PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 14 SUNGAI SIRAH PESISIR SELATAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NUR ATIKA
NIM. 16129086

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 14 SUNGAI SIRAH PESISIR SELATAN

Nama	: Nur Atika
NIM/BP	: 16129086/2016
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

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

Disetujui oleh
Pembimbing

Dra. Zalyasni, M,Pd
NIP. 19570109 198010 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan

Nama : Nur Atika

NIM/BP : 16129086/2016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Tim Penguji,

1. Ketua : Dra. Zaiyasni, M.Pd 1. .....

2. Anggota : Masniladevi, S.Pd, M.Pd 2. .....

3. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D 3. .....

SURAT PERTANYAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Nur Atika
NIM	: 16129086
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul	: Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera

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

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

Padang, November 2020

Saya yang menyatakan,

Nur Atika

NIM. 16129086

ABSTRAK

Nur Atika, 2020: Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan bahwa pembelajaran tematik terpadu kurang terlaksana dengan baik, dimana guru kurang menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang lebih senang bermain dan melakukan sesuatu secara lansung sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan saat pembelajaran berlansung. Tujuan penelitian ini secara umum untuk meningkatkan meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V sebanyak 28 orang, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan sebanyak II Siklus, dimana siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pada siklus I ke siklus II. Hasil pengamatan RPP siklus I diperoleh nilai rata-rata 80,55% 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). Dari hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-rata 72,05 dengan kualifikasi Cukup (C) sedangkan pada siklus II hanya satu kali pertemuan dengan hasil 85,4 dengan kualifikasi sangat Baik (SB). Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.

Kata kunci: Pembelajaran tematik terpadu, *Teams Game Tournament*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya 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 iman dan ilmu pengetahuan.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan izin-Nya memberikan peneliti ide dan pemikiran yang tertuang selama perjalanan penyelesaian skripsi yang berjudul "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan" 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:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zaiyasni, M.Pd selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd dan Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku Penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Administrasi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Gusunarto, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SDN 14 Sungai Sirah yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti dan Bapak Doni Candra Wijaya, S.Pd selaku guru kelas VA beserta guru lainnya yang telah menyediakan waktu dan kesempatan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Untuk kedua orang tua, Ayahanda Cipto Kenedi dan Ibunda Ises, yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan pada ananda sampai saat ini. Serta keluarga besar dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan semangat baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan berupa pahala disisi Allah SWT, Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, November 2020

Peneliti

Nur Atika

NIM. 16129086

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGATAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR BAGAN..... viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah..... 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI..... 10

A. Kajian Teori 10

1. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 10

a. Pegertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... 10

b. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 11

c. Ruang lingkup pembelajaran..... 12

2. Hakikat Proses Pembelajaran..... 15

a. Pengertian Proses Pembelajaran 15

b. Tujuan Proses Pembelajaran 16

3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu..... 17

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu..... 17

b. Karateristik Pembelajaran Tematik Terpadu..... 18

c. Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu 19

4. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif..... 20

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif..... 20

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif..... 21

5. Hakikat Model *Teams Games Tournament* (TGT) 22

a. Pengertian Model Pembelajaran..... 22
b. Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT) 23
c. Langkah – Langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)... 24
d.Keunggulan Model *Teams Games Tournament* (TGT)..... 25
e. Penerapan Langkah-Langkah Model Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Tema 3..... 27
B. Kerangka Teori 32
BAB III METODE PENELITIAN 35
A. Setting Penelitian 35
1. Tempat Penelitian..... 35
2. Subjek Penelitian..... 35
3. Waktu penelitian 36
B. Rancangan Penelitian..... 36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 36
a. Pendekatan Penelitian 36
b. Jenis Penelitian..... 37
2. Prosedur Penelitian..... 38
a. Tahap Perencanaan..... 38
b. Tahap Pelaksanaan..... 39
c. Tahap Pengamatan 40
d. Tahap Refleksi 40
3. Alur Penelitian..... 41
C. Data dan Sumber Data 44
1. Data Penelitian 44
2. Sumber Data Penelitian..... 44
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian..... 45
1. Teknik Pengumpulan Data 45
2. Instrumen Penelitian..... 46
E. Analisis Data 47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil Penelitian 50
1. Siklus I pertemuan I 51
a. Tahap Perencanaan..... 51
b. Tahap Pelaksanaan 56
c. Tahap Pengamatan 60
d. Tahap Refleksi 71
2. Siklus I pertemuan 2 77
a. Tahap Perencanaan..... 77
b. Tahap Pelaksanaan 82
c. Tahap Pengamatan 87
d. Tahap Refleksi 97
e. Hasil Penelitian Siklus I 102
3. Siklus II 110
a. Tahap Perencanaan..... 111
b. Tahap Pelaksanaan 116
c. Tahap Pengamatan 120
d. Tahap Refleksi 131
B. Pembahasan..... 133
1. Pembahasan Siklus I 133
a. Perencanaan Pembelajaran Siklus I 133
b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)..... 138
2. Pembahasan Siklus II 140
a. Perencanaan Pembelajaran Siklus II 140
b. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT)..... 141
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 142
A. Simpulan 142
B. Saran 145
DAFTAR RUJUKAN..... 147
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Halaman

1. Penempatan Peserta Didik dalam Kelompok pada Meja Pertandingan 30
2. Kerangka Teori..... 34
3. Alur Penelitian Tindakan Kelas 43

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Pemetaan Kompetensi Dasar Siklus I Pertemuan 1 150
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 151
3. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 160
4. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 166
5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I Pertemuan 1 168
6. Lembar Diskusi Kelompok (LDK) Siklus I Pertemuan 1 170
7. Lembar Evaluasi Siklus I Pertemuan 1 172
8. Jurnal Penilaian Sikap Spritual dan Sosial Siklus I Pertemuan 1 175
9. Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 1 180
10. Penilaian Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus 1 Pertemuan 1 182
11. Penilaian Keterampilan PPKn Siklus 1 Pertemuan 1..... 185
12. Penilaian Keterampilan IPS Siklus 1 Pertemuan 1 188
13. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1 191
14. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1..... 196
15. Hasil Pengamatan Aspek Peserta didik Siklus 1 Pertemuan 1..... 202
16. Pemetaan Kompetensi dasar Siklus I Pertemuan 2 208
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 209
18. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 218
19. Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 222
20. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus I Pertemuan 2 224
21. Lembar Diskusi Kelompok (LDK) Siklus I Pertemuan 2 226
22. Lembar Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 228
23. Jurnal Penilaian Sikap Spritual dan Sosial Siklus I Pertemuan 2 231
24. Penilaian Pengetahuan Siklus I Pertemuan 2 236
25. Penilaian Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus I Pertemuan 2..... 238
26. Penilaian Keterampilan PPKn Siklus 1 Pertemuan 2..... 241
27. Penilaian Keterampilan IPS Siklus 1 Pertemuan 2 244
28. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2 247

29. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2 252
30. Hasil Pengamatan Aspek Peserta didik Siklus 1 Pertemuan 2..... 258
31. Pemetaan Kompetensi dasar Siklus II Pertemuan I 265
32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.. 266
33. Materi Pembelajaran Siklus II..... 275
34. Media Pembelajaran Siklus II 281
35. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Siklus II 282
36. Lembar Diskusi Kelompok (LDK) Siklus II..... 284
37. Lembar Evaluasi Siklus II..... 286
38. Jurnal Penilaian Sikap Spritual dan Sosial Siklus II 289
39. Penilaian Pengetahuan Siklus II..... 295
40. Penilaian Keterampilan Bahasa Indonesia Siklus II 297
41. Penilaian Keterampilan PPKn Siklus II 300
42. Penilaian Keterampilan IPS Siklus II..... 303
43. Hasil Pengamatan RPP Siklus II 306
44. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II..... 312
45. Hasil Pengamatan Aspek Peserta didik Siklus II 319
46. Rekapitulasi Nilai Sikap Siklus I dan II 326
47. Rekapitulasi hasil penilaian RPP Siklus I 328
48. Rekapitulasi hasil pengamatan aspek guru Siklus I 329
49. Rekapitulasi hasil pengamatan aspek peserta didik Siklus I 330
50. Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus II..... 331
51. Rekapitulasi hasil pengamatan aspek guru Siklus II..... 332
52. Rekapitulasi hasil pengamatan aspek peserta didik Siklus II..... 333
53. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II..... 334
54. Dokumentasi 335

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Dalam proses pembelajaran ada interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk memperoleh perubahan dalam diri peserta didik baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap dan perilaku peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati dan Daryanto (2015) proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar agar tercapainya perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang terjadi melalui banyak cara dan berlansung sepanjang waktu sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik yakni perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Seperti yang di kemukan oleh Trianto (2015:18) bahwa "Proses pembelajaran terjadi melalui banyak cara yang berlansung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri peserta didik, perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman dan keterampilan.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran seorang guru wajib menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar proses pembelajaran berlansung secara interaktif, efisien,

menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar serta dapat memberikan ruang yang cukup untuk bagi kreativitas dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini sesuai dengan lampiran Permendikbud No 22 Tahun 2016 yang berisi tentang:

> Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlansung secara interaktif , inspriratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif , serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreastivitas, dan kemandiriansesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dengan disusunnya rencana pembelajaran (RPP) dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara terprogram sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Trianto (2015:257) bahwa "Perencanaan RPP dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran secara terprogram, sehingga mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses pembelajaran".

Selain dapat membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran RPP juga harus dirancang sesuai dengan komponen-komponen RPP yakni identitas sekolah, kompotensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran,. Dan penilaian. Hal ini sesuai yang ditegaskan oleh Faisal (2014:120-122) komponen RPP yaitu:

> (1) Identitas sekolah yaitu nama satuan penddikan. (2) Tema/subtema. (3) Kelas/semester. (4) Materi pokok. (5) Alokasi waktu. (6) Kompotensi inti (KI). (7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. (8) Tujuan pembelajaran. (9) Materi pembelajaran. (10) Metode pembelajaran. (11) Media Pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran. (12) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran, mencakup: Pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. dan (13) Penilaian.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran kedalam satu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Majid (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran didalamnya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang didalamnya peserta didik sendiri aktif secara mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Rusman (2014) Pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain bercirikan menggunakan tema sebagai fokus utama dan materi yang disajikan tidak terpisah-pisah, pembelajaran tematik terpadu juga memiliki beberapa karakteristik, yakni berpusat kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman langsung dengan cara memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk menemukan sendiri konsep dan prinsip dalam pembelajaran, penyajian konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, hasil belajar yang dapat berkembang sesuai kebutuhan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2014) karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu : (1) Berpusat pada siswa; (2) Memberikan pengalaman langsung; (3) Pemisahan mata muatan pelajaran tidak jelas; (4) Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran; (5) fleksibel; (6) Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak; (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan tanggal 18 Agustus 2020 Tema 2 (Udara Bersih bagi Kesehatan) Sub tema 2 (Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan) pembelajaran 2, tanggal 19 Agustus 2020 Tema 2 (Udara Bersih bagi Kesehatan) Sub tema 2 (Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan) pembelajaran 3, tanggal 21 Agustus 2020 Tema 2 (Udara Bersih bagi Kesehatan) Sub tema 2 (Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan) pembelajaran 4. Peneliti menemukan beberapa fenomena dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu: (1) Di dalam pelaksanaannya, guru kurang mengembangkan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dimana peserta didik lebih senang bermain dan melakukan sesuatu secara lansung sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan sering mengobrol saat pembelajaran berlansung; (2) Pembelajaran masih berpusat pada guru dimana guru lebih mendominasi pembelajaran dengan menjelaskan dalam proses

pembelajaran, sehingga peserta didik terlihat mengantuk dan mengganggu teman saat guru menjelaskan materi pembelajaran; (3) Pada saat pelaksanaan pembelajaran berlansung guru tidak menggunakan pembelajaran berbasis kelompok, sehingga peserta didik yang berkemampuan akademis rendah cenderung pasif selama pembelajaran; (4) Pembelajaran terlihat kurang fleksibel hal ini terlihat saat pembelajaran berlansung, guru belum mengaitkan antar mata pelajaran dan juga jarang mengaitkan dengan lingkungan terdekat peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi kurang padu; (5) Diakhir pembelajaran guru terlihat belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari peserta didik, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti menemukan fenomena yang terdapat dalam proses pembelajaran tematik terpadu kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan yaitu guru kurang mengembangkan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dimana peserta didik lebih senang bermain dan melakukan sesuatu secara lansung sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan sering mengobrol saat pembelajaran berlansung. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Seperti yang dikemukakan Slavin (dalam Thalita, dkk 2019:3) menyatakan bahwa "*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa lebih bergairah belajar." Dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat kegiatan berupa

games dan *tournament* yang menjadi karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dapat melibatkan partisipasi seluruh peserta didik, tidak hanya peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Seperti yang dikemukakan Shoimin (2014) bahwa pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) mempunyai keunggulan antara lain: (a) Membantu peserta didik yang cerdas lebih menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif, (b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai, (c) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, (d) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan judul **"Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournamen* (TGT) Di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimanakah Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan?".

Untuk lebih jelasnya hasil penelitian, maka penulis akan merinci rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik untuk peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Game Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Untuk lebih rincinya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan dalam peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.
2. Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.
3. Hasil belajar peserta didik dalam peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan pada pengajaran, secara umum dan khususnya berkaitan dengan peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu mengunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan model *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu, khususnya di SD.
2. Bagi guru dapat dijadikan acuan dalam tugas mengajar dan diharapkan dapat mengaplikasikan model ini sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik terpadu supaya tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu disekolahnya dan memberikan kostribusi dalam perbaikan pembelajaran sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar.RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai suatu kompetensi dasar. Seperti yang dikemukakan oleh Kunandar (2011) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan silabus untuk satu pertemuan atau lebih dalam mencapai kompetensi dasar.

Sedangkan Taufina dan Muhammadi (2012) rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebuah rencana yang menggambarkan prosedur pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus secara lengkap dan sistematis.

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

b. Komponen Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang harus sesuai dengan komponen-komponennya, yakni adanya identitas sekolah, identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Seperti yang dikemukan oleh Parwati, dkk (2018) menyatakan komponen-komponen pada RPP yaitu: (1) identitas sekolah; (2) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema; (3) Kelas/semester; (4) Materi pokok; (5) alokasi waktu; (6) Tujuan pembelajaran; (7) Komptensi dasar; (8) materi pembelajaran; (9) Metode pembelajaran; (10) Media pembelajaran; (11) Sumber belajar; (12) Langkah-langkah pembelajaran; (13) Penilaian hasil belajar.

Adapun menurut Rusman (2015:324-325) komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu:

> komponen-komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, identitas tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, komptensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media alat dan sumber belajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, penilaian.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan komponen RPP yang sesuai dengan pelaksanaan kurikulum 2013 adalah identitas sekolah, identitas tema/subtema, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi

dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, model, pendekatan, metode pembelajaran, alat, bahan, sumber belajar, langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran

Dalam penelitian ini tema yang peneliti gunakan adalah tema 3 (Makanan Sehat) yang terdapat di kelas V semester I. Pada tema 3 terdiri dari 4 subtema yang mana dalam setiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Namun pada penelitian ini peneliti mengambil subtema 1 (Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan) pembelajaran 4. Subtema 2 (Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh) pembelajaran 4. Dan subtema 3 (Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat) pembelajaran 4. Adapun mata pelajaran yang terkait yaitu:

1) Subtema 1 (Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan) pembelajaran 4 yang terdiri dari 3 muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS.
   a) Bahasa Indonesia

      Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang dipelajari adalah tentang iklan dan hal-hal yang diperhatikan dalam menyusun iklan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 162.

   b) PPKn

      Pada muatan pembelajaran PPKn materi yang dipelajari adalah makna keragaman yang ada di Indonesia dan

teks yang berjudul “Pesona Tana Toraja”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 164.

c) IPS

Pada muatan pembelajaran IPS materi yang dipelajari adalah tentang interaksi manusia dengan lingkungan yang terdiri dari interaksi manusia dengan lingkungan sosial dan interaksi manusia dengan lingkungan alam. Serta dalam muatan IPS juga terdapat teks yang berjudul “Mengenal Wortel” yang berkaitan dengan intraksi manusia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 160.

2) Subtema 2 (Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh) pembelajaran 4 yang terdiri dari 3 muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS.

a) Bahasa Indonesia

Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang dipelajari adalah iklan media elektronik contohnya iklan televisi. Membahas percakapan antara Beni dan Sari yang terdapat dalam buku siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 220.

b) PPKn

Pada muatan pembelajaran PPKn materi yang dipelajari adalah tentang makna Bhinneka Tunggal Ika yaitu meskipun bangsa indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa,

adat istiadat, agama, bahasa dan kebudayaan yang berbeda, mereka tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 218.

c) IPS

Pada muatan pembelajaran IPS materi yang dipelajari adalah tentang pembangunan sosial budaya dan aktivitas-aktivitas yang mencerminkan upaya manusia dalam pembangunan sosial budaya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 219.

3) Subtema 3 (Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat) pembelajaran 4 yang terdiri dari 3 muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS.

a) Bahasa Indonesia

Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi yang dipelajari adalah tentang iklan layanan masyarakat, tujuan iklan layanan masyarakat dan makna dari iklan layanan masyarakat serta story board dalam iklan. story board adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 33 halaman 278.

b) PPKn

Pada muatan pembelajaran PPKn materi yang dipelajari adalah tentang macam-macam keragaman yang ada

di Indonesia yang terdiri dari bahasa daerah, senjata tradisional, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, dan alat musik daerah serta keragaman agama di Indonesia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 33 halaman 276.

c) IPS

Pada muatan pembelajaran IPS materi yang dipelajari adalah tentang teks yang berjudul "Sanggar Tari, Wadah Para Penari Tradisional". Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 33 halaman 275.

2. Hakikat proses pembelajaran

a. Pengertian proses pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi belajar mengajar antar guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapaitujuan pembelajaran. Menurut Sumantri (2015) proses pembelajaran adalah kegiatan penyampaian materi dari tenaga pendidik kepada peserta didik yang bergantung pada komponen-komponen belajar. Selanjutnya menurut Rahmawati & Daryanto (2015) mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dengan

peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dimana terjadi penyampaian materi dari tenaga pendidik kepada peserta didik sehingga terjadi proses perolehan/transfer ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

b. Tujuan Proses Pembelajaran

Tujuan proses pembelajaran yang telah direncanakan yaitu untuk meningkat kemampuan berfikir peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Syaiful (2011:62) menyatakan bahwa tujuan proses pembelajaran adalah "untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran". Selain itu menurut Husamah (2013:99) tujuan proses pembelajaran adalah "untuk mengarahkan guru agar berhasil dalam membelajarkan peserta didik dalam rangka tercapainya tujuan belajar".

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, dan meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru serta mengarahkan guru agar berhasil dalam membelajarkan peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa muatan pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Rusman (2014) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik baik secara individual maupun kelompok ,aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistic, bermakna, dan autentik. Selanjutnya menurut Nasrul (2018) Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan.

Lebih lanjut Trianto (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik.

b. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa karakteristik tertentu diantaranya pembelajaran berpusat pada peserta didik, pemisah antar muatan pelajaran tidak jelas, serta memberikan pengalaman lansung kepada peserta didik. Menurut Rusman (2014:258-259) karakteristik pembelajaran terpadu yaitu:

> (1) Berpusat pada peserta didik, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran (5) Bersifat fleksibel, (6) Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dan (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selain itu menurut TIM Pengembangan PGSD (dalam Majid, 2014) adapun karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu yaitu holistik dan bermakna, otentik dimana memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari, aktif karena pembelajaran tematik terpadu dikembangkan dengan berdasarkan pada pendekatan inqury discovery dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah : (1) Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik; (2) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (3) Bersifat fleksibel; (4) Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik dan; (5) Menggunakan

prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan sehingga memberikan pengalaman lansung dan kebermaknaan dari materi yang dipelajari peserta didik serta; (6) Membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelakasanaan, hingga proses evaluasi.

c. Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena memiliki nilai dan manfaat yang dapat membangun kompetensi peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga peserta didik dapat memperoleh pengamalan langsung. Menurut Rusman (2014:258) manfaat dari pembelajaran tematik terpadu adalah:

> (1) Menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadinya penghematan, (2) Siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna karena isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir pembelajaran, (3) Pembelajaran tidak akan terpecah-pecah karena siswa bisa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu, (4) Memberikan penerapan di dunia nyata, sehingga dapat mempertinggi kesempatan transfer belajar, dan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.

Selain itu menurut Sa'dun, dkk (2016) manfaat pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 yaitu: (1) Dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan; (2) Menggunakan kelompok kerja sama, kolaboras dan kelompok belajar; (3) peserta didik secara cepat dan tepat waktu mampu memproses informasi; (5)

Materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari; (6) Guru dapat membantu peserta didik yang mengalami keterlambatan untuk menuntaskan program belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, manfaat dari pembelajaran tematik terpadu adalah dapat menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator dimana pembelajaran tidak akan terpecah-pecah, peserta didik dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna dan menggunakan kelompok kerja sama, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

4. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran yang mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dalam bentuk kelompok dimana peserta didik belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. (Artzt & Newman dalam Trianto 2011).

Selanjutnya menurut Rusman (2014:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan "bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen".*

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok dengan penuh tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik danmembuat peserta didik bekerjasama untuk belajardan bertanggung jawab pada kemajuan belajar serta menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok. Menurut Trianto (2011:58) pembelajaran kooperatif bertujuan "Untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya". Sedangkan menurut Johnson & Johnson dalam Trianto (2011:57) menyatakan bahwa tujuan pokok

belajar kooperatif adalah “Memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya sehingga juga dapat meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

5. Hakikat Model *Teams Games Tournamen* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan guru sebagai pedoman dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sumantri (2015) bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual mendeskripsikan prosedur pembelajaran dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, menurut Trianto (2015) model pembelajaran adalah sutau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencakan pembelajaran dikelas. Selanjutnya menurut Istarani (2015) model pembelajaran merupakan rangkaian penyajian materi

ajar yang dilakukan guru dan segala fasilitas yang terkait yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan penyajian materi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Pengertian Model *Teams Games Tournamen* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Menurut Shoimin (2014) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Selanjutnya menurut Yuliana (2019) model *Teams Games Tournamen* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan kelompok-kelompok melakukan permainan untuk berkompetisi dalam pemecahan masalah terkait materi pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan partisipasi seluruh peserta didik dimana

peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

c. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournamen* (TGT)

Dalam penggunaan model pembelajaran*Teams Games Tournamen* (TGT) ada beberapa langkah yang harus diikuti agar dapat terlaksana dengan efektif, yakni, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan, penghargaan kelompok. Seperti yang dikemukan Slavin (2015:166-267) *cooperative learning* tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu "Tahapan penyajian kelas (*class presentation),* belajar dalam kelompok *(teams),* permainan *(games),* pertandingan *(tournament),* dan penghargaan kelompok *(team recognition)"*.

Menurut Istarani (2015:238-239) langkah-langkah model pembelajaran*Teams Games Tournamen* (TGT) sebagai berikut:

> (1) Guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, alat dan bahan. (2) siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), (3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastika bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini tidak dapat saling membantu. (4) Dalam satu permainan terdiri atas: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. (5) Kelompok pembaca bertugas: ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras-keras, beri jawaban. (6) kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: menyetujui pembaca atau

memberi jawaban berbeda dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran. (7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain. (8) Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT).

Dari pendapat ahli di atas peneliti akan menggunakaan langkah-langkah *Teams Games Tournamen* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin (2015:166-267) yaitu Tahapan penyajian kelas (*class presentation),* belajar dalam kelompok *(teams),* permainan *(games),* pertandingan *(tournament),* dan penghargaan kelompok *(team recognition)"*, karena penulis merasa bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) yang dikemukan Slavin lebih sederhana dan mudah untuk dipahami serta diterapkan dalam pembelajaran.

d. Keunggulan Model *Teams Games Tournamen* (TGT)

Model *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam penerapannya pada proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan diantaranya seluruh peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih senang dalam belajar karena ada kegiatan permainan dan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam belajar.

Seperti yang dikemukakan Shoimin (2014) bahwa pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) mempunyai

keunggulan antara lain: (a) Membantu peserta didik yang cerdas lebih menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif, (b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai, (c) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, (d) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Menurut Istarani (2012) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) yaitu : (a) pembelajaran menarik karena menggunakan kartu, (b) pembelajaran lebih aktraktif karena adanya permainan, (c) Dapat memacu aktifitas belajar siswa agar lebih aktif, (d) dapat mengembangkan persaingan yang sehat.

Berdasarkan pendapat di atas kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah seluruh peserta didik ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu dan dilakukan dalam bentuk permainan, dan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai, dan meningkatkan kerjasama peserta didik, serta membuat peserta didik

bersemangat mengikuti pembelajaran karenaguru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

e. Penerapan Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Tema 3

Tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan langkah-langkah tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang dikemukakan oleh Slavin khususnya pada tema 3 (Makanan Sehat). 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 interaksi manusia dengan lingkungan sosial, interaksi manusia dengan lingkungan alam, keragaman dalam masyarakat dan iklan media cetak diperkenalkan dalam presentasi kelas. Peserta didik mendengar penjelasan guru tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan. Lalu guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang keragaman dalam masyarakat. Selanjutnya peserta didik memperhatikan media gambar yang dipajang guru yaitu terkait dengan iklan media cetak, Kemudian peserta didik dan guru

melakukan tanya jawab tentang iklan media cetak. Selanjutnya guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk mengerjakan LKPD tersebut lalu bagi peserta didik yang telah selesai mengerjakan LKPD dapat menampilkan hasil kerjanya ke depan kelas.

2) Belajar dalam Kelompok

Peserta didik dibagi ke dalam 6 kelompok yang heterogen baik jenis kelamin maupun tingkat kemampuan tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang perkelompok. Peserta didik menerima LDK terkait dengan materi interaksi dengan lingkungan dan keragaman dalam masyarakat yang dibagika guru. selanjutnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cara mengerjakan LDK, selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengerjakan LDK. Peserta didik di bawah bimbingan guru menampilkan hasil kerja kelompoknya

3) Permainan

Guru melaksanakan permainan. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Guru memberi sejumlah kartu bernomor dan pertanyaan-pertanyaan pada masing-masing kelompok. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor dari kartu tersebut secara bergantian dan yang lain dapat menambahkan jawaban yang

dikemukakan oleh temannya. Pertanyaan yang dirancang berfungsi untuk menguji kemampun peserta didik. Jika peserta didik dirasa sudah paham maka peserta didik selanjutnya siap melakukan turnamen.

4) Turnamen

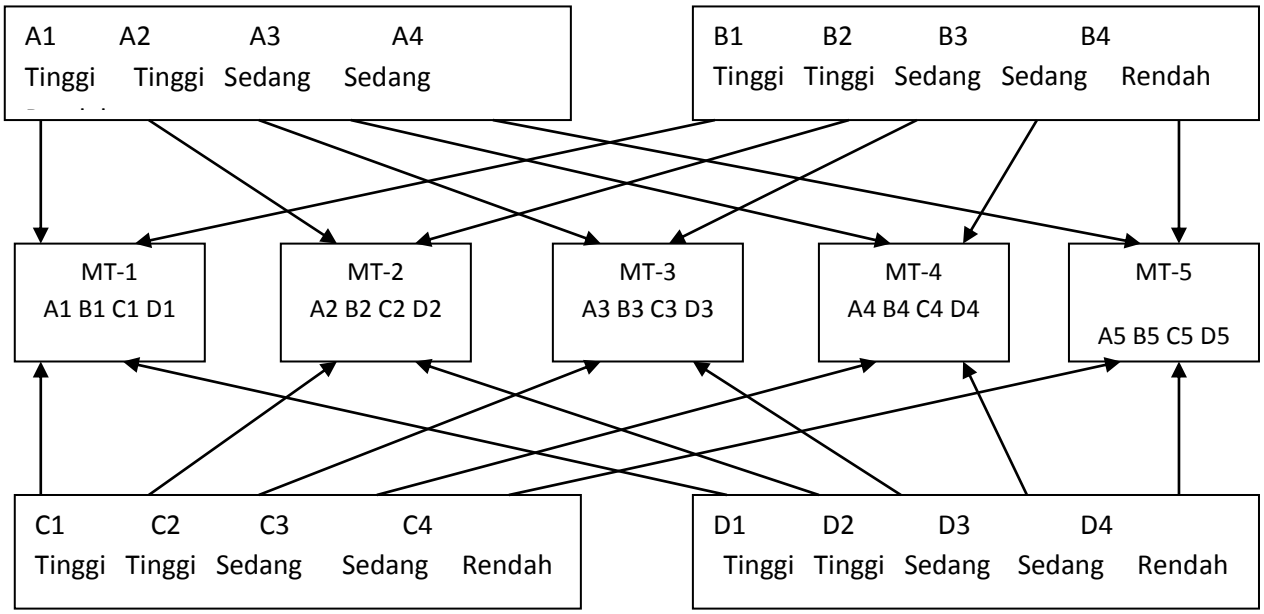
Guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta peserta didik menyusun meja untuk turnamen. Tiap meja terdiri atas lima orang pemain. Guru membagi peserta didik yang kemampuannya hampir sama untuk menempati meja turnamen yang sama. Peserta didik duduk dimeja turnamen masing–masing. Salah satu peserta 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 permaian 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. 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 menja 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 1. Penghargaan Kelompok Kooperatif Tipe TGT

B. Kerangka Teori

Kerangka teori memuat hasil observasi peneliti tentang proses pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan masalah bahwa pembelajaran tematik terpadu kurang sesuai dengan harapan. Dalam hal ini perlu dirancang proses pembelajaran tematik terpadu yang membelajarkan peserta didik untuk melatih kemampuan berpikirnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

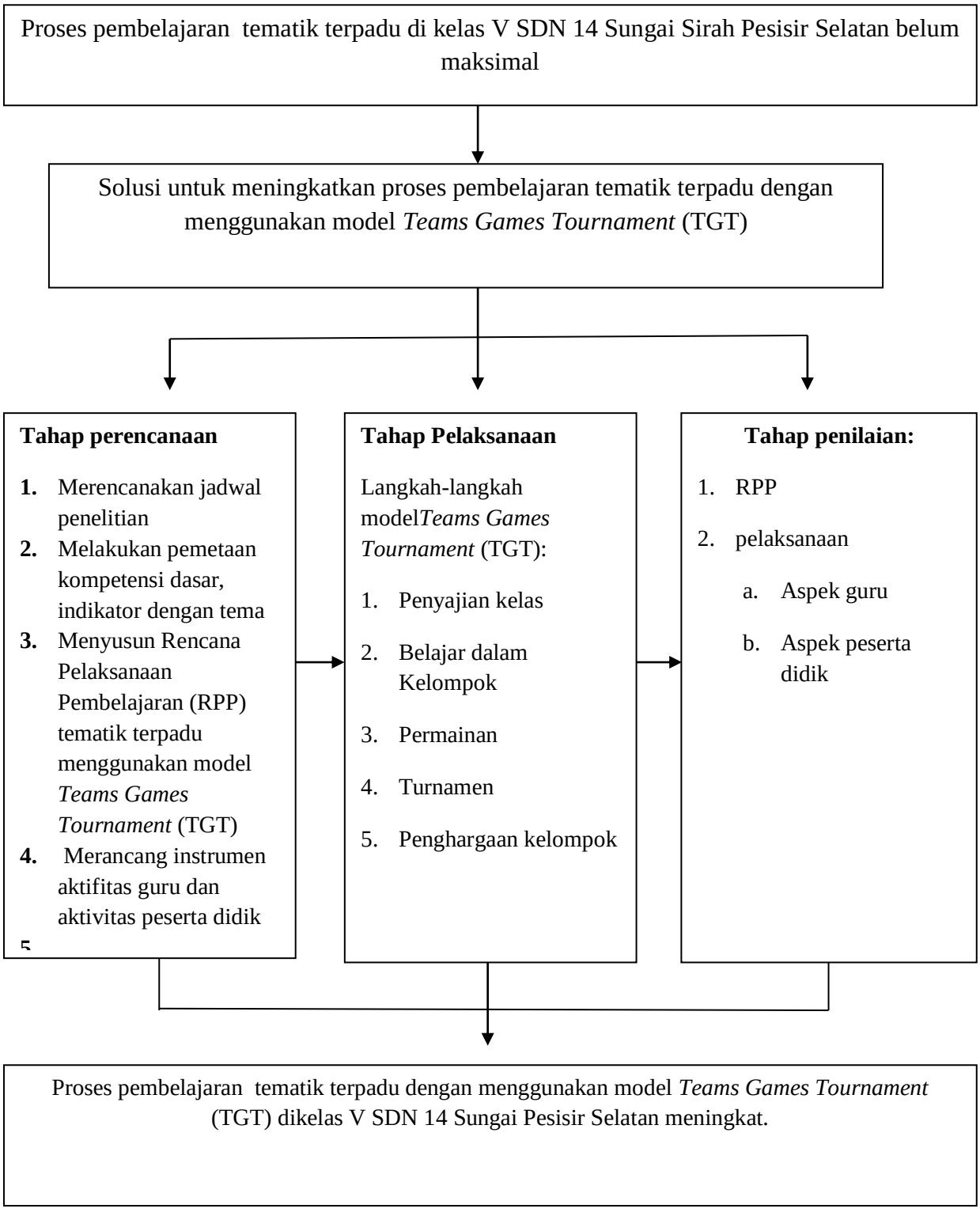
Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat mengajarkan peserta didik untuk aktif, serta melatih kerjasama, tanggung jawab dan kekompakkan dalam berdiskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah 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 4-5 orang. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait materi pembelajaran.
3. Permainan, setelah itu guru membagikan kartu bernomor kepada peserta didik dan peserta didik memilih kartu dan secara bergantian menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu.
4. Turnamen, guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan meja untuk turnamen, dan menempatkan peserta didik secara homogen pada meja turnamen tersebut.
5. Penghargaan kelompok, setelah turnamen selesai guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok.

Dengan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Untuk lebih jelasnya, kerangka teori dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Bagan 2. Kerangka Teori Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan



BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan simpulan dan saran berkaitan dengan peningkatan Proses Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Simpulan dan saran peneliti sajikan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) disusun dalam bentuk RPP berdasarkan komponen penyusunnya yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media/alat dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran dirancang oleh peneliti yang berperan sebagai guru di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Pesisir Selatan. Hasilnya dapat dilihat dari hasil pengamatan RPP siklus I dengan persentase skor yang didapat 80,55% dengan kualiafikasi baik (B) dan siklus II mengalami peningkatan 94,44% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan merancang RPP menggunakan model *Teams*

Games Tournament (TGT) dalam pembelalajaran tematik terpadu pada siklus I ke siklus II di setiap pertemuannya

2. Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan penutup. Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: (1) Penyajian Kelas. (2) Belajar dalam kelompok. (3) Permainan. (4) Turnamen. (5) Penghargaan Kelompok. Hasilnya dapat dilihat dari hasil pengamatan menggunakan lembar pengamatan aspek guru dan aspek peserta didik. Pada siklus I untuk aspek guru memperoleh persentase 80,35% kriteria baik (B) dan aspek peserta didik memperoleh persentase 80,35% denga kriteria baik (B). Pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 96,42% dengan kriteria sangat baik (SB) begitu juga pada aspek peserta didika mengalami peningkatan dengan persentase 96,42% kualifikasi sangat baik (SB). Berdasarkan hal ini dapat terlihat pelaksanaan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dimulai dari siklus I sampai siklus II.
3. Hasil belajar tematik terpadu peserta didik dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan (aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan). Dalam hal ini, penilaian aspek sikap dilakukan menggunakan jurnal sikap. Pada siklus 1 diketahui bahwa terdapat peserta didik yang mencerminkan sikap utama kemandirian,

integritas dan gotong royong, peserta didik yang belum mencerminkan sikap utama religius, spritual. Pada siklus 2 terjadi perbaikan ke arah yang lebih baik yaitu peserta didik sudah mencerminkan sikap utama gotong royong dan integritas. Penilaian aspek pengetahuan pada siklus 1 pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 67,85, kemudian pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 76,25. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 85,4. Penilaian aspek keterampilan siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 66,66, kemudian pada pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 72,32. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan memperoleh rata-rata 83,03.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang diperoleh, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Perencanaan, guru diharapkan dapat merancang pelaksanaan proses pembelajaran tematik terpadu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu.
2. Pelaksanaan, diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), selain itu guru diharapkan mampu membimbing peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran yangang berlangsung secara menyeluruh dan terarah sesuai dengan RPP yang dirancang.

3. Untuk memperoleh penilaian hasil belajar yang baik, maka sebaiknya guru melaksanakan penilaian secara autentik dan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.