

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SD NEGERI 26 AIR TAWAR TIMUR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Peryaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

ZIKRI PUTRA IDANTA

NIM : 18129044

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV
SD NEGERI 26 AIR TAWAR TIMUR KOTA PADANG**

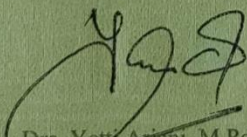
Nama : Zikri Putra Idanta
NIM : 18129044
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

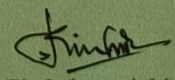
Padang, Juni 2022

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Pembimbing


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001


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 Menggunakan Model
Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD
Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang

Nama : Zikri Putra Idanta

NIM : 18129044

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

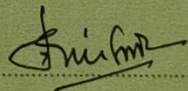
Padang, juli 2022

Tim Penguji,

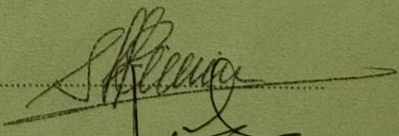
Nama

Tanda Tangan

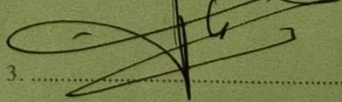
1. Ketua : Dra. Tin Indrawati, M.Pd

1. 

2. Anggota : Drs. Arwin, M.Pd

2. 

3. Anggota : Masniladevi, S.Pd, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Zikri Putra Idanta

NIM/BP : 18129044/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang

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

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

Padang, juli 2022
Peneliti



Zikri Putra Idanta
NIM. 18129044

ABSTRAK

Zikri Putra Idanta. 2022 : Peningkatan Hasil belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan yang menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, serta guru kurang maksimal dalam mengoptimalkan pelaksanaan pada pembelajaran kelompok, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tiga kali pertemuan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan semester II tahun ajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian adalah guru dan peserta didik dengan jumlah 16 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain, observasi, tes dan non tes sedangkan instrument penelitian terdiri atas lembar pengamatan RPP, lembar pengamatan aspek guru dan peserta didik serta lembar tes dan non tes.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan RPP siklus I rata-rata 81,94% dengan kualifikasi Baik (B), meningkat pada siklus II 97,22% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Peningkatan aspek guru pada siklus I memperoleh rata –rata 87,49% dengan kualifikasi Baik (B), meningkat pada siklus II 95,83% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Peningkatan aspek peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 89,58% dengan kualifikasi Baik (B), meningkat pada siklus II 95,83% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Hasil belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 83,06% meningkatkan pada siklus II yaitu 93,37%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Kata Kunci : Hasil belajar, tematik terpadu, model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan sampai kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 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, sehingga pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih yang sebesarbesarnya kepada semua pihak yang telah memberikan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada peneliti. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan dan sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan administrasi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku koordinator UPP I dan seluruh Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik dalam perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku penguji 1, dan ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Arni.S, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Ibu Patmawati S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang yang telah menerima peneliti dengan baik dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti, Ayah dan ibu tercinta Mardan S.Pd dan Afrida S.Pd, adik Bunga Nurhasanah, Muhaimin, beserta

seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan nasehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa S1 PGSD 2018 seksi 18 AT 01 yang sudah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin ya Robbal 'alamin.

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya karya ilmiah ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya. Amin ya Robbal'alamin.

Padang, Juli 2022

Zikri Putra Idanta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Hakikat Hasil Belajar	13
a. Pengertian Hasil Belajar	13
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	14
2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	16
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	17
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	17
c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu	18
3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
a. Pengertian Model Pembelajaran	20
b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	21
4. Hakikat Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	22

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	22
b. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	25
c. Kelebihan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	26
5. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Kelas IV	28
6. Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8	38
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	42
a. Pengertian RPP	42
b. Tujuan RPP	43
c. Komponen RPP	44
B. Kerangka Teori	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Setting Penelitian	49
1. Tempat Penelitian.....	49
2. Subjek Penelitian	49
3. Waktu Penelitian	50
B. Rancangan Penelitian.....	50
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
2. Alur Penelitian	52
3. Prosedur Penelitian	53
C. Data Dan Sumber Data Penelitian.....	59
1. Data Penelitian	59
2. Sumber Data	60
D. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian	60
1. Teknik Pengumpulan Data	60
2. Instrumen Penelitian.....	62
E. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Siklus I Pertemuan I	68
a. Tahap Perencanaan	68

b. Tahap Pelaksanaan	72
c. Tahap Pengamatan	79
d. Tahap Refleksi	91
2. Siklus I Pertemuan II	97
a. Tahap Perencanaan	97
b. Tahap Pelaksanaan	101
c. Tahap Pengamatan	107
d. Tahap Refleksi	118
3. Siklus II	123
a. Tahap Perencanaan	124
b. Tahap Pelaksanaan	128
c. Tahap Pengamatan	135
d. Tahap Refleksi	145
B. Pembahasan	148
1. Pembahasan Siklus I	149
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	149
b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	152
c. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	154
2. Pembahasan Siklus II	156
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	156
b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	157
c. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	158
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	160
A. Simpulan	160
B. Saran	162

DAFTAR RUJUKAN	163
DAFTAR LAMPIRAN	167

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian Tengah Semester I Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang Tahun Ajaran 2021/2022.....	6
--	---

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka teori.....	48
Bagan 3.1 Alur penelitian.....	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II	159
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pemetaan KD Siklus I Pertemuan I	167
Lampiran 2: Pemetaan KD dan Indikator Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	168
Lampiran 3: RPP Siklus I Pertemuan I	169
Lampiran 4: Materi Pembelajaran	179
Lampiran 5: Media Pembelajaran	183
Lampiran 6: Lembar Kerja Peserta Didik 1	185
Lampiran 7: Lembar Kerja Peserta Didik 2	187
Lampiran 8: Kisi-kisi Soal Evaluasi	189
Lampiran 9: Soal Evaluasi	196
Lampiran 10: Kunci Jawaban Lembar Evaluasi	206
Lampiran 11: Penilaian Sikap	207
Lampiran 12: Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan I	209
Lampiran 13: Penilaian Keterampilan	210
Lampiran 14: Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan I.....	214
Lampiran 15: Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Keterampilan Siklus I Pertemuan 1	215
Lampiran 16: Hasil Pengamatan RPP	216
Lampiran 17: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru	221
Lampiran 18: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Peserta Didik.....	226
Lampiran 19: Pemetaan KD dan Indikator Siklus I Pertemuan II	231
Lampiran 20: Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	232
Lampiran 21: Materi Pembelajaran	241
Lampiran 22: Media Pembelajaran	245
Lampiran 23: Lembar Kerja Peserta Didik 1	246
Lampiran 24: Lembar Kerja Peserta Didik 2	248
Lampiran 25: Kisi-kisi Soal Evaluasi	250
Lampiran 26: Soal Evaluasi	254
Lampiran 27: Kunci Jawaban Lembar Evaluasi	260
Lampiran 28: Penilaian Sikap	261

Lampiran 29: Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan II	263
Lampiran 30: Penilaian Keterampilan	264
Lampiran 31: Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan II.....	268
Lampiran 32: Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Keterampilan Siklus I Pertemuan II	269
Lampiran 33: Rekapitulasi Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I	270
Lampiran 34: Hasil Penilaian RPP.....	271
Lampiran 35: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru	275
Lampiran 36: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Peserta Didik.....	279
Lampiran 37: Pemetaan KD dan Indikator Siklus II.....	283
Lampiran 38: Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran	284
Lampiran 39: Materi Pembelajaran.....	293
Lampiran 40: Media Pembelajaran	297
Lampiran 41: Lembar Kerja Peserta Didik 1	298
Lampiran 42: Lembar Kerja Peserta Didik 2	300
Lampiran 43: Kisi-kisi Soal Evaluasi	302
Lampiran 44: Soal Evaluasi	308
Lampiran 45: Kunci Jawaban Lembar Evaluasi	314
Lampiran 46: Penilaian Sikap	315
Lampiran 47: Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus II	317
Lampiran 48: Penilaian Keterampilan	318
Lampiran 49: Rekapitulasi Penilaian Keterampilan Siklus II	322
Lampiran 50: Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan Keterampilan Siklus II.....	323
Lampiran 51: Hasil Penilaian RPP.....	324
Lampiran 52: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru	329
Lampiran 53: Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Peserta Didik	334
Lampiran 54: Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I.....	339
Lampiran 55: Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I dan II	340
Lampiran 56: Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I	341
Lampiran 57: Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I dan II.....	342
Lampiran 58: Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Peserta Didik Siklus I.....	343

Lampiran 59: Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Peserta Didik Siklus I dan II	344
Lampiran 60: Rekapitulasi Hasil Penelitian Tema 8	345
Lampiran 61: Dokumentasi Kegiatan Penelitian	346
Lampiran 62: Hasil Observasi dan Wawancara guru	351
Lampiran 63: Surat Izin Penelitian	354
Lampiran 64: Balasan Surat Penelitian	355
Lampiran 65: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Kelas IV	356

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pembelajaran yang dimuatkan ke dalam bentuk tema sehingga dapat memberikan pengalaman berkesan kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Perwita & Indrawati (2020) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikelompokkan menjadi satu tema, pembelajaran tematik menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.. Disebutkan pengalaman yang bermakna karena dalam proses pembelajaran tematik terpadu akan mendorong peserta didik untuk memahami konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman yang dialami oleh peserta didik serta menerapkannya dengan konsep yang telah mereka pahami sendiri.

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran lain, pada pembelajaran tematik terpadu siswa langsung dikaitkan dengan materi lebih mendalam dan berkesan kepada peserta didik sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Majid (2014:89) ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu diantaranya adalah : “1) Berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman

langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan”.

Dalam pembelajaran tematik terpadu membutuhkan seorang guru SD yang profesional dan memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang inovatif dan bermakna agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai dengan baik. Selain itu guru yang profesional tidak cukup dengan menguasai materi pelajaran saja namun seorang guru harus mampu mengayomi, menjadi contoh dan selalu mendorong siswa untuk lebih baik dan maju (Abidin, 2018). Dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru harus memodifikasikan metode pembelajaran yang beragam, guru juga harus memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga dalam proses pembelajaran akan tercipta pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu guru harus menyusun dan mengembangkan dengan baik rencana pelaksanaan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih terarah, berjalan efektif dan efisien. Dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran guru harus mengembangkan RPP yang ada di buku guru, dengan cara menganalisis pada komponen – komponen RPP seperti merumuskan indikator, tujuan pembelajaran, menentukan media yang digunakan, materi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran dan penilaian yang meliputi tiga ranah penilaian yaitu ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam melaksanakan pembelajaran tematik guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai yang dikemukakan oleh Erik Sutrada (2020) Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik terpadu guru idealnya memiliki kemampuan mengemas pembelajaran dengan tepat, menarik, menyajikan materi secara utuh tanpa adanya pemisahan antar mata pelajaran, serta sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh kepada kualitas perencanaan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan optimalnya proses pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam pembelajaran adalah peserta didik yang mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan keberhasilan ini bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Sejalan yang diungkapkan oleh Kunandar (2015) Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai atau yang dikuasai peserta didik baik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar

dijadikan kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai dan memahami suatu materi pelajaran.

Pada dasarnya harapan yang kita inginkan tidak selalu sesuai dengan kenyataan yang ada, berdasarkan temuan peneliti saat melakukan observasi pada tanggal 30 agustus 2021, 01 dan 06 september 2021 di SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang di kelas IV peneliti menemukan terdapat beberapa permasalahan dari aspek guru maupun aspek peserta didik dalam proses pembelajaran.

Masalah yang peneliti temukan dari aspek RPP adalah : (1) RPP yang digunakan guru belum maksimal dengan apa yang diharapkan, hal ini terlihat dari RPP yang digunakan oleh guru masih terdapat kekurangan dari segi komponen pemilihan media pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Kemudian masalah yang peneliti temukan pada proses pembelajaran aspek guru adalah : (1) dalam kegiatan pembelajaran guru belum menerapkan konsep belajar sambil bermain, hal ini terlihat dari kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dan langsung memberikan tugas yang ada pada buku siswa, (2) guru belum maksimal dalam menerapkan pembelajaran kelompok, terlihat dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan tugas secara individu dan belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

Adapun masalah yang terlihat pada aspek peserta didik: (1) peserta didik belum berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, ini terlihat pada saat guru mengajukan pertanyaan peserta didik banyak yang diam dan tidak menjawab pertanyaan dari guru, (2) kurangnya sikap tanggung jawab dalam diri peserta didik, ini terlihat dari tugas yang diberikan guru belum sepenuhnya dikerjakan oleh peserta didik, (3) dalam pembelajaran belum terlihatnya kerjasama dan peran tutor sebaya antara peserta didik, sehingga kurang adanya komunikasi dan interaksi sosialisasi antar peserta didik.

Proses pembelajaran pada kenyataan di atas itulah yang mengakibatkan dampak buruk terhadap hasil belajar peserta didik karena dirasa belum maksimal seperti yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) peserta didik masih banyak di bawah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut tabel hasil penilaian tengah semester kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang tahun ajaran 2021/2022.

Tabel 1 Penilaian Tengah Semester 1 Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar
Timur Kota Padang Tahun Ajaran 2021/2022

No	Nama	Nilai Peserta Didik					Jumlah	Rata-rata	Ketuntasan
		PPKn	BI	IPA	IPS	SBdP			
1	APR	82	75	70	80	80	387	77,4	TT
2	AA	90	85	90	90	90	445	89	T
3	AS	90	80	85	85	90	430	86	T
4	DTNA	75	70	70	75	80	370	74	TT
5	FO	80	80	75	75	80	390	78	TT
6	FA	70	70	70	70	80	360	72	TT
7	FRN	80	70	75	70	85	380	76	TT
8	GIA	80	85	75	75	85	400	80	T
9	JS	85	80	80	80	85	410	82	T
10	KDW	85	88	85	80	80	418	83,6	T
11	LK	70	75	60	60	70	335	67	TT
12	MFA	80	80	75	80	85	400	80	T
13	MFAR	85	80	75	80	85	405	81	T
14	MFA	80	70	70	65	70	355	71	TT
15	MFA	75	75	75	70	80	375	75	TT
16	MRB	80	80	85	75	80	400	80	T
17	MQ	70	75	70	70	80	365	73	TT
18	NTU	75	70	70	70	80	365	73	TT
19	NDO	75	80	70	70	75	370	74	TT
20	RAA	85	80	80	80	85	410	82	T
21	SDH	80	75	75	70	80	385	77	TT
22	SA	65	65	60	60	70	320	64	TT
23	SAZ	70	70	70	70	70	350	70	TT
24	TA	80	80	80	80	85	405	81	T
25	VDS	80	85	75	85	80	405	81	T
26	VAP	80	85	80	80	85	410	82	T
27	ZRS	75	70	75	75	80	375	75	TT
28	ZIP	80	75	75	70	80	380	76	TT

(Sumber : Data sekunder dari guru kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota padang)

Dari tabel di atas terlihat bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik masih belum maksimal, dari 28 orang peserta didik hanya 12 orang peserta didik yang mencapai KBM dan 16 orang peserta didik belum

mencapai KBM.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada maka sangat dibutuhkannya suatu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. Seorang guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, dengan model pembelajaran yang tepat maka tujuan dari pembelajaran itu dapat dicapai. Sejalan yang disampaikan Syaifuddin (2017) bahwa pemilihan model pembelajaran sangat menentukan akan keberhasilan dan tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran. Salah satu model yang cocok bagi penulis dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu adalah dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT).

Peneliti menggunakan model kooperatif tipe *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) ini dalam mengatasi masalah di atas, karena (1) TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, (2) Melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan) dengan model ini peserta didik dapat saling membantu dengan temannya dan saling berbagi pendapat serta ilmu, (3) Peserta didik aktif saat pembelajaran karena siswa bisa bermain sambil belajar, (4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena model ini meminta kerjasama dan kekompakan peserta didik

sebagai kelompok, (5) Menimbulkan sikap bertanggung jawab, karena pembelajaran ini bersifat kelompok, setiap anggota kelompok wajib bertanggung jawab terhadap tugas- tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Dalam hasil Penelitian yang pernah dilakukan Bambang Sumantri. (2014) Melakukan penelitian tentang meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adapun hasil penelitiannya dapat meningkatkan motivasi di awal pembelajaran untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar, dengan penyampaian, penjelasan materi. Jika dilihat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menubuhkan semangat dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Menurut Gora dan Sunarto (2010) model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5- 6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Dengan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur Kota Padang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pesta didik menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (*TGT*) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang”. Adapun rumusan masalah secara khusus penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran

tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah diuraikan dalam rumusan masalah, tujuan penelitian ini secara umum untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan yang telah dipaparkan di atas, hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teoritis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Meningkatkan semangat dan menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar SI di jurusan PGSD FIP UNP.

b. Bagi guru

Bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik terpadu serta untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam rangka memberikan pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Peserta Didik

Dari penelitian ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih menguasai dan terampil dalam proses pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament sehingga hasil belajar meningkat dalam pembelajaran tematik terpadu.

d. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dalam upaya memberikan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolahnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang dapat diukur dan diamati dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Suprijono (2013) Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sedangkan menurut Rusman (2015) hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Purwanto (2016) hasil belajar adalah ukuran prestasi peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menguasai bahan yang telah diajarkan sesuai dengan kriteria tertentu.

Dari beberapa ungkapan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian pemahaman yang diperoleh peserta didik dalam proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tergolong dalam aspek, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Asep (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu: (1) Ranah kognitif yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisa, sintesa dan evaluasi, (2) Ranah afektif atau sikap yang terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi (mewatak), (3) ranah psikomotorik atau keterampilan, yakni terdiri dari menirukan, manipulasi, keseeksamaan, artikulasi, dan naturalisasi.

Sejalan dengan Sudjana (2009) mengemukakan hasil belajar terdiri atas 3 ranah yaitu: (1) Ranah pengetahuan berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.(2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. (3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotor yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar,

kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Selanjutnya menurut Rusman (2017) jenis-jenis hasil belajar adalah sebagai berikut: (1) Penilaian sikap adalah ekspresi dari nilai atau pandangan hidup, baik sosial maupun spiritual, yang dimiliki oleh seseorang, (2) Penilaian pengetahuan, dilakukan untuk mengetahui tahap penguasaan pengetahuan faktual, konseptual, serta prosedural yang dimiliki peserta didik, (3) Penilaian keterampilan, dilakukan untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik guna menyelesaikan berbagai tugas dalam konteks yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.

Dalam penelitian pada ranah kognitif kata kerja operasional yang peneliti gunakan adalah C2, C3 dan C4 terdiri dari C2 menceritakan, menampilkan, memberi contoh, menyimpulkan, adapun C3 melaksanakan, menentukan, sedangkan C4 menelaah dan mendeteksi. Kemudian pada ranah afektif nilai utama karakter yang diamati adalah integritas, nasional, religious, kemandirian, dan gotong royong. Sedangkan pada ranah psikomotor kata kerja operasional yang peneliti gunakan adalah P1, P2, dan P3 terdiri menyalin, membuat, melakukan, menunjukan, dan melengkapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perkembangan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu pembahasan ke dalam bentuk tema sehingga dapat memberikan kesan yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Aini, Lidra (2018) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus untuk memberikan pengalaman kepada siswa.

Sedangkan Rusman (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang didalamnya dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Sejalan Menurut Majid (2014) bahwa Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid. Kemudian Indriyani, dkk (2019) menjelaskan bahwa Pembelajaran tematik terpadu merupakan

pembelajaran menggunakan tema yang menyatukan beberapa materi ke dalam satu mata pelajaran, menghubungkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu desain pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan mata pelajaran yang dipadukan sehingga memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student centre*) dimana siswa dijadikan langsung sebagai subjek pembelajaran dan dijadikan guru sebagai fasilitator. Menurut Kadir (2014) karakteristik pembelajaran tematik diantaranya adalah menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, memberikan pengalaman langsung pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sehari-hari siswa, menghubungkan pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lain, bersifat luwes atau fleksibel, holistik artinya pembelajaran tematik bersifat terpadu serta pemisahan antar mata pelajaran tidak terlalu jelas.

Sedangkan menurut Rusman (2015) Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu : (1) Berpusat pada siswa; (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/fleksibel; (6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mendalami materi pelajaran. Menurut Kemendikbud (2013) 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 mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik; (5) Lebih bergairah belajar karena siswa 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 siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi. Sejalan dengan pendapat Arwin (2020) Pembelajaran tematik terpadu di SD mempunyai tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

Sedangkan menurut Rusman (2015) Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut : (1) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu, (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama, (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan lebih berkesan, (4) Mengembangkan

kompetensi berbahasa, (5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, (6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar, (7) Guru dapat menghemat waktu, (8) Budi pekerti peserta didik dapat ditumbuhkembangkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna dan pembelajaran dikaitkan langsung dengan kehidupan peserta didik sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah rancangan yang tersusun secara sistematis menggambarkan proses dan pengalaman belajar digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Menurut Taufik dan Muhammadi (2011) model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, merancang dan menyampaikan materi, mengorganisasikan peserta didik dan memilih media serta metode dalam suatu kondisi pembelajaran.

Sedangkan Suprijono (2012) berpendapat bahwa Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang dapat

digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan dari model pembelajaran yang bervariasi serta proses pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang sistematis digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai pedoman bagi pendidik untuk terwujudnya tujuan pembelajaran.

b. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil yang dirancang untuk peserta didik sehingga bisa saling berinteraksi bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Sugiyanto, (2010) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan Suprijono (2013) mengatakan pembelajaran Cooperative Learning adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Kemudian menurut

Ulfa (2014) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu di dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan maksimal.

4. Hakikat Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Meningkatnya proses pembelajaran tergantung bagaimana seorang guru mampu mendesain berbagai jenis model pembelajaran yang efektif agar terciptanya suasana belajar yang tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Masniladevi (2017) mengatakan bahwa peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat disebabkan karena tidak efektifnya pembelajaran

yang dilakukan sehingga sangat diperlukannya penggunaan sebuah model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Menurut Hamdani, dkk (2019) Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana dalam pembelajaran Teams Games Tournament para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Irawan (2017) mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar siswa dan melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Kemudian Gora dan Sunarto (2010) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5- 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Model ini dapat melatih peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menuntut peserta didik bekerjasama

dan aktif dengan anggota kelompoknya sehingga proses pembelajaran serta hasil belajarpun akan meningkat. Dengan model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu peserta didik yang kurang, sedangkan bagi peserta didik yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk peserta didik yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga meliputi peserta didik yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pada *Teams Games Tournament* (TGT) tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lain. Sebagai penggantinya, diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen ini, peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Turnamen memungkinkan peserta didik dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor bagi kelompoknya jika mereka berusaha dengan maksimal, hal ini dikarenakan peserta didik berkemampuan akademik rendah dan tinggi mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik

sebagai individu maupun anggota kelompok.

Dari beberapa ungkapan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament merupakan model pembelajaran berkelompok dan menuntut peserta didik untuk aktif berkompetisi tanpa harus membedakan status, strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan peserta didik bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh peserta didik menguasai materi pelajaran.

b. Langkah – Langkah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Menurut (Sutirman, 2013), langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu : (1) Presentasi Materi, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. (2) Pembentukan Kelompok, setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok- kelompok siswa. (3) *Game* turnamen, setelah

siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. (4) Penghargaan kelompok, perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok.

Kemudian menurut Slavin (2005) langkah – langkah menggunakan model *Team Game Tournament* sebagai berikut: a) Presentasi di kelas; b) Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi; c) Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen; d) Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan di rekognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dikemukakan oleh Sutirman (2013), yaitu 1) presentasi materi, 2) pembentukan kelompok, 3) game tournament, 4) penghargaan.

c. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Menurut Ekocin (2011) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan

diantaranya: (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (c) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, (d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (e) motivasi belajar lebih tinggi, serta (f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Sejalan dengan Rusman (2014) mengungkapkan kelebihan model kooperatif tipe Team Games Tournament adalah a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu c) Proses belajar mengajar mengikut sertakan keaktifan peserta didik d) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi e) Motivasi peserta didik belajar lebih tinggi f) Hasil belajar lebih baik g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sejalan dengan yang diungkapkan Zumaroh, E (2017) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah meningkatkan waktu untuk tugas, mengedepankan perbedaan individu, mengajarkan peserta didik

untuk bersosialisasi, motivasi belajar tinggi dan meningkatkan toleransi sesama peserta didik.

5. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8

Kelas IV

Peneliti mengambil pembelajaran tematik terpadu pada tematik terpadu pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Sub tema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku” pembelajaran 3, pembelajaran 4, dan sub tema 2 “ Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” pembelajaran 3. Muatan pelajaran yang terkait adalah PPKn, Bahasa Indonesia, dan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS).

a. PPKN

1) Pengertian keberagaman

Keberagaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Keberagaman berarti memahami bahwa setiap individu memiliki keunikan masing-masing dan mengakui perbedaan individu lainnya. Keragaman berarti macam-macam atau jenis-jenis perbedaan yang dimiliki oleh manusia. Keberagaman karakteristik individu berarti perbedaan ciri-ciri khusus pada setiap manusia. Keragaman karakteristik individu dapat berupa keragaman fisik. Keragaman fisik dapat meliputi, warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan, serta berat badan. Selain

keragam fisik, juga terdapat keragaman kegemaran dan keragaman sifat.

Manfaat dari keragaman karakteristik keluarga, lebih mengenal karakter masing-masing orang di sekitar kita, tumbuhnya rasa toleransi, menumbuhkan rasa nasionalisme, tumbuhnya rasa persatuan dan kesatuan pada orang sekitar kita.

2) Manfaat keberagaman

Manfaat keragaman adalah sebagai berikut :

- a) Mendapat banyak wawasan dan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai agama, suku, budaya, adat istiadat, bahasa daerah, dan lain sebagainya.
- b) Mempererat tali persaudaraan antar masyarakat Indonesia walaupun mempunyai perbedaan. Menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang kaya nilai-nilai luhur yang dimiliki masyarakat pada setiap daerah.
- c) Memperkokoh rasa persatuan serta kesatuan antar masyarakat dalam menjaga NKRI.
- d) Saling mendukung, membantu, dan bergotong-royong guna mempertahankan keragaman yang telah jadi ciri khas dari bangsa Indonesia.

- e) Keragaman yang ada menjadi alat sebagai pemersatu bangsa Indonesia.
- f) Keragaman mampu menumbuhkan rasa nasionalisme setiap masyarakat.

3) Keragaman kegemaran anggota keluarga

Anggota keluarga memiliki kebiasaan hingga kegemaran yang berbeda-beda meski tinggal dalam satu rumah. Perbedaan kebiasaan, kegemaran hingga makanan kesukaan ini akan membuat keberagaman dalam keluarga. Meski demikian, keberagaman tersebut bukan untuk diperdebatkan melainkan akan saling membutuhkan satu sama lain. Berikut contoh dari keragaman kegemaran anggota keluarga :

Kegemaran:

- a) Kakak senang membaca buku
- b) Aku senang menggambar sesuatu
- c) Ibu senang membaca buku resep dan memasak makanan
- d) Ayah senang menanam bunga dan membuat taman menjadi rapi dan indah

4) Keberagaman karakteristik di lingkungan sekolah

Adapun bentuk keberagaman karakteristik di lingkungan sekolah adalah :

- a) Keragaman suku bangsa, contoh suku jawa, batak, sunda, padang, aceh dll
- b) Keragaman agama, contoh agama islam, Kristen, katolik, budha, hindu dan konghuchu
- c) Keragaman gender, contoh laki-laki dan perempuan
- d) Keragaman bentuk tubuh, contoh gemuk, kurus, tinggi, pendek, berambut keriting, berambut lurus,
- e) Keragaman usia dan keragaman pekerjaan, contoh guru, pelajar, kepala sekolah dll

b. Bahasa Indonesia

1) Pengertian teks fiksi

Teks fiksi adalah cerita rekaan murni khayalan dari pengarang. Berbeda dengan teks non fiksi, cerita fiksi berdasarkan fakta yang diperoleh dari pengalaman diri sendiri dan orang lain. Kemudian teks tersebut dibuat menjadi cerita yang menarik. Teks fiksi tidak perlu dicari kebenaran kisahnya di dunia nyata. Teks fiksi biasanya ada di dalam cerita dongeng, legenda, cerita anak, fiksi sejarah, dan novel.

2) Ciri – ciri teks fiksi

Adapun ciri-ciri teks fiksi sebagai berikut :

- a) Cerita fiksi memakai cerita rekaan atau cerita nyata. Cerita tersebut kemudian ditambah atau dikurangi oleh pengarang.
- b) Tujuan teks fiksi untuk menghibur dan menceritakan suatu peristiwa.
- c) Memiliki alur cerita yang menarik.
- d) Bahasa komunikatif.
- e) Teks fiksi memakai bahasa yang tidak baku dan menarik pembaca. Cerita fiksi memberikan tekanan emosi dan perasaan pada pembaca.

3) Tokoh-tokoh dalam Cerita

Berdasarkan karakter atau wataknya tokoh dibedakan menjadi tiga, yaitu:

a) Protagonis

Protagonis adalah tokoh yang digambarkan memiliki watak baik dan bersifat positif yang banyak disukai. Biasanya menjadi tokoh utama dan pusat perhatian dalam cerita. Tokoh protagonis sering digambarkan memiliki sifat yang rendah hati, tidak sombong penyabar, jujur, dan setia, dan suka menolong.

b) Antagonis

Antagonis adalah tokoh yang digambarkan berwatak buruk yang biasanya menjadi musuh dari tokoh protagonis. Tokoh antagonis disebut juga sebagai tokoh penentang cerita. Tokoh antagonis sering digambarkan dengan seseorang yang memiliki sifat pendendam, pembohong, sombong, tidak bersahabat, pembuat masalah, suka pamer, dan lain-lain.

c) Tritagonis

Tritagonis adalah tokoh yang menjadi penengah antara tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh tritagonis digambarkan sebagai seseorang yang bersifat netral, yang terkadang bisa berpihak kepada tokoh protagonis, begitu pula sebaliknya. Namun, disaat tokoh protagonis dan antagonis terlibat dalam konflik, tokoh tritagonis akan bertindak sebagai peleraian dari keduanya.

c. Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

1) kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi menjadi sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya, kegiatan ekonomi terdiri atas produksi, distribusi dan konsumsi.

2) Bentuk – bentuk kegiatan ekonomi

- a) Nelayan mencari ikan (produksi), pelelangan ikan (distribusi), konsumsi ikan (konsumsi).
- b) Menanam padi (produksi), distribusi beras (distribusi), memasak nasi (konsumsi).
- c) Pertambangan emas (produksi), toko emas (distribusi), pembelian emas (konsumsi)
- d) Perkebunan teh (produksi), distribusi teh (distribusi), konsumsi teh (konsumsi).
- e) Menanam jagung (produksi), menjual jagung (distribusi), konsumsi jagung (konsumsi).

3) Jenis kegiatan ekonomi berdasarkan lingkungan tempat tinggal

Secara garis besar, letak geografis bisa dibagi menjadi tiga jenis, yaitu wilayah dataran tinggi, dataran rendah serta perairan. Ketiga jenis letak geografis ini memiliki karakteristik serta jenis pekerjaannya masing-masing.

a) Dataran tinggi

Dilansir dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), daerah dataran tinggi memiliki ketinggian lebih dari 700 meter di atas permukaan air laut. Contohnya perbukitan dan pegunungan. Daerah dataran

tinggi bisa dimanfaatkan menjadi lahan pertanian, perkebunan serta kehutanan. Selain itu, daerah dataran tinggi juga sering digunakan sebagai tempat rekreasi. Masyarakat yang hidup di lereng pegunungan sebagian besar bekerja sebagai petani, karena ada banyak potensi alam yang bisa digunakan. Contohnya lahan yang besar bisa ditanami kentang atau tanaman lainnya. Selain itu, masyarakat di dataran tinggi juga memanfaatkan perkebunan untuk menanam teh dan kopi. Potensi alam yang ada terus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Agen wisata juga menjadi salah satu jenis pekerjaan yang bisa ditemui di daerah dataran tinggi. Mayoritas dari mereka berjualan, membuka tempat penginapan, menjadi pemandu wisata, menyediakan jasa tour, dan lain-lain.

b) Dataran rendah

Berbeda dengan dataran tinggi, daerah ini hanya memiliki ketinggian 200 hingga 300 meter di atas permukaan air laut. Hawa atau udaranya tidak sesejuk daerah dataran tinggi. Jenis pekerjaan di dataran rendah lebih bervariasi dibanding dataran tinggi. Karena letak geografisnya yang sesuai dengan berbagai aktivitas

ekonomi, seperti pertanian, peternakan, perikanan, perkantoran, industri, perdagangan, perkebunan, dan lain-lain. Contoh jenis pekerjaan yang ada di dataran rendah ialah peternak, petani, wartawan, karyawan, guru, dosen, dokter, perawat, sopir kendaraan umum, dan lainnya. Mayoritas pekerjaan di dataran rendah ada di bidang produksi barang dan pelayanan jasa. Untuk bidang produksi barang, contohnya industri makanan dan industri pakaian. Sedangkan di bidang jasa, contohnya pelayanan jasa transportasi, pegawai bank, dan lainnya.

c) Daerah perairan

Perairan Perairan merupakan daerah yang dipenuhi air, seperti laut, sungai, danau dan rawa. Jenis pekerjaannya pun berbeda dengan pekerjaan di dataran tinggi serta dataran rendah. Mayoritas masyarakat yang hidup di perairan, bekerja sebagai nelayan. Mereka memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan berlayar dan menangkap ikan, baik untuk dikonsumsi sendiri atau dijual di pasar ikan. Selain menjadi nelayan, banyak masyarakat di daerah perairan yang bekerja sebagai petani garam. Mereka memproduksi garam dari air laut yang dikeringkan dengan bantuan panas matahari. Garam ini

nantinya mereka jual untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Pedagang, pemandu wisata, penyedia tempat penginapan dan penyedia jasa tour juga termasuk dalam jenis pekerjaan di daerah perairan, khususnya daerah yang menjadi tempat wisata. Contohnya Pantai Kuta di Bali, sebagai salah satu destinasi wisata terkenal di Indonesia.

4) Pengaruh lingkungan terhadap kegiatan ekonomi

Pada dasarnya, setiap daerah memiliki sumber daya alam yang berbeda-beda. Sumber daya alam di dataran tinggi tentu saja berbeda dengan sumber daya alam di dataran rendah. Selain itu perbedaan lingkungan juga mempengaruhi cara penduduk dalam memenuhi kebutuhannya. Faktor-faktor itulah yang kemudian menyebabkan terjadinya perbedaan jenis mata pencaharian. Sama halnya dengan penduduk yang tinggal di desa dan di kota. Mereka juga memiliki mata pencaharian yang berbeda. Penduduk di desa lebih banyak bermata pencaharian sebagai petani, peternak, perajin, pedagang, buruh tani dan perkebunan. Hal ini dikarenakan masih banyaknya lahan kosong yang ada di desa. Selain itu, cuaca di desa yang masih asri dianggap lebih tepat untuk bertani, beternak, maupun berkebun. Tanaman yang ditanam petani juga berbeda berdasarkan letak datarannya. Petani di

daerah dataran rendah biasanya memilih untuk menanam padi dan palawija. Sedangkan petani di daerah dataran tinggi menanam sayuran seperti kol, wortel, bawang dan kubis.

Di sisi lain, penduduk di kota bermata pencaharian sebagai pekerja jasa (pegawai bank, konsultan, pengacara, sopir), karyawan, pedagang, dan buruh pabrik. Wilayah perkotaan yang padat membuat sebagian besar penduduk mengembangkan mata pencaharian yang berbasis jasa. Di kota, kita juga bisa menemui mata pencaharian berbasis produksi seperti pabrik. Namun, biasanya hanya pabrik atau produsen berskala kecil dan menengah yang ada di perkotaan. Pabrik produksi skala besar cukup jarang ditemukan berdiri di pusat perkotaan. Biasanya pabrik-pabrik besar ditempatkan di daerah pinggir perkotaan atau malah di pedesaan. Alasannya karena aktivitas pabrik besar akan mengganggu jika ditempatkan di dekat pusat kota. Itulah beberapa alasan dan contoh mata pencaharian penduduk yang berbeda-beda karena dipengaruhi oleh lingkungan.

6. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8

Penerapan model Koopertif tipe Team Games Tournament pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” di kelas IV semester II

terdiri atas 4 subtema dan 6 pembelajaran setiap masing – masing subtema. Penulis mengambil pembelajaran tematik terpadu pada tematik terpadu pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Sub tema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku” pembelajaran 3, pembelajaran 4, dan sub tema 2 “ Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” pembelajaran 3. Muatan pelajaran yang terkait adalah PPKn, Bahasa Indonesia, dan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* menggunakan langkah – langkah menurut (Sutirman, 2013) sebagai berikut :

a. Presentasi materi

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan dan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung dari guru sendiri ataupun menggunakan media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai. Peserta membaca teks fiksi “Malin Kundang” yang dibagikan guru, kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk beratanya jawab mengenai tokoh – tokoh yang ada dalam teks fiksi tersebut.

b. Pembentukan kelompok

Pada tahap ini guru membentuk kelompok, Kelompok terdiri dari 3-5 peserta didik yang bersifat heterogen dalam hal

prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan dari setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok itu sendiri. Peserta didik bersama teman kelompoknya mendiskusikan materi pembelajaran tentang jenis – jenis pekerjaan serta mengenai tokoh dalam teks malin kundang selama 5 menit. Kemudian peserta didik diberikan LDK oleh guru dan peserta didik bersama teman kelompoknya mendiskusikan jawaban dari LDK tersebut. Setelah itu peserta didik mempersiapkan perlengkapan untuk memulai Game Tournament.

c. Game tournament

Peserta didik bersama guru melakukan sebuah game dalam pembelajaran, permainan yang dilakukan adalah seperti lomba menjawab pertanyaan yang ada pada media Tournament, dengan peserta seluruh anggota dalam kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal dalam media Tournament. Prosedur pelaksanaan game tournament ini adalah dimulai dengan peserta didik memperhatikan dan memahami media game yang dijelaskan oleh guru. Selanjutnya masing – masing kelompok akan mendapatkan

5 buah pertanyaan yang ada pada media Game dengan skor 1 soal sama dengan 20 poin, peserta didik akan menjawab soal – soal yang ada pada media game secara bergantian. Jika soal pertama belum terjawab maka akan diberikan kesempatan untuk teman kelompok berikutnya untuk menjawab soal yang sama, selanjutnya penghitungan skor, skor akan dijumlahkan berdasarkan jumlah soal yang terjawab oleh masing-masing kelompok.

Peserta didik memulai Tournament dengan waktu yang telah ditentukan guru dan guru memperhatikan serta memberikan arahan agar permainan berjalan dengan tertib. Setelah waktu Tournament habis peserta didik kembali ketempat meja kelompoknya masing-masing. Kemudian peserta didik bersama guru mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang dijawab peserta didik, bagi jawaban benar maka akan diberikan 20 poin.

d. Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok jumlahkan menjadi skor kelompok. kelompok yang mencapai skor tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang Game Tournament dan mendapatkan penghargaan dari guru.

7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan oleh guru dalam upaya untuk mencapai Kompetensi Dasar. Menurut Suprihatiningrum (2013) RPP adalah proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, serta penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sejalan dengan Rachmawati (2015) RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Sedangkan Menurut Menurut Taufina dan Muhammadi (2012) Rencanana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi. Hal itu 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 psikologi peserta didik.

Selanjutnya Menurut Majid dan Rochman (2015) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan RPP merupakan suatu rencana proses penyusunan materi pembelajaran dijadikan sebagai gambaran untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik yang mengacu pada silabus dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

b. Tujuan RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa tujuan RPP sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kunandar (2011) Tujuan dari RPP adalah untuk: (1) mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar, (2) dengan menyusun RPP secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana.

Sedangkan menurut Menurut Rusman (2015) tujuan RPP adalah pertama, memberikan landasan pokok bagi guru dan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Kedua, memberikan gambaran mengenai acuan kerja jangka pendek dalam setiap pertemuan. Ketiga, mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses pembelajaran. Keempat, melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai acuan kerja yang logis dan sistematis dan yang kelima, karena disusun dengan menggunakan pendekatan sistem, memberi pengaruh terhadap pengembangan individu peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah dijadikan sebagai pedoman guru dalam merancang rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan secara efektif dan profesional serta untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan sehingga guru bisa memprediksi dan menganalisis program pembelajaran.

c. Komponen RPP

RPP merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Permendikbud No 22 (2013:49) “komponen RPP sebagai

berikut: (1) Identitas sekolah, (2) identitas mata pelajaran atau tema/subtema, (3) kelas/semester, (4) materi pokok, (5) Alokasi waktu, (6) tujuan Pembelajaran, (7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi,(8) materi pembelajaran, (9) metode pembelajaran, (10) media pembelajaran,(11) sumber belajar, (12) langkah-langkah pembelajaran, (12) penilaian hasil pembelajaran”.

Sejalan yang disampaikan Rusman (2015) bahwa komponen RPP terdiri atas identitas sekolah, identitas tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran,metode pembelajaran, media, alat, sumber belajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu, identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester,materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

B. Kerangka Teori

Kerangka teori berdasarkan hasil temuan pada observasi peneliti tentang proses pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan masalah yaitu pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru memilih model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan dalam proses serta hasil belajar peserta didik. Pemilihan model yang tepat sangat mempengaruhi proses pembelajaran ke arah yang lebih baik, dalam hal ini sangat perlu dirancang proses pembelajaran tematik terpadu yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

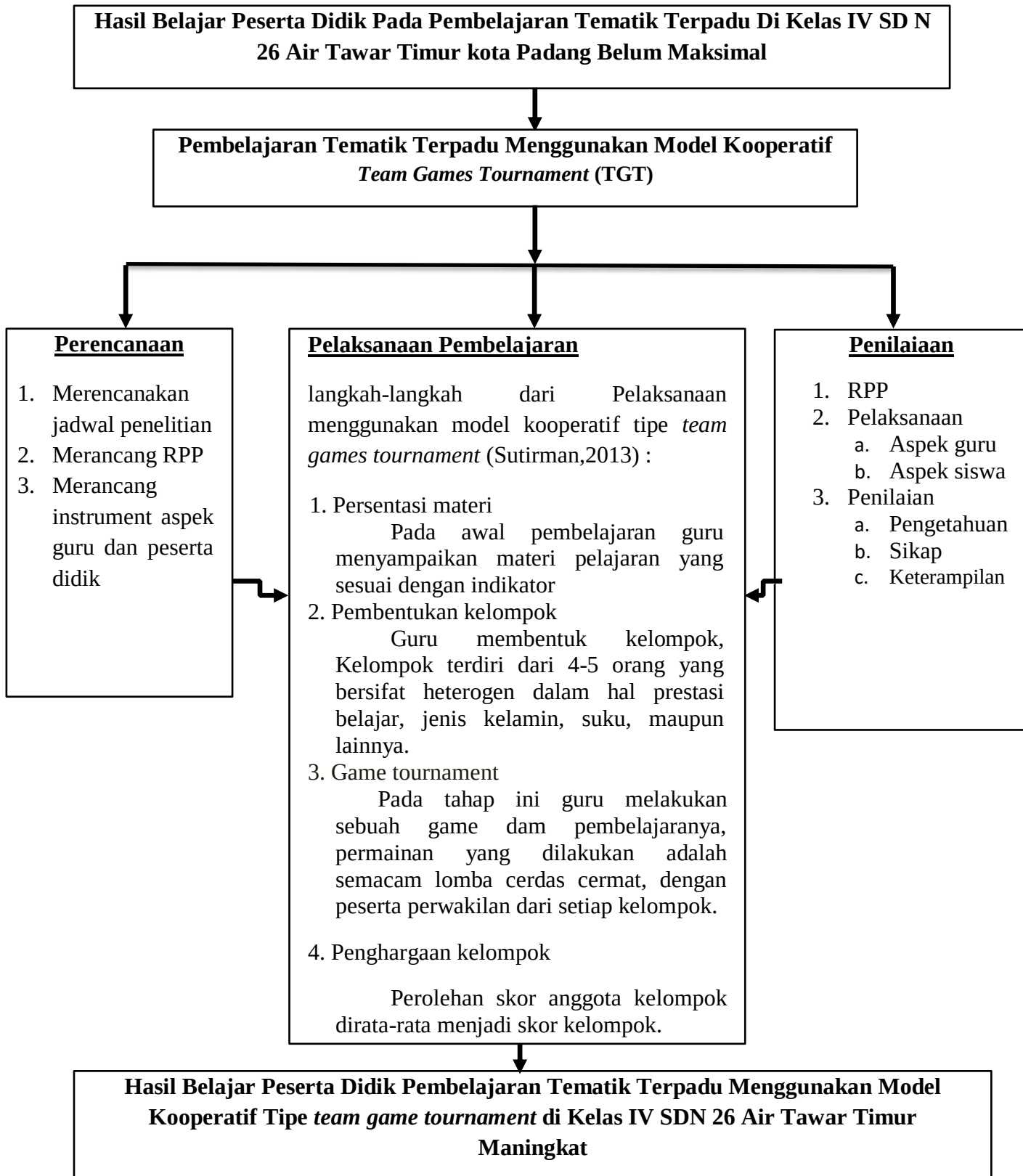
Penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur adalah sebuah upaya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Sebab model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat melatih peserta didik dalam menjalin kerja sama dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Ketepatan penggunaan model pembelajaran dapat

meningkatkan proses serta hasil belajar yang maksimal sehingga tujuan dari pembelajaran akan mudah untuk dicapai.

Kemudian langkah – langkah pembelajaran model kooperatif *Tipe Games Tournament* yang penulis gunakan berdasarkan pendapat Sutirman (2013), yaitu : (a) Presentasi materi, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.(b) Pembentukan kelompok, setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok- kelompok siswa. (c) *Game* turnamen, setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. (d) Penghargaan kelompok, perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok.

Dengan mengimplementasikan pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu sehingga nantinya juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang lebih maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Untuk lebih jelasnya kerangka teori dapat dilihat bagan 2.1 sebagai berikut:

Bagan 2.1 kerangka teori meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang.

A. Simpulan

Dari uraian data, hasil, dan pembahasan dalam BAB IV simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang yang komponen penyusunan terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode/model pembelajaran, media/alat dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Rencana pembelajaran dirancang oleh peneliti yang berperan sebagai guru di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian pengamatan RPP siklus I diperoleh persentase 81,94% dengan kualifikasi B. Meningkat pada siklus II menjadi 97,22% dengan kualifikasi SB. Berdasarkan hasil pengamatan ini dapat terlihat perencanaan pembelajaran tematik terpadu dengan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah *Team Games Tournament* . Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan, aspek guru dan aspek peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal namun mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pelaksanaan aspek guru pada siklus I memperoleh persentase 87,49% dengan kualifikasi B. Meningkat pada siklus II yaitu hasil pengamatan pelaksanaan aspek guru memperoleh persentase 95,83% dengan kualifikasi SB. Sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan aspek peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 89,58% dengan kualifikasi B. Meningkat pada siklus II yaitu hasil pengamatan pelaksanaan aspek peserta didik memperoleh persentase 92,70% dengan kualifikasi SB. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.
3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh rata-rata 83,06 dan meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 93,37. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil belajar pembelajaran tematik terpadu dengan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami

peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

B. Saran

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

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur kota Padang diharapkan guru terlebih dahulu memperhatikan komponen-komponen pada pembuatan RPP serta langkah langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang dibuat.
2. Pelaksanaan pembelajaran diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Selain itu guru diharapkan mampu membimbing peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta menyeluruh dan terarah sesuai dengan RPP yang dirancang.
3. Hasil belajar peserta didik diharapkan guru dapat memahami dan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran tematik terpadu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Majid & Chaerul Rochman. 2015. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Zainal & Ijrah, S. 2018. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. E-ISSN 2579-340. 2 (2). 21-29.
- Aini, Lidra. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Problem Basic Learning kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*. Vol 1. Padang: UNP
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arwin, A. (2020). Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Di Sekolah Dasar. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 113-121.
- Arwin, A. (2018). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Model Quantum Teaching Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 1-11.
- Asep, J. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sumantri, B. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Media Prestasi*, 13(1).
- Ekocin. (2011). *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments*. Tersedia: <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Erik Sutrada, E. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Proses Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar Punggasan Pesisir Selatan. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 140–151.
- Gora, Winastwan & Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Indriyani, D., Desyandri, D., Fitria, Y., & Irdamurni, I. (2019). Perbedaan Model Children's Learning in Science (CLIS) dan Model Scientific terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu: Research dan Learning in Elementary Education*, 3(2), 627-633.
- Irawan, A. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JURNAL e-DuMath*, 3(2).
- Kadir, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta Kata Pena
- _____. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kusumandari, E. (2011). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIIIe Smp Negeri 2 Ngadirojo Tahun Pelajaran 2010/2011. Kurniasih, I & Sani, B. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masniladevi, M. (2017). Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2).
- Perwita, L. W., & Indrawati, T. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick di SD. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(5), 41-56.

- Purnamasari, Y. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik Smpn 1 Kota Tasikmalaya. (*Doctoral Dissertation, Universitas Terbuka*).
- Purwanto, S. T., & Harini, E. (2016). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran tipe Make A Match. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Rachmawati.2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*.Yogyakarta : Gava Media
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____.2015.*Pembelajaran Tematik Terpadu*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: CV Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta:Ar:Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- _____. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutirman.2013. *Media & Model - model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutrada, E., & Sukma, E. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Proses Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 29 Rantau Batu Pasar Punggasan Pesisir Selatan. *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(7), 140-151.
- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 139-144.
- Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta : Kencana Prenada Media Group

- Taufina Taufik, M. (2011). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Taufik, Taufina & Muhammadi. 2012. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press
- Ulfa, Siti Maria. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*.3 (2) : 1-10.
- Uno, B. Hamzah, dkk. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta :Bumi Aksara
- Zumaroh, E., Widana, I. D., & Muliani, N. L. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 30-36