

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS V SDN 18 AIR
TAWAR SELATAN KOTA PADANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



OLEH

RIZKA ANANDA PUTRI

NIM. 16129105

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS V SDN 18 AIR
TAWAR SELATAN KOTA PADANG

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



OLEH

RIZKA ANANDA PUTRI

NIM. 16129105

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

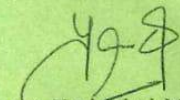
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS V SDN 18 AIR TAWAR SELATAN KOTA PADANG

Nama : Rizka Ananda Putri
Nim/BP : 16129105/2016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

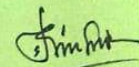
Padang, Oktober 2020

Mengetahui,
Ketua jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP.19601202 198803 200 1

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dra. Tin Indrawati, M.Pd
NIP.19600408 198403 2 001

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 Dengan Menggunakan Model
Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang

Nama : Rizka Ananda Putri

Nim : 16129105

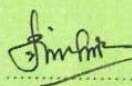
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Oktober 2020

Tim Penguji,

1. Ketua : Dra. Tin Indrawati, M.Pd
2. Anggota : Dra. Zuryanty, M.Pd
3. Anggota : Dra. Farida S.M.Si

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizka Ananda Putri

NIM : 16129105

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN18 Air Tawar Selatan Kota Padang.*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian 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, Agustus 2020

Saya yang menyatakan



Rizka Ananda Putri

16129105

ABSTRAK

Rizka Ananda Putri, 2020: Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dimana permasalahan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu yang rendah, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V sebanyak 21 orang, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 8 orang perempuan, peneliti berperan sebagai peraktisi, guru kelas berperan sebagai observer. Penelitian dilaksanakan sebanyak II Siklus, dimana siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan RPP siklus I diperoleh nilai rata-rata 79,16% dengan kualifikasi (B), meningkat pada siklus II menjadi 94,44% dengan kualifikasi (SB). Nilai rata-rata aspek guru siklus I diperoleh 80,35 % dengan kualifikasi (B), meningkat pada siklus II 96,42% dengan kualifikasi (SB). Sedangkan nilai rata-rata aspek peserta didik siklus I diperoleh 80,35 % dengan kualifikasi (B), meningkat pada siklus II 96,42% dengan kualifikasi (SB). Hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh nilai rata-rata 73,30 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 82,90. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Game Tournament*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D. selaku koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd 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 Dra. Zuryanty, M.Pd, dan Dra. Farida S, S.Pd, M.Si selaku tim penguji yang telah memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar pada Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Eprizal, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang, Guru kelas V Ibu Tessa Dety Arizna S.Pd, yang telah memberi izin penelitian di kelas V dan membantu dalam penelitian serta guru-guru, karyawan, peserta didik dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Ayahanda dan ibunda tercinta (Yandrizal dan Afnida) yang merupakan syurga, yang telah mengasuh, mendidik dan meridhoi setiap langkah untuk meraih cita-cita, untuk abangku (Romi Meirizal), yang selalu membantu dan menyemangati memberikan dukungan.

8. Teman-teman dan rekan-rekan 16 AT 01 yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, September 2020

Peneliti

RIZKA ANANDA PUTRI

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Hasil Belajar.....	14
2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	18
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	23
4. Model <i>Cooperatif Learning</i>	25
5. Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT).....	29
B. Kerangka Teori.....	39
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	42
B. Rancangan Penelitian.....	43
C. Data dan Sumber Data.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian.....	55
E. Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	61
1. Siklus I Pertemuan I.....	62
2. Siklus I Pertemuan 2.....	94
3. Siklus II.....	123
B. Pembahasan	
1. Pembahasan Siklus I.....	149
a. Perencanaan	149
b. Pelaksanaan	153
c. Hasil Pembelajaran	156
2. Pembahasan Siklus II.....	158
a. Perencanaan.....	158
b. Pelaksanaan.....	160
c. Hasil Pembelajaran.....	161
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	164
B. Saran.....	166
DAFTAR RUJUKAN.....	167

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Rekapitulasi Nilai Penilaian Harian Tema 7	7

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Teori.....	41
2. Alur Penelitian.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Siklus I Pertemuan 1	
1. RPP Siklus I Pertemuan 1.....	170
2. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	179
3. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	181
4. Hasil Pengamatan RPP siklus I Peretemuan 1.....	190
5. Hasil Pengamatan proses Pembelajaran Aspek Guru Siklus I Peretemuan 1.....	193
6. Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1.....	197
7. Hasil LKPD Siklus I Pertemuan 1.....	201
8. Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan 1.....	220
9. Hasil Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 1.....	228
10. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 1.....	230
11. Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 1.....	232
12. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	233
Siklus I pertemuan 2	
13. RPP Siklus I Pertemuan 2.....	235
14. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	245
15. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	246
16. Hasil Pengamatan RPP siklus I Peretemuan 2.....	250
17. Hasil Pengamatan proses Pembelajaran Aspek Guru Siklus I Peretemuan 2.....	253
18. Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2.....	257
19. Hasil LKPD Siklus I Pertemuan 2.....	261
20. Hasil Evaluasi Siklus I Pertemuan 2.....	270

21. Hasil Penilaian Sikap Siklus I Pertemuan 2	274
22. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 2	277
23. Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 2	279
24. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	280
25. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I	282
Siklus II	
26. RPP Siklus II	284
27. Media Pembelajaran Siklus II	294
28. Materi Pembelajaran Siklus II	296
29. Hasil Pengamatan RPP siklus II	298
30. Hasil Pengamatan proses Pembelajaran Aspek Guru Siklus II	301
31. Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran Peserta Didik Siklus II	305
32. Hasil LKPD Siklus II	309
33. Hasil Evaluasi Siklus II	318
34. Hasil Penilaian Sikap Siklus II	324
35. Hasil Penilaian Keterampilan Siklus II	327
36. Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus II	329
37. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Menggunakan Model TGT pada Siklus II	330
38. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Menggunakan Model TGT pada Siklus I dan Siklus II	332
39. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP, Pelaksanaan Pembelajaran dari Guru dan Peserta Didik	334
40. Dokumentasi/fhoto	335
41. Surat Penelitian	338

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu dalam pertemuan tatap muka dan atau praktik pengamatan pembelajaran Suyanto (2013: 22). Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema – tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.

Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam kurikulum tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di kelas I sampai kelas III. Menurut Rusman (2015:139) Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk

tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, (Nasrul, 2018) menjelaskan pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang ditujukan dengan menghubungkan tema, topik, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik secara utuh dan padu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan.

Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015:139) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip kelimuan secara holistic, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Selain itu keterlibatan peserta didik sangat diperlukan dimana peserta didik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mengenai hal-hal yang dipelajarinya.

Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015:146-147) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung pada anak, pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran, bersifat luwes, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 3 dan 9 November 2019 di SDN 18 Perumnas Air Tawar mendapatkan beberapa permasalahan baik dari segi perencanaan (RPP), pelaksanaan, maupun hasil belajar. Permasalahan dari segi perencanaan (RPP) yaitu (1) Guru belum mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) Pada saat awal pembelajaran buku guru sebagai salah satu sumber belajar tidak

tersedia, pada saat itu yang tersedia hanya buku siswa dan buku LKS peserta didik.

Sedangkan dari pelaksanaan yaitu: (1) Pada saat awal pembelajaran guru tidak memberikan apersepsi kepada peserta didik. Guru langsung saja meminta peserta didik untuk membuka buku lalu menanyakan pembelajaran berapa yang akan kita pelajari hari ini kemudian meminta peserta didik untuk membaca buku tersebut; (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) dimana guru yang lebih mendominasi pembelajaran dengan menjelaskan dan bertanya dalam proses pembelajaran; (3) Guru meminta peserta didik membaca penjelasan yang terdapat pada buku selanjutnya peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan yang ada di buku. Pada saat mengerjakan latihan guru tidak memberikan bimbingan kepada peserta didik hal ini menunjukkan guru belum melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran; (4) Rendahnya aktivitas peserta didik yang dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selama ini pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik tanpa memperhatikan ilmu yang disampaikan itu dapat dipahami peserta didik atau tidak. Hal ini terlihat saat diberikan beberapa pertanyaan atau tugas kebanyakan peserta didik tidak mampu menyelesaikannya; (6) Begitu juga dengan pembelajaran yang monoton membuat peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini disebabkan selama proses pembelajaran peserta didik hanya mendengar, menyaksikan apa yang

ditulis guru di papan tulis akibatnya peserta didik senang keluar masuk, berbicara dengan teman serta acuh tak acuh dengan apa yang diajarkan guru.

Masalah lain pembelajaran yang didominasi oleh guru adalah membuat peserta didik pasif dalam belajar, aktivitas peserta didik dalam belajar terbatas karena peserta didik kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah sehingga hasil belajar peserta didik juga rendah. Begitu juga dengan kegiatan belajar peserta didik yang diisi dengan mencatat uraian dari guru merupakan cara belajar pasif sehingga mereka lebih cenderung menerima apa yang diberikan guru. Aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam pembelajaran masih kurang

Kekurangan yang timbul pada pembelajaran ini adalah guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang sebenarnya wajib digunakan dalam penerapan pembelajaran tematik. Dalam proses pembelajaran lebih banyak guru yang menjelaskan yang mengakibatkan guru yang lebih aktif dan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya kontrol kelas dari guru menyebabkan beberapa peserta didik bergelut selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga membuat peserta didik lainnya terganggu.

Pembelajaran yang seperti ini tentu berdampak pula terhadap hasil belajar peserta didik, dimana hasil belajar peserta didik belum memuaskan. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada penilaian harian tema 7 kelas V

masih banyak yang belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 75. Untuk penjelasan lebih rincinya dapat dilihat dari tabel penilaian tengah semester satu berikut ini:

**Tabel 1.1 Nilai Pelatihan Harian Tema 7
SDN 18 Air Tawar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Kode Nama	Mata Pelajaran					Jumlah	Rata-Rata	keterangan
		PPKn	B.Indo	IPA	IPS	SBDP			
1.	AF	70	60	41	76	76	323	64.6	Tidak tuntas
2.	AGS	82	65	41	47	59	294	58.8	Tidak tuntas
3.	AK	65	50	47	47	71	280	56	Tidak tuntas
4.	AN	88	70	71	75	71	375	75	Tuntas
5.	BIS	76	90	75	72	78	391	78.2	Tuntas
6.	DAZ	80	65	35	41	59	280	56	Tidak tuntas
7.	KR	82	59	53	41	65	300	60	Tidak tuntas
8.	MAA	82	88	76	65	76	387	77.4	Tuntas
9.	MRF	80	82	76	82	76	396	79.2	Tuntas
10.	NNE	90	78	65	65	82	380	76	Tuntas
11.	QA	80	53	53	82	76	344	68.8	Tidak tuntas
12.	RF	90	71	41	94	88	384	76,8	Tuntas
13.	RIP	76	60	65	65	71	337	67.4	Tidak tuntas
14.	RAI	70	65	71	53	71	330	66	Tidak tuntas
15.	RRR	65	65	47	71	88	336	67.2	Tidak tuntas
16.	ZF	74	65	47	65	76	327	65.4	Tidak tuntas
17.	KS	60	76	47	71	88	342	68.4	Tidak Tuntas
18.	SD	65	70	72	65	65	337	67.4	Tidak Tuntas
19.	AVP	80	75	88	65	70	378	75.6	Tuntas
20.	AH	76	75	72	78	76	377	75.4	Tuntas
21.	MSS	74	75	60	65	70	344	68.8	Tidak tuntas
Jumlah		1605	1457	1243	1385	1522		1448.4	
Rata-Rata		76.42	69.38	59.19	65.95	72,47		68.97	

Sumber: Tata Usaha SDN 18 Air Tawar Selatan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan masih rendah. Apabila ditinjau dari KBM yang ditentukan oleh sekolah 75. Dari 21 peserta didik hanya 8 peserta didik yang tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar nilai peserta didik belum mencapai KBM yang telah ditetapkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pembaharuan dalam pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai macam model mengajar sehingga dapat menentukan model apa yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajarannya, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru betul-betul menjadi milik peserta didik. Macam-macam model pembelajaran tematik diantaranya yaitu: (1) *discovery learning*; (2) *problem based learning*; (3) *inquiry*; (4) *projek based learning*; dan (5) *cooperative learning*.

Salah satu model yang cocok digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik dapat belajar bekerja sama dengan peserta didik lain. Model pembelajaran pembelajaran kooperatif nantinya digunakan sebagai cara pelaksanaan proses belajar mengajar atau bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid disekolah. Pembelajaran kooperatif terdiri dari bermacam-macam tipe salah satunya yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Menurut Hamdayama (2016:122) “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah 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 serta *reinforcement*”. Penggunaan model TGT bertujuan untuk

meningkatkan antusias peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya antusias tersebut diharapkan akan menjadi dorongan peserta didik untuk belajar lebih baik lagi yang juga akan meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Susanto (2014:234) “Kelebihan model TGT yaitu peserta didik tidak akan merasa jenuh dalam melakukan proses pembelajaran karena peserta didik melaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi peserta didik”. Dengan adanya model *cooperative learning* tipe TGT yang juga menggunakan turnamen dalam proses pembelajarannya ini nantinya akan semakin membuat semua peserta didiknya antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka semua bisa bersaing mencoba menjawab pertanyaan dari teman sebayanya melalui meja turnamen yang telah disiapkan.

Berdasarkan kelebihan dari model *Teams Game Tournament (TGT)* ini, maka menurut peneliti *TGT* merupakan model yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu. Berpengaruhnya penggunaan model ini pada peningkatan hasil belajar peserta didik juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Chusniatus Sifa' Utami (2015). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pada tema cita-citaku kelas IV. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Salman Al-Farisi (2015) juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan

model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pada tema ekosistem kelas V.

Berdasarkan uraian masalah di atas dan diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang?”. Adapun secara khusus dapat penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta

didik pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk “Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang”. Secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang.

3. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Kooperatif tipe TGT pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar khususnya dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)*.
 - b. Sebagai bahan tambahan referensi pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)*.
2. Secara praktis penelitian diharapkan dapat bermanfaat:
 - a. Bagi penulis, sebagai pengetahuan dan bahan perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dengan yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dalam pembelajaran tematik terpadu, dan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar .

- b. Bagi guru, hasil penulisan ini dapat dijadikan suatu alternatif pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Sekolah, hasil penulisan ini nantinya dibuat sebagai alternatif pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi Peserta didik, peserta didik lebih aktif dan bersemangat dengan adanya alternatif pembelajaran model kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kekuatan atau sumber daya yang tumbuh dari dalam diri seseorang (individu). Menurut Rusman (2014:134) "Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan". Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang meliputi perubahan dalam persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dalam bentuk perilaku yang dapat diamati. Belajar sebagai perubahan pengetahuan yang tersimpan dalam memori. Proses belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang meliputi tiga tahap, yaitu perhatian (*attention*), penulisan dalam bentuk simbol (*encoding*), dan mendapatkan kembali informasi (*retrieval*).

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamdayama (2016: 28) "Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu". Kemampuan manusia untuk

belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Tidak semua perubahan tingkah laku dapat kita sebut belajar. Seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut tentunya diharapkan menuju kearah yang lebih baik. Berdasarkan berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik karena adanya respon terhadap suatu situasi yang bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

b. Pengertian Hasil Belajar

Untuk mengukur apakah seseorang sudah belajar atau belum, digunakan suatu indikator yang disebut dengan hasil belajar. Sudjana dalam Parwati (2018:24) mendefinisikan “Hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup hasil pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Menurut Sani (2019:38) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh peserta didik setelah melalui aktifitas belajar”. Hasil belajar merupakan dasar untuk mengetahui dan menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Jihad (2012:15) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar dapat terlihat setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Sesuai dengan menurut Indrawati (2015:41) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah pengetahuan, tingkah laku, keterampilan atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan mampu menerapkannya dalam kehidupan”.

Hasil belajar peserta didik juga dapat kita lihat dari kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran, mengingat pembelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana peserta didik tersebut mengaplikasikannya dalam kehidupan serta memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar baik itu pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik mencakup setiap mata pelajaran di sekolah.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat diketahui melalui kemampuan yang telah diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan dari pengaruh lingkungannya dimana hasil belajar tersebut terdiri dari tiga ranah yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagaimana menurut Parwati (2018:24-25)

1)Ranah pengetahuan berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang, yang meliputi (a) pengetahuan, (b) pemahaman, (c) aplikasi, (d) analisis, (e) sintesis, (f) evaluasi, 2) ranah sikap berhubungan dengan perasaan, sikap dan kepribadian, yang meliputi (a) penerimaan, (b) penanggapan, (c) penghargaan, (d) pengorganisasian, (e) penjatidirian dan 3) ranah keterampilan berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologis yang meliputi (a) persepsi, (b) kesiapan, (c)respon terpinpin, (d) mekanisme, (e) respon kompleks, (f) penyesuaian, (g) penciptaan.

Jenis perilaku yang diharapkan muncul setelah mengikuti sebuah kegiatan belajar menurut Sani (2019:38) adalah

a)perilaku pengetahuan, b) perilaku sikap, dan c) perilaku keterampilan. Perilaku pengetahuan adalah perilaku yang berkaitan dengan kemampuan mengingat dan berpikir. Perilaku sikap adalah perilaku yang berkaitan dengan nilai, norma, sikap, perasaan, dan kemauan. Sedangkan perilaku keterampilan merupakan perilaku yang menyangkut aspek keterampilan atau gerakan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang diharapkan sangat bergantung pada jenis dan karakteristik

materi dan mata pelajaran yang disampaikan, ada mata pelajaran yang lebih dominan ke tujuan pengetahuan, sikap atau ke tujuan keterampilan.

2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Menurut Suyanto dan Asep (2013:158) “Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu dalam pertemuan tatap muka dan atau praktik pengamatan pembelajaran”. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu jenis/tipe daripada model pembelajaran terpadu. Menurut Depdiknas dalam (Trianto, 2009:73-74) “Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”.

Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak didik. Dikatakan bermakna karena dalam pengajaran terpadu, anak akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengamatan langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang mereka pahami.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, menurut Suyanto dan Asep (2013:159-160) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan – kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktifitas belajar;
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct*

experiences). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal – hal yang lebih abstrak; 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema – tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.; 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada; 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya; 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Pembelajaran di kelas tidak hanya diarahkan pada prinsip belajar konvensional, yang lebih banyak menggunakan teknik mengajar ceramah, melainkan teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Sedangkan menurut Rusman (2015:146-147) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut: (1)berpusat pada peserta didik; (2)memberikan pengalaman langsung pada anak; (3)pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4)menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran; (5) bersifat luwes atau fleksibel; (6)hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; dan (7)menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik;
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik;
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas;
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran;
- 5) Bersifat fleksibel;
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik;
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan dalam pelaksanaannya. Selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki tujuan lainnya. Menurut Kemendikbud (2014:16)

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama;
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- 4) Mengembangkan kompetensi dasar lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
- 5) Lebih bergairah belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; dan
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat

ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan menurut Rusman (2015:145-146) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu;
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama;
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik;
- 5) Lebih semangat dan berbagairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas;
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan dan;
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik terpadu adalah untuk lebih mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, dengan adanya pembelajaran tematik terpadu lebih mudah untuk mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam satu tema, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan guru dapat menghemat waktu karena beberapa pelajaran yang diajarkan dalam satu waktu.

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kunandar (2011: 263) “Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus”. Sejalan dengan hal tersebut Taufina dan Muhammadi (2012:254) mengemukakan

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sanjaya (2015:28)

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Hasil akhir dari pengambilan keputusan tersebut adalah tersusunnya dokumen yang berisi tentang hal-hal di atas, sehingga

selanjutnya dokumen tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus secara lengkap dan sistematis.

b. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Secara umum komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah dalam (Hamdayama, 2016:16-18) “Komponen perencanaan pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan ajar, metode, alat (media), dan evaluasi”.

Sejalan dengan pendapat di atas Rusman (2011:5-7) juga mengemukakan “Komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, sumber belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen utama dari rencana pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah identitas mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Menurut Rusman (2012:202) “*Cooperative learning (Cooperative Learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru (*multi way traffic communication*).

Model pembelajaran kooperatif juga merupakan model yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan sesama peserta didik di dalam pembelajaran sehingga akan terjalin

interaksi yang baik antarpeserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamdayama (2016:145) “Model *cooperative learning* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bekerjasama, saling menghargai satu sama lain, dan meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta melatih peserta didik yang memiliki latar

belakang yang berbeda untuk bekerjasama saling membantu memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Menurut Slavin dalam (Rusman, 2015:109-113)

Ide utama dari belajar kooperatif yaitu bahwa peserta didik bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemampuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi.

Selanjutnya menurut Ibrahim dalam (Trianto, 2013) tujuan-tujuan model *cooperative learning* mencakup tiga jenis tujuan penting yaitu: “1) hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap keragaman, 3) pengembangan keterampilan sosial”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan tujuan model pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan solidaritas sosial di kalangan peserta didik. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang kuat. Pembelajaran kooperatif disusun dalam suatu usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap pengalaman dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda latar belakangnya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif

peserta didik berperan ganda, yaitu sebagai peserta didik ataupun sebagai guru.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan di SD. Terdapat beberapa macam tipe di dalam model *Cooperative Learning*. Menurut Rusman (2015:118)

Walaupun prinsip dasar *cooperative learning* tidak berubah, terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Setidaknya terdapat empat pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model *cooperative learning*. Yaitu STAD, *jigsaw*, investigasi kelompok (*teams game tournament* atau TGT), dan pendekatan struktural yang meliputi *think pair share* (TPS) dan *numbered head together* (NHT).

Selanjutnya menurut Suprijono (2013:89-101) “Model *Cooperative Learning* terdiri dari (1) *Jigsaw*, (2) *Think-Pair-Share*, (3) *Numbered Head Together*, (4) *Group Inventigation*, (5) *Two Stay Two Stray*, (6) *make a match*, (7) *listening team*, (8) *inside-outside-circle*, (9) *Bamboo dancing*, (10) *Point-count-point*, (11) *the power of two*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai jenis-jenis dari model pembelajaran kooperatif maka peneliti memilih salah satu tipe sebagai model yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Hamdayama (2016:122) “*Cooperative learning* model TGT adalah salah satu tipe atau model *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap peserta didik, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua peserta didik dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas

dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang akan diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan bantuan atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament (tgt)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok, yang terdiri dari 5-6 orang peserta didik heterogen yang bekerjasama dalam kelompoknya untuk mendapatkan poin tertinggi.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Kelebihan dari *Teams Game Tournament* adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. TGT mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak akan jenuh dalam melakukan proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2014:234) “Kelebihan TGT yaitu peserta didik tidak akan merasa jenuh dalam melakukan proses pembelajaran karena peserta didik melaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi peserta didik”. Selanjutnya Istarani (2012:329) juga mengemukakan kelebihan dari TGT yaitu:

(1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu, (2) belajar lebih atraktif karena akan dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan, (3) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi, (4) dapat memacu aktifitas belajar peserta didik agar lebih aktif, (5) dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam proses belajar mengajar, (6) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan TGT adalah dapat membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan yang sehat serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)*

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik dibagi dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Untuk pembagian kelompok peserta didik dibagi secara heterogen, dimana dalam setiap kelompok ada yang memiliki kemampuan tinggi, ada yang memiliki kemampuan sedang dan rendah. Peserta didik akan melakukan permainan yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Setiap peserta didik yang berhasil menjawab akan mendapat skor dari guru untuk kelompoknya.

Menurut Slavin (2015:166-267) *cooperative learning* tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu “Tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)”.

Sedangkan menurut Rusman (2015:132) langkah TGT terdiri dari empat komponen utama, antara lain “(1) presentasi guru, (2) kelompok belajar, (3) turnamen, (4) penghargaan kelompok”. Hal-hal yang harus dilakukan guru diantaranya yaitu: 1)Guru menyiapkan yaitu kartu soal, lembar kerja peserta didik dan alat/ bahan; 2)Peserta didik dibagi atas

beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang); dan 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat peneliti langkah-langkah model TGT adalah peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menjelaskan secara garis besar materi pelajaran hari ini, kemudian guru membagikan LKPD dan peserta didik bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh peserta didik melaksanakan turnamen, pada waktu turnamen ini mereka tidak dapat saling membantu.

d. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang dikemukakan oleh Slavin khususnya pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan kooperatif tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas.

Presentasi di kelas sama seperti penyajian kelas seperti biasa, guru melakukan pengajaran dengan memfokuskan pada materi yang sedang dibahas. Materi tentang mengidentifikasi peristiwa pada teks, menunjukkan sikap toleransi berdasarkan keragaman sosial budaya di Indonesia dan menunjukkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia diperkenalkan dalam presentasi kelas. Peserta didik memperhatikan media gambar yang dipajang guru yaitu terkait dengan materi mengidentifikasi peristiwa pada teks, menunjukkan sikap toleransi berdasarkan keragaman sosial budaya di Indoneisa dan menunjukkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Peserta didik mendengar penjelasan guru tentang mengidentifikasi peristiwa pada teks, menunjukkan sikap toleransi berdasarkan keragaman sosial budaya di Indoneisa dan menunjukkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Kemudian peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi terkait.

2) Belajar dalam Kelompok

Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok yang heterogen baik jenis kelamin maupun tingkat kemampuan tiap kelompok terdiri

dari 5 orang. Peserta didik mencari informasi dalam buku tentang materi pembelajaran kemudian mengerjakan LKS secara berkelompok. Peserta didik di bawah bimbingan guru memeriksa hasil kerja kelompoknya lalu peserta didik dalam kelompoknya saling menjelaskan jawaban atau materi satu sama lain dan peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang jawaban soal lembar kerja peserta didik.

3) Permainan

Guru melaksanakan permainan. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Guru memberi sejumlah kartu pertanyaan bernomor pada masing-masing kelompok. Peserta didik memilih kartu pertanyaan bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kartu tersebut secara bergantian dan yang lain dapat menambahkan jawaban yang dikemukakan oleh temannya. Pertanyaan yang dirancang berfungsi untuk menguji kemampuan peserta didik. Jika peserta didik dirasa sudah paham maka peserta didik selanjutnya siap melakukan turnamen.

4) Turnamen

Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta peserta didik menyusun meja untuk turnamen. Tiap meja terdiri atas

lima orang pemain. Guru membagi peserta didik yang kemampuannya hampir sama untuk menempati meja turnamen yang sama. Peserta didik duduk dimeja turnamen masing-masing. Salah satu peserta didik yang ditunjuk membagikan soal dan kunci soal untuk masing-masing kelompok turnamen. Para peserta didik menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama. Peserta didik yang mendapat nomor tertinggi langsung menjadi pembaca pertama dan peserta didik di sebelah kirinya sebagai penantang pertama dan seterusnya. Peserta didik melakukan turnamen menjawab soal secara bergantian dikelompok turnamen masing-masing. Pembaca pertama menjawab soal yang dibacakannya sedang peserta didik yang lain sebagai penantang. Peserta didik menghentikan permainan setelah waktu yang ditentukan habis.

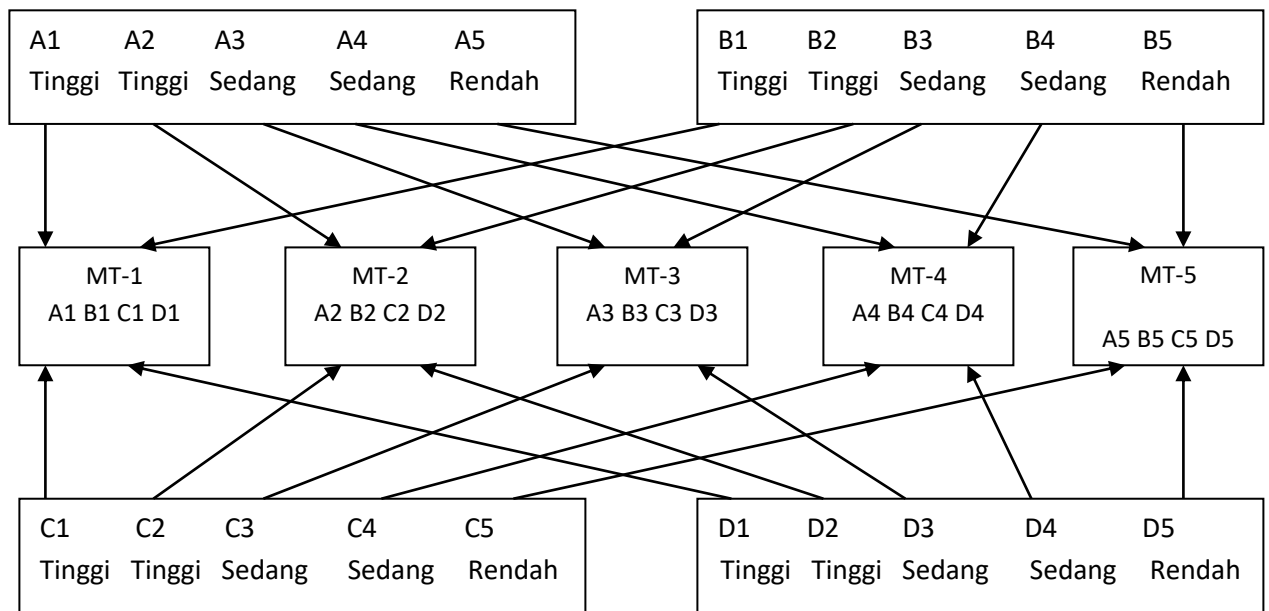
Adapun tugas dari masing-masingnya dan aturan permainan adalah sebagai berikut:

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras – keras; dan (3) beri jawaban.

Kelompok penantang kesatu bertugas menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*game ruler*).

Secara lengkap mekanisme *game ruler* untuk empat tim

ditunjukkan pada gambar berikut:



Bagan 1.1 Penempatan Peserta didik dalam Kelompok Pada Meja Pertandingan

Keterangan :

A1, B1, C1, D1: Peserta didik yang berkemampuan tinggi pada kelompok belajarnya

A2, B2, C2, D2: Peserta didik yang berkemampuan tinggi pada kelompok belajarnya

A3, B3, C3, D3: Peserta didik yang berkemampuan sedang pada kelompok belajarnya

A4, B4, C4, D4: Peserta didik yang berkemampuan sedang pada kelompok belajarnya

MT 1, MT 2, MT 3, MT 4: Meja turnamen

5) Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen selesai, peserta didik pada meja turnamen kembali ke kelompok belajar dengan membawa poin yang didapat dalam meja turnamen. Guru menghitung poin masing-masing kelompok. Dan setiap kelompok akan mendapat penghargaan berupa hadiah dari guru atas prestasi yang telah mereka capai.

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria oleh Slavin (2015:175):

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Tabel 2. Penghargaan Kelompok Kooperatif Tipe TGT

B. Kerangka Teori

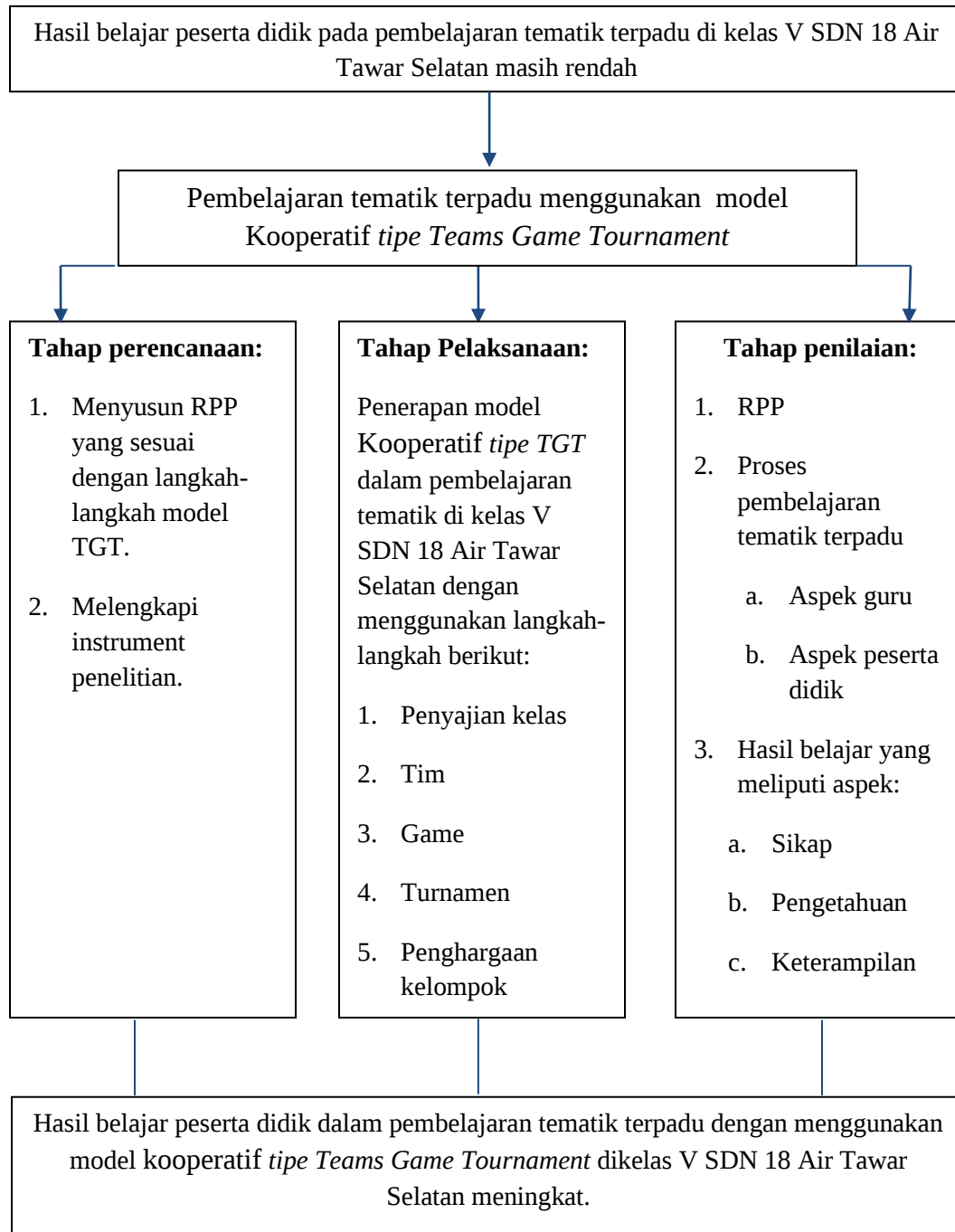
Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dirancang memadukan berbagai kompetensi dari mata pelajaran ke dalam tema untuk dipelajari serta dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dirancang memadukan berbagai kompetensi dari mata pelajaran ke dalam tema untuk dipelajari serta dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik seorang guru dapat menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Pembelajaran Tematik Terpadu dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas V SD. Dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* ini secara tidak sadar mengajarkan peserta didik untuk aktif, serta melatih kerjasama dan kekompakkan dalam berdiskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* pembelajaran diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu masuk kelangkah Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* yang digunakan dalam pembelajaran Tematik Terpadu dengan langkah- langkahnya sebagai berikut.

1. Penyajian kelas, diawali dengan guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah disediakan.
2. Belajar dalam kelompok, kemudian guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang mana pada masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait materi pembelajaran.
3. Permainan, setelah itu guru membagikan kartu pertanyaan kepada peserta didik dan peserta didik memilih kartu dan secara bergantian menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu.
4. Turnamen, guru meminta peserta didik untuk meja untuk turnamen, dan menempatkan peserta didik secara heterogen pada meja turnamen tersebut.
5. Penghargaan kelompok, setelah turnamen selesai guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka berpikir pada bagan di bawah ini.



Bagan 1. Kerangka Teori

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Simpulan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Saran berisikan sumbangan pikiran peneliti tentang hasil penelitian dan pembahasan.

A. SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan dengan model kooperatif tipe TGT dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media/alat dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. RPP dibuat sesuai dengan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menurut Slavin (2015:166-167) yang terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) penyajian kelas; (2) bekerja dalam kelompok; (3) permainan, (4) turnamen; dan (5) penghargaan kelompok. Perencanaan pembelajaran dirancang oleh

peneliti yang berperan sebagai guru, di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan RPP siklus I diperoleh nilai rata-rata 79,16% dengan kualifikasi (C), meningkat pada siklus II menjadi 94,44% dengan kualifikasi (SB).

2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe TGT terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe TGT dilaksanakan dengan langkah langkah yang telah disebutkan di atas. Pada pelaksanaannya juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II dari setiap pertemuannya. Baik dari aspek aktivitas guru maupun aspek aktivitas peserta didik. Persentase nilai rata-rata aspek guru siklus I diperoleh 80,35% dengan kualifikasi (B), meningkat pada siklus II 96,42% dengan kualifikasi (SB). Sedangkan nilai rata-rata aspek peserta didik siklus I diperoleh 80,35% dengan kualifikasi (B), meningkat pada siklus II 96,42% dengan kualifikasi (SB).
3. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar peserta didik siklus II lebih tinggi jika dibandingkan dengan rekapitulasi hasil belajar peserta didik siklus I yaitu 73,30 dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 82,90 dengan kualifikasi sangat baik. Rekapitulasi hasil penilaian pada siklus I juga

sudah mengalami peningkatan pada siklus II dimana peserta didik sudah banyak memperoleh nilai di atas ketuntasan yang ditetapkan.

B. SARAN

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

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe TGT layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi model pembelajaran alternatif dan referensi dalam memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran tematik terpadu, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT, yaitu: penyajian kelas, bekerja dalam kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok.
3. Pada penilaian hasil belajar, disarankan kepada guru harus dapat mengelola data penilaian peserta didik yang telah diperoleh dari hasil pengamatan dalam pelaksanaan RPP, hasil pengamatan observasi, dan penilaian hasil belajar baik dari siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farisi, MS. 2015. Penggunaan Model Cooperative learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema Ekosistem Kelas V SDN Jeruk 1 Surabaya. *Jurnal PGSD* 3(2). 1-11.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdayama. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indrawati, Tin. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 1(15). 40-47.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Asep, Jihad. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kemendikbud. 2014. *Pembelajaran Terpadu*.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- , 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nasrul, Silviana. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81-92.
- Parwati, Ni Nyoman., dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Poerwati, Loeloek Endah. Sofan Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- , 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyanto., & Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.

- Tabany, Trianto Ibnu Badar Al. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Kencana.
- Taufik, Taufina., & Muhammadi. 2012. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta:PT Prestasi Pustakarya.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. dkk. 2014. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, CS. 2015. *Pengaruh Penerapan Model Cooperative learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Cita-citaku Peserta didik Kelas IV SDN LidahWetan II Surabaya*. *Jurnal PGSD* 3(2). 1-11.
- Yaumi, Muhammad., & Muljono Damopolii. 2014. *Action Researh: Teori, Model, & Aplikasi*. Jakarta: Kencana.