijabarkan apa saja komponen-komponen dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Menurut Andi (2017: 70-79) ada 11 komponen yang harus ada dalam RPP, yaitu: a) Identitas RPP; b) kompetensi inti; c) kompetensi dasar dan indicator; d) tujuan pembelajaran; e) materi pembelajaran; f) metode pembelajaran; g) alat dan sumber pembelajaran; g) langkah-langkah pembelajaran; h) alokasi waktu; i) penilaian; j) pengesahan.

Sedangkan menurut Majid (2014: 126-128) “komponen RPP yaitu: a) mencantumkan identitas; b) mencantumkan tujuan pembelajaran; c) mencantumkan materi pembelajaran; d) mencantumkan model/metode pembelajaran; e) mencantumkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran; f) mencantumkan media/alat/bahan/sumber belajar; g) mencantumkan penilaian”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa komponen yang harus dalam RPP ialah: a) Identitas; b) Kompetensi inti; c) Kompetensi Dasar dan indicator; d) tujuan pembelajaran; e) Materi pembelajaran; f) Model/metode pembelajaran; g) langkah-langkah pembelajaran; h) materi/media/ sumber pembelajaran; h) penilaian pembelajaran.

### c) Prinsip RPP

Pada dasarnya RPP merupakan kurikulum mikro yang menggambarkan tujuan/kompetensi, materi/isi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan alat evaluasi yang digunakan. Menurut Jumanta (2016: 21) efektifitas RPP sangat dipengaruhi oleh beberapa prinsip perencanaan pembelajaran, yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran harus berdasarkan kondisi siswa
2. Perencanaan pembelajaran harus berdasarkan kurikulum yang berlaku
3. Perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan waktu yang tersedia
4. Perencanaan pembelajaran harus merupakan urutan kegiatan pembelajaran yang sistematis
5. Perencanaan pembelajaran bila perlu dilengkapi dengan lembaran kerja/tugas/ lembar observasi
6. Perencanaan pembelajaran harus bersifat fleksibel
7. Perencanaan pembelajaran harus berdasarkan pada pendekatan system yang mengutamakan keterpaduan antara tujuan/kompetensi, materi, kegiatan belajar, dan evaluasi.

Prinsip-prinsip tersebut harus dijadikan landasan dalam penyusunan RPP. Selain itu, secara praktis dalam penyusunan RPP,

seorang guru harus sudah menguasai bagaimana menjabarkan kompetensi dasar menjadi sebuah indicator, bagaimana dalam memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar, bagaimana memilih metode pelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan bagaimana mengembangkan evaluasi proses dan hasil belajar. Disinilah peranan guru dalam merancang RPP yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

#### **8. Penerapan Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments* dalam Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD**

Berikut adalah penerapan langkah-langkah model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) di kelas V SD:

##### 1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Biasanya penyajian kelas ini guru menggunakan pengajaran langsung atau ceramah. Pada saat guru melakukan penyajian kelas, peserta didik harus memperhatikan dan memahami yang guru sampaikan, karena nantinya itu akan membantu peserta didik dalam kerja kelompok. Dimana, juga nantinya

akan membantu mereka dalam turnamen dengan baik dan skor turnamen mereka menentukan skor kelompoknya.

#### 2) Belajar dalam kelompok

Pada tahap ini, peserta didik dibagi menjadi 5-6 orang yang memiliki kemampuan heterogen. Karena nantinya diharapkan peserta didik dapat saling membantu antar anggota kelompoknya dalam memahami materi yang guru sampaikan. Nah, dalam kelompok ini peserta didik akan mengerjakan LKPD yang telah guru bagikan berkaitan dengan materi yang sudah disampaikan guru pada penyajian kelas.

#### 3) Permainan

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah guru sampaikan pada penyajian kelas. Dimana game ini nantinya dilakukan di meja tournament yang nantinya dimainkan oleh masing-masing perwakilan kelompok. Dalam aturan game ini nanti ada pembagian sebagai pembaca soal, penantang 1 dan penantang 2. Nah nantinya, bagi penantang 1 yang tidak bisa menjawab, boleh dilanjutkan ke penantang 2.

#### 4) Pertandingan/ tournament

Turnamen biasanya dilakukan di akhir minggu atau di akhir setiap unit pembelajaran. Pada tournament ini guru menunjuk peserta didik untuk berada pada meja tournament, tiga siswa berprestasi tinggi pada

meja 1, tiga berikutnya pada meja 2 dan begitu seterusnya. Kompetisi ini memungkinkan setiap peserta didik dari setiap kinerja saling berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Setelah tournament pertama, peserta didik bertukar meja tergantung pada kinerja mereka di turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja "naik tingkat" ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tinggal pada meja yang sama, dan skor paling rendah "diturunkan". Cara ini bermaksud jika pada awalnya peserta didik salah tempat, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

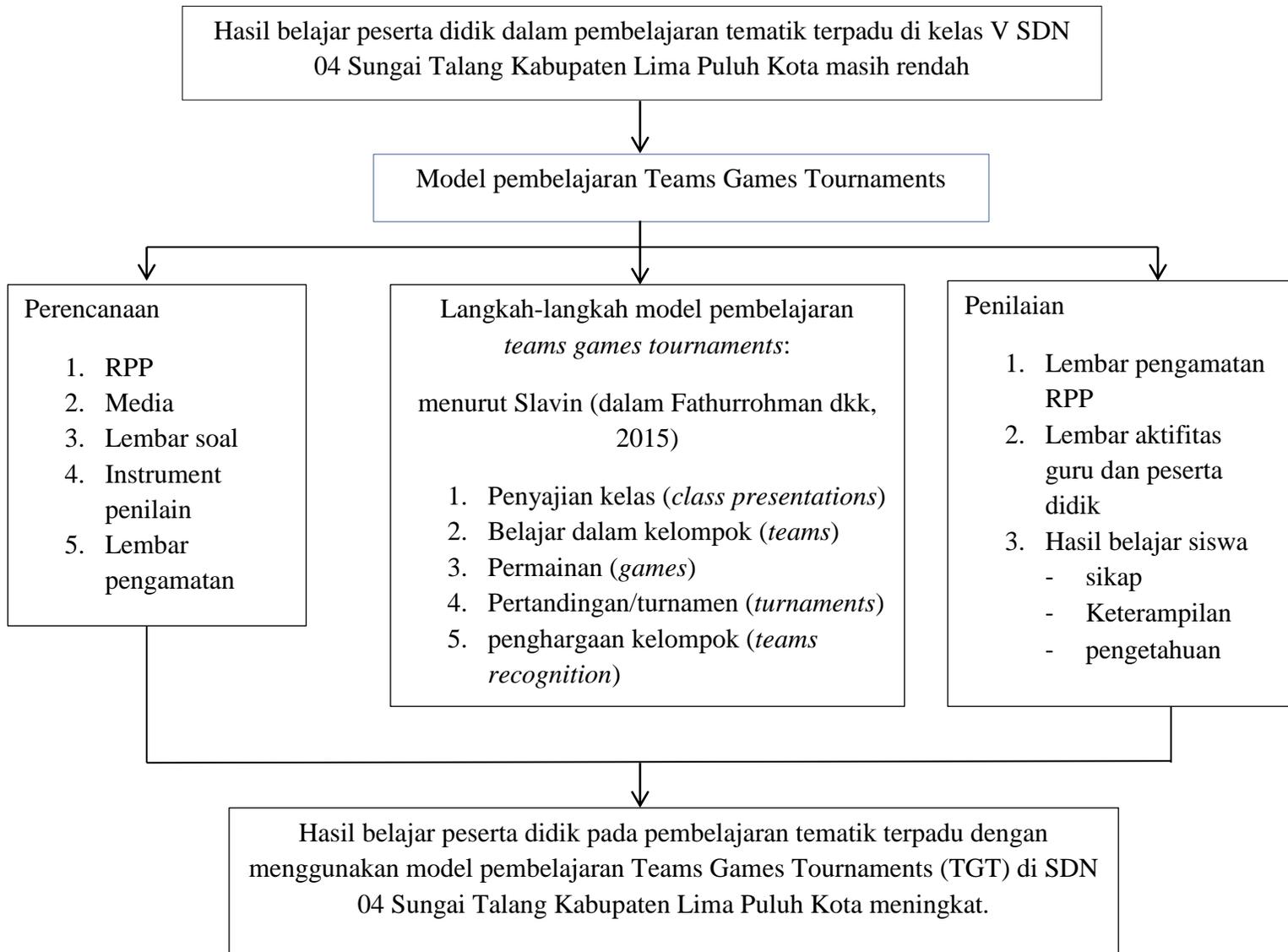
#### 5) Penghargaan kelompok

Setelah tournament selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberi rekognisi pada tim peraih skor tertinggi. Untuk melakukannya, langkah pertama yaitu periksa poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Setelah itu, pindahkan poin-poin turnamen dari setiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, lalu tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

## **B. Kerangka Teori**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah yang disebabkan oleh beberapa factor diantaranya ialah peserta didik kurang aktif dalam belajar sehingga suasana belajarnya kurang hidup, dan ini mengakibatkan proses pembelajaran hanya berjalan satu arah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan efektif. Hubungan antara model Teams Games Tournamnets (TGT) dengan hasil belajar dapat dilihat dalam kerangka pikir berikut ini.

### Bagan 1.1 Kerangka Teori



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun kesimpulan itu berisi hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Times Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota. Sedangkan saran berisi sumbangan pemikiran dari peneliti terkait penelitian yang telah dilakukan tersebut. Kesimpulan dan saran diuraikan sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Times Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Times Games Tournaments* (TGT) dibuat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang komponen penyusunnya terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan model pembelajaran,

media, alat bantu, dan sumber belajar, kegiatan pembelajaran, serta penilaian.

Berdasarkan lembar penilaian RPP terlihat bahwa pada siklus I pertemuan 1 persentase yang diperoleh yaitu 77,78% pada siklus I pertemuan 1 ini terlihat RPP belum terlalu baik terlihat kualifikasi yang diperoleh cukup (C) sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun masih kurang. Kekurangan-kekurangan pada RPP siklus I pertemuan 1 diperbaiki pada siklus I pertemuan 2, sehingga pada siklus I pertemuan 2 penilaian RPP memperoleh persentase 88,89%. Hal ini terlihat perencanaan pembelajaran yang dibuat berdasarkan langkah-langkah TGT dapat kualifikasi baik.

2. Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan TGT terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran.

Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru 71,43% dan aktivitas peserta didik juga 71,43%. Pada siklus I pertemuan 2 persentase yang diperoleh meningkat menjadi 85,71% aktivitas guru dan 85,71% juga aktivitas peserta didik. Adapun pada siklus II persentase yang diperoleh juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya menjadi 92,85% untuk aktivitas guru dan peserta didik dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Dari hal ini terlihat bahwa ada peningkatan pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I pertemuan 1, 2 sampai siklus II.

3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar peserta didik. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata kelas 66,45 (D), siklus I pertemuan 2 memperoleh rata-rata kelas 74,95 (C), dan siklus II memperoleh rata-rata kelas 87,68 (B). Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 04 Sungai Talang Kabupaten Lima Puluh Kota dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) telah berhasil.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Pembelajaran tematik dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi model pembelajaran alternative dan referensi dalam memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model TGT, guru harus benar-benar memahami langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model TGT tersebut. Dengan begitu akan terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan.
3. Bagi sekolah hendaknya dapat memotivasi dan `12menjadi bahan acuan dalam menciptakan inovasi-inovasi untuk menggunakan model TGT dalam pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian menggunakan model TGT disarankan dapat juga digunakan pada jenjang kelas dan pelajaran lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, I.K., Amri, S. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Alvionita, S., & Zuardi, Z. (2020). Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1905.  
<http://103.216.87.80/students/index.php/pgsd/article/view/8166>
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chonaidi dan Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo
- Daryanto dan Sudjendro, H. (2014) *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, S., & Reinita, R. (2019). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Vct Model Matriks Di Sdn 36 Cengkeh Kota Padang. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(2), 70.  
<https://doi.org/10.24036/bmp.v8i2.104854>
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Unissula Press.

- Hamdayana, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada
- Kunandar. (2011). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mulyono, Nono. (2018). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Nur Asma. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP press
- Perwita, L. W., & Indrawati, T. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick di SD. ... *Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah ...*, 4, 2624–2636.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/9511>
- Putri, M, A., & Farida, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar menggunakan model kooperatif tipe make a match di kela IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3372. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v2i2.35](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.35)
- Prastowo, Andi. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, Andi. (2019). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Reinita, & Fitri, E., A. (2019). The Effect of Cooperative Two Stay Two Stray Model on Civics Learning Outcomes of Primary School Students. *Advances in Social Scienci, Education and Humanities Research*, 382, 433.

- Reinita, R. (2020a). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 14. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- Reinita, R. (2020b). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2013) *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siddiq, M., & Reinita, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Cooperative Tipe Course Review Horay Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.24036/bmp.v8i2.105545>
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sumantri, Muhammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Sunarti & Rahmawati, Selly. (2014). *Penilaian dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta :CV Andi Offset
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub.

- Suyadi. (2015). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Titik, Endang Lestari. (2020). *Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*. Jogjakarta: Deepublish.
- Trianto (2010) *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tukiran, T., Efi, M.F., & Sri, H. (2015). *Model Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B, D. (2012) *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Muri. (2017). *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana