

Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* di SD

Mhd Nurdino Erta¹, Zuryanty²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: dinozeryd06@gmail.com¹⁾, zuryantymeme@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi dari hasil belajar dari peserta didik yang masih rendah. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran melalui penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dengan 2 pertemuan dan siklus II dengan 1 Pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) RPP siklus I dengan 86,11% (baik) dan siklus II menjadi 91,67% (SB), b) Pelaksanaan pada aspek pendidik siklus I dengan 87,50% (B) dan siklus II menjadi 92,85% (SB), pelaksanaan pada aspek peserta didik siklus I dengan 83,93% (baik) dan siklus II menjadi 92,85% (SB), c) Penilaian terhadap peserta didik pada siklus I dengan 76 (C) dan siklus II menjadi 83 (B). Dapat disimpulkan bahwa menggunakan model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Kata kunci: Hasil Belajar, *Cooperative tipe Team Game Tournament*

Abstract

The research is motivated by the learning outcomes of students that are still low. The aim of the research is to describes the improvement of learning outcomes through *Team Game Tournament* (TGT) of *Cooperative Learning* model types. This research used *Classrooms Action Research* (CAT) with qualitative and quantitative approaches. The research was carried out in two cycle, cycle I with 2 meetings and cycle II with 1 meeting. The results showed an increasingly in: a) RPP in cycle I with 86.11% (good) and in the cycle II with 91.67% (SB), b) Implementation on the educator aspect of cycle I with 87.50% (B) and cycle II with 92.85% (SB), implementation on aspects of students in cycle I with 83.93% (good) and cycle II with 92.85% (SB), c) Assessment of students in cycle I with 76 (C) and cycle II with 83 (B). It can be conclude that using this model can improve student learning outcomes.

Keywords : *Learning Outcomes, Cooperative tipe Team Game Tournament*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 sebagai salah satu kurikulum yang dilaksanakan di jenjang pendidikan sudah berdampak baik bagi peserta didik. Perubahan sikap peserta didik menjadi lebih berkarakter, aktif, berfikir kritis serta mampu berdiskusi dan mengeluarkan pendapatnya adalah contoh dampak positif dari penggunaan kurikulum 2013. Hasil dari proses pembelajaran yang seperti ini merupakan hal yang diharapkan dari penggunaan kurikulum. Sehingga dari tahun ke tahun terjadi penyempurnaan yang dilakukan oleh pihak terkait agar tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dari pada sebelumnya.

Kurikulum 2013 erat kaitannya dengan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menyajikan materinya menggunakan tema (Septian et al., 2022) , Penggunaan tema dalam pembelajaran tematik terpadu pastinya akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran bermakna artinya pembelajaran yang mengaitkan pengalaman pribadi peserta didik dengan konsep berfikir pada pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran tematik bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan secara keseluruhan. Dengan pembelajaran secara keseluruhan berarti akan meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran. Efektivitas inilah yang membuat pembelajaran tematik terpadu cepat diterima dan dapat diaplikasikan oleh pendidik kepada peserta didiknya dengan mudah.

(Maulana & Zuryanty, 2020) berpendapat pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik. Menurut Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Gajah Mada dalam (Juanda, 2019) ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu : (1) ada beberapa kombinasi subjek, (2) penekanannya adalah pada proyek, (3) dorong peserta didik untuk beralih ke sumber belajar non-teks, (4) ada hubungan antara beberapa konsep, (5) satuan mata pelajaran merupakan konstruk dasar (sebagai pemicu belajar), (6) kehadiran waktu yang fleksibel, (7) pengelompokan peserta didik yang fleksibel.

Pembelajaran tematik terpadu memiliki arti penting dalam proses pembelajaran. Pengemasan pengalaman belajar yang dirancang untuk peserta didik akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi mereka. Pengalaman belajar yang lebih menunjukkan keterkaitan antar unsur konseptualnya, baik intra maupun antar bidang studi dan akan meningkatkan peluang bagi terjadinya pembelajaran yang lebih efisien.

(Rusman, 2015) mengemukakan ada beberapa manfaat pembelajaran tematik terpadu diterapkan disekolah dasar, yaitu: (1) dengan menyatukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator serta isi dari muatan pelajaran akan terjadi penghematan waktu, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, (2) peserta didik dapat melihat hubungan yang bermakna antar materi pelajaran sebab materi pelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat bukan tujuan

akhir dari proses pembelajaran, (3) pembelajaran tidak terpisah-pisah karena peserta didik dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga, (4) memberikan contoh penerapan materi pembelajaran di dunia nyata sehingga dapat memaksimalkan kesempatan transfer belajar, (5) dengan adanya pengintegrasian materi pembelajaran satu dengan yang lainnya maka akan semakin baik untuk peningkatan pemahaman peserta didik.

Menurut Permendikbud No.67 tahun 2013 (dalam *School Education Journal* Vol 9 No 4, 2020: 346-347) mengatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu yang ideal adalah :“ (1) pembelajaran berpusat kepada peserta didik, (2) pembelajaran membuat peserta didik aktif mencari, (3) pembelajaran yang berbasis masalah menjadi kebutuhan dengan memperkuat potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik, dan (4) pola pembelajaran yang membuat peserta didik berpikir kritis.”

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20 September 2022 di SD Negeri 14 Tigo Kampung Pauh Kabupaten Agam peneliti melakukan wawancara bersama peserta didik kelas V, saat wawancara tersebut peneliti mewawancarai mengenai perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa pendidik belum melakukan perencanaan pembelajaran yang maksimal, ini terlihat dari hal yang disampaikan oleh pendidik bahwa RPP belum difungsikan dengan baik. Hal ini dikarenakan beliau berkesulitan untuk bisa memahami seluruh langkah-langkah dari model ataupun pendekatan yang ada di dalam perencanaan pembelajaran. Disamping itu adanya tugas tambahan sebagai pelaksana tugas kepala sekolah membuat semakin padatnya tugas yang dimiliki oleh pendidik kelas V ini. Tetapi beliau mengakui bahwa jika model atau pendekatan digunakan sesuai dengan langkah-langkahnya, serta tepat dalam pelaksanaannya akan memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya beliau mengatakan mengenai metode yang sering digunakan oleh pendidik adalah ceramah dan penugasan sebagai medium penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan RPP yang diberikan oleh pendidik kepada peneliti tersebut. Terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh pendidik ataupun peserta didik yaitu : (1) rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun pendidik masih belum maksimal dalam penyusunannya (2) pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). (3) pendidik kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif dan berfikir kritis. (4) pendidik dalam menyampaikan pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah. Disamping melakukan wawancara, peneliti juga berkemampuan untuk bisa melakukan observasi ke dalam kelas secara sekilas. Saat itu peneliti masuk ke dalam kelas setelah jam istirahat yaitu 2 jam pelajaran terakhir.

Dalam pelaksanaan awal pembelajaran terlihat pendidik memulai pembelajaran, dengan langsung masuk ke materi ajar tanpa memperhatikan langkah-langkah di RPP. Dalam RPP yang ada, terdapat kegiatan literasi, menyanyikan lagu wajib nasional. Tetapi pada pelaksanaannya tidak ada. Begitu juga dengan beberapa

langkah selanjutnya. Pelaksanaannya tidak berdasar kepada langkah-langkah yang telah direncanakan. Tetapi kepada orientasi pencapaian kuantitas materi. Disamping itu dalam proses pembelajaran pendidik hanya dominan menggunakan 3 metode saja, yaitu ceramah, penugasan dan sedikit tanya jawab. Proses pembelajaran ini belum termasuk pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad 21.

Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti juga terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yaitu: (1) peserta didik banyak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) didalam proses pembelajaran peserta didik kurang menghargai pendapat temannya saat berpendapat, (3) beberapa peserta didik yang aktif hanya peserta didik yang berada di peringkat atas saja.

Permasalahan-permasalahan tersebut membawa dampak kepada hasil belajar peserta didik. Ini dapat dilihat dari data hasil belajar MID semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 SD Negeri 14 Tigo Kampung Pauh Kabupaten Agam. Nilai yang didapat oleh peserta didik tergolong rendah. Persentase ketuntasan peserta didik hanya 48% berarti hanya 10 dari 21 orang peserta didik yang tuntas.

Berdasarkan persentase peserta didik yang memenuhi KBM diatas. Maka perlu diadakan tindak lanjut untuk meningkatkan nilai dari peserta didik tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, kreatif dan juga memupuk kemampuan berfikir kritis pada peserta didik kelas V SD Negeri 14 Tigo Kampung Pauh ini. Dengan penerapan berbagai model pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Model *cooperative learning* menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) adalah sebuah model pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dengan cara belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga enam orang peserta didik yang setiap kelompoknya bersifat heterogen.

Model *cooperative* memiliki susunan anggota kelompoknya bersifat heterogen. Meskipun dalam setiap kelompok akan terdapat keberagaman antar peserta didik, namun akan terjadi persaingan dan kolaborasi yang positif dalam rangka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sehingga nantinya tujuan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) dapat tercapai dengan baik, sedangkan pendidik dalam proses pembelajaran hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas peserta didik. Disamping itu munculnya persaingan dalam melaksanakan proses pembelajaran ini akan memungkinkan terjadinya transfer ilmu antar satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Sehingga keterjangkauan materi pembelajaran bisa dimaksimalkan dan bisa memupuk kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, berfikir kritis dan tentunya pembelajaran akan jauh lebih menarik. Salah satu tipe dari model *cooperative learning* ini adalah tipe *team games tournament* (TGT) atau turnamen permainan tim.

Model *cooperative learning* tipe TGT ini adalah model yang menggunakan tim kerja dan turnamen berupa permainan akademik yang dimainkan oleh anggota kelompoknya. Pemilihan anggota kelompok dalam melaksanakan model ini harus bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, sikap dan perbedaan lainnya. Pemilihan anggota kelompok yang bersifat heterogen ini diharapkan bisa membantu pemerataan kemampuan baik itu kemampuan kognitif, komunikasi, serta keterampilan dari seluruh peserta didik.

Model TGT pada pelaksanaannya akan membuat seluruh anggota timnya ikut berpartisipasi dan memahami materi yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu model TGT juga akan membelajarkan peserta didik untuk saling menghargai, berkompetisi secara sportif dan membuat peserta didik aktif didalam melaksanakan pembelajaran.

Sebelum melaksanakan turnamen, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk bisa memahami materi baik melalui presentasi materi maupun berdiskusi di dalam kelompok. Di dalam proses diskusi diharapkan seluruh anggota kelompok bisa memahami materi secara merata. Karena seluruh anggota kelompok harus mewakili kelompoknya dalam turnamen yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peserta didik akan bertanya jawab dan melaksanakan turnamen. Setiap anggota kelompok akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam turnamen. Pemilihan peserta didik yang akan berturnamen adalah peserta didik yang memiliki kemampuan yang hampir sama. Mereka akan bersaing untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Dan di akhir proses pembelajaran, kelompok yang memiliki point terbanyak, akan mejadi pemenang dan diberikan penghargaan berupa hadiah.

Pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memiliki beberapa kelebihan yang bisa menjadi solusi untuk permasalahan diatas. Kelebihan tersebut adalah : (1) peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas, (2) mengajarkan peserta didik dalam bersikap sosial, (3) berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan peserta didik, (4) lebih mengutamakan kerbukaan dalam menerima perbedaan, (5) mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama, (6) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (7) memperbaiki hasil belajar peserta didik (Rohmani, dkk, 2020).

Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT ini akan membawa dampak positif kepada peningkatan hasil belajar peserta didik. Ini tergambar dari penelitian sebelumnya yang telah di lakukan oleh (Nurlaila et al., 2018) mengatakan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT membawa dampak positif untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut (Septiani & Zuardi, 2020) juga melakukan penelitian dengan tema yang sama menghasilkan penemuan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pemecahan dari masalah tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas pendidik, peserta didik dan hasil belajar peseta didik. Maka dari itu judul penelitian ini adalah “

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournamen* (TGT) di kelas V SD Negeri 14 Tigo Kampung Pauh Kabupaten Agam”

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023, di kelas V SD Negeri 14 Tigo Kampung Pauh, Kabupaten Agam, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V, Pendidik Kelas V dan peneliti sebagai pendidik praktisi. Penelitian dimulai dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian, penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 5 Januari 2023 selanjutnya dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada tanggal 11 Januari 2023, Sedangkan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Pelaksanaan siklus kedua ini dilaksanakan tanggal 17 Januari 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sahir, 2021) pendekatan kualitatif adalah pendekatan dengan proses penelitian berdasarkan pandangan pada suatu fenomena yang menghasilkan analisis deskriptif berupa ucapan kalimat secara oral dari objek penelitian. Penelitian kualitatif harus ditunjang oleh pengetahuan yang luas dan mendasar dari penulis, karena peneliti mengambil kesimpulan dari wawancara secara langsung kepada objek penelitian.

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung singkat, terbatas dan memilah masalah menjadi bagian-bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka. Menurut (Ibrahim et al., 2018) juga berpendapat bahwa Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang datanya merupakan data angka dalam proses pengambilannya, sehingga analisis datanya menggunakan analisis angka juga (inferensi).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang telah dimodifikasi. Pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Apabila permasalahan setelah dilakukan refleksi dalam siklus pertama sulit diperoleh gambaran perbaikannya, maka akan dilakukan evaluasi, sebab evaluasi berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan peneliti untuk menerapkan siklus berikutnya.

Data penelitian berupa hasil pengamatan dan hasil tes yang dilakukan. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Sumber data penelitian ini diperoleh dari proses pembelajaran tematik terpadu dengan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran serta perilaku pendidik dan peserta didik. Data diperoleh dari subjek terteliti yakni data primer.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan, prosedur dokumen analisis, tes dan non tes. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan

lembar penilaian RPP, lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar tes berbentuk soal serta jurnal sikap dan rubrik penilaian keterampilan.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif Analisis data kuantitatif terhadap RPP, aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan lembar hasil pengamatan aktivitas peserta didik dengan perhitungan persentase menggunakan rumus yang dikembangkan dari konsep dasar evaluasi hasil belajar dalam

(Kemendikbud, 2014) Untuk menghitung persentase hasil pengamatan praktik pembelajaran dalam kemendikbud (2014), dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan rumus perhitungan dan penskoran untuk aspek pengetahuan dan keterampilan yang dikemukakan oleh Permendikbud No 104 tahun 2014, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus dengan 3 pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2023, berikutnya siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2023. Setelah dilaksanakan siklus pertama maka dilanjutkan dengan siklus ke II yang dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2023.

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3. Dilanjutkan dengan pertemuan ke II dilaksanakan pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3. Berikutnya siklus II dilaksanakan pada pertemuan tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. Kompetensi dasar yang ada pada setiap pertemuannya adalah Kompetensi Dasar yang akan dicapai pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah: 1) Pada KD 3.3 yaitu, Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 2) Pada KD 4.3 yaitu menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual. Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pelaksanaan penelitian pada muatan pembelajaran IPS adalah: 1) Pada KD 3.2 yaitu menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 2) Pada KD 4.2 yaitu menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pelaksanaan penelitian pada muatan pembelajaran PPKn adalah: 1) Pada KD 1.2 yaitu menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat

beragama dalam kehidupan sehari-hari.. 2) Pada KD 2.2 yaitu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.. 3) Pada KD 3.2 yaitu memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.. 4) Pada KD 4.2 yaitu menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Materi pokok setiap pertemuannya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks eksplanasi, IPS dengan materi interaksi social di lingkungan sekitar dan PPKn materinya hak dan kewajiban manusia.

Pembelajaran pada penelitian siklus I pertemuan I ini dilakukan melalui tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*.. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* sebagai berikut: (1) Pada identitas mata pelajaran yang termuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran memperoleh skor 4 karena semua descriptor muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB) (2)Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, karena keempat deskriptornya muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (3) Pemilihan materi ajar memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena hanya 3 deskriptor muncul. (4) Aspek pengorganisasian materi ajar memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B), karen hanya ada 3 deskriptor yang muncul. (5) Pemilihan sumber atau media pembelajaran memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul pada RPP. (6) Aspek kejelasan proses pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena tiga descriptor telah muncul.(7) Aspek skenario pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul.(8) Aspek model pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena tiga deskriptor sudah muncul, (9) Dan aspek rancangan penialaian autentik memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor sudah muncul

Berdasarkan uraian di atas, lembar pengamatan RPP yang diisi oleh pendidik persentase skor pada siklus I pertemuan I ini adalah 83.33% (B).

Pada pengamatan pendidik dibagi menjadi 7 aspek yaitu : (1) Aspek pada kegiatan pendahuluan, memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul. (2) Aspek pada kegiatan inti memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena 4 deskriptor muncul. (3) Aspek belajar dalam kelompok memperoleh skor 3, dengan kualifikasi baik (B) karena 3 descriptor sudahmuncul. (4) Aspek permainan mendapatkan skor 3 dengan kualifikasi baik (B), karena 3 deskriptor sudah muncul. (5) Aspek turnamen mendapatkan poin 3 dengan kualifikasi baik (B) karena terdapat 3 deskriptor yang muncul. (6) Aspek penghargaan mendapatkan skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB). akrena 4 deskriptor sudah muncul. (7) Aspek kegiatan penutup yaitu penutup pembelajaran mendapatkan 3 skor dengan kualifikasi baik (B) karena 3 descriptor sudah muncul.

Berdasarkan uraian lembar pengamatan aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan I persentase yang diperoleh adalah 85,71% (B).

Pengamatan aktivitas peserya didik dilaksanakan dengan menggunakan beberapa aspek yaitu (1) Aspek kegiatan pendahuluan mendapatkan skor 4 skor karena keempat aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (2) Aspek kegiatan inti mendapatkan 3 skor karena 3 aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi baik (B). (3) Aspek belajar dalam kelompok mendapatkan 2 poin dengan kualifikasi cukup (C) karena terdapat 2 deskriptor yang muncul (4) Aspek permainan. memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena 4 deskriptor sudah muncul. (5) Aspek turnamen memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena tiga deskriptor sudah muncul. (6) Aspek pelaksanaan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan poin tertinggi terdapat 4 deskriptor yang muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (7) Aspek kegiatan penutup proses pembelajaran mendapatkan 3 skor karena 3 aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan uraian diatas jumlah skor yang diperoleh pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 82.14 % (B).

Pembelajaran pada penelitian siklus I pertemuan II ini dilakukan melalui tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* sebagai berikut: (1) Pada identitas mata pelajaran yang termuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran memperoleh skor 4 karena semua descriptor muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB) (2) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, karena keempat deskriptornya muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (3) Pemilihan materi ajar memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena hanya 3 deskriptor muncul. (4) Aspek pengorganisasian materi ajar memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B), karena hanya ada 3 deskriptor yang muncul. (5) Pemilihan sumber atau media pembelajaran memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul pada RPP. (6) Aspek kejelasan proses pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor telah muncul. (7) Aspek skenario pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul. (8) Aspek model pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena tiga deskriptor sudah muncul, (9) Dan aspek rancangan penilaian autentik memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul

Berdasarkan uraian di atas, lembar pengamatan RPP yang diisi oleh pendidik persentase skor pada siklus I pertemuan II ini adalah 88.89% (B).

Pada pengamatan pendidik dibagi menjadi 7 aspek yaitu : (1) Aspek pada kegiatan pendahuluan, memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul. (2) Aspek pada kegiatan inti memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul. (3) Aspek belajar dalam kelompok memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul. (4) Aspek permainan mendapatkan skor 3 dengan kualifikasi baik

(B), karena 3 deskriptor sudah muncul. (5) Aspek turnamen mendapatkan poin 3 dengan kualifikasi baik (B) karena terdapat 3 deskriptor yang muncul. (6) Aspek penghargaan mendapatkan skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB). karena 4 deskriptor sudah muncul. (7) Aspek kegiatan penutup yaitu penutup pembelajaran mendapatkan 4 skor dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor sudah muncul.

Berdasarkan uraian lembar pengamatan aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan II persentase yang diperoleh adalah 89,28% (B).

Pengamatan aktivitas pesera didik dilaksanakan dengan menggunakan beberapa aspek yaitu (1) Aspek kegiatan pendahuluan mendapatkan skor 4 skor karena keempat aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (2) Aspek kegiatan inti mendapatkan 3 skor karena 3 aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi baik (B). (3) Aspek belajar dalam kelompok mendapatkan poin 3 dengan kualifikasi baik (B) karena terdapat 3 deskriptor yang muncul (4) Aspek permainan. memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul. (5) Aspek turnamen memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena tiga deskriptor sudah muncul. (6) Aspek pelaksanaan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan poin tertinggi terdapat 4 deskriptor yang muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (7) Aspek kegiatan penutup proses pembelajaran mendapatkan 3 skor karena 3 aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan uraian di atas, jumlah skor yang diperoleh pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 85,71 % (B).

Pembelajaran pada penelitian siklus II ini dilakukan melalui tiga langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* sebagai berikut: (1) Pada identitas mata pelajaran yang termuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran memperoleh skor 4 karena semua descriptor muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB) (2) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4, karena keempat deskriptornya muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (3) Pemilihan materi ajar memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena 4 deskriptor sudah muncul. (4) Aspek pengorganisasian materi ajar memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B), karena hanya ada 3 deskriptor yang muncul. (5) Pemilihan sumber atau media pembelajaran memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul pada RPP. (6) Aspek kejelasan proses pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 descriptor telah muncul. (7) Aspek skenario pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul. (8) Aspek model pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul, (9) Dan aspek rancangan penilaian autentik memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul

Berdasarkan uraian di atas, lembar pengamatan RPP yang diisi oleh pendidik persentase skor pada siklus II ini adalah 91,67% (SB).

Pada pengamatan pendidik dibagi menjadi 7 aspek yaitu : (1) Aspek pada kegiatan pendahuluan, memperoleh skor 4, dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor muncul. (2) Aspek pada kegiatan inti memperoleh skor 3 dengan kualifikasi baik (B) karena 3 dari 4 deskriptor muncul. (3) Aspek belajar dalam kelompok memperoleh skor 3, dengan kualifikasi baik (SB) karena tiga descriptor muncul. (4) Aspek permainan mendapatkan skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB), karena semua deskriptor sudah muncul. (5) Aspek turnamen mendapatkan poin 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua deskriptor yang muncul. (6) Aspek penghargaan mendapatkan skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB). karena 4 deskriptor sudah muncul. (7) Aspek kegiatan penutup yaitu penutup pembelajaran mendapatkan 4 skor dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor sudah muncul.

Berdasarkan uraian diatas lembar pengamatan aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran siklus II persentase yang diperoleh adalah 92,85% (SB).

Pengamatan aktivitas peserta didik dilaksanakan dengan menggunakan beberapa aspek yaitu (1) Aspek kegiatan pendahuluan mendapatkan skor 4 skor karena keempat aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (2) Aspek kegiatan inti mendapatkan 3 skor karena 3 aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi baik (B). (3) Aspek belajar dalam kelompok mendapatkan poin 3 dengan kualifikasi baik (B) karena terdapat 3 deskriptor yang muncul (4) Aspek permainan. memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua descriptor sudah muncul. (5) Aspek turnamen memperoleh skor 4 dengan kualifikasi sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul. (6) Aspek pelaksanaan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan poin tertinggi terdapat 4 deskriptor yang muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB). (7) Aspek kegiatan penutup proses pembelajaran mendapatkan 4 skor karena semua aspek yang diamati sudah muncul dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Berdasarkan uraian di atas, jumlah skor yang diperoleh pada lembar pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 92.85% (SB).

Pada proses pembelajaran hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I hasil belajar peserta didik adalah 73 dengan predikat cukup (C), lalu meningkat pada siklus I pertemuan II menjadi 78 dengan predikat cukup (C). jadi rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 76. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan pada siklus II, hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah 83 dengan predikat baik (B)

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dari aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournamen* pada proses pembelajaran tematik terpadu sudah meningkat dan terlaksana dengan sangat baik. Dengan demikian, penelitian hasil belajar menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournamen* tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan bahwa Perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I rata-ratanya 86.71%(B). Meningkatkan pada siklus II yaitu, 91, 67% (SB). Berikutnya pelaksanaan pembelajaran *mengalami* peningkatan, dari siklus 1 aspek pendidik yaitu 87,50% (B). Meningkatkan pada siklus II dengan 92.85% (SB). Sedangkan pada aktivitas peserta didik siklus I yaitu 83,93% (B). Meningkatkan pada siklus II dengan 92.85% (SB). Hasil belajar peserta didik siklus I yaitu 76 dan meingkat pada sikus II, yaitu 83. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, A., Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Guna Darma Ilmu.
- Juanda, A. (2019). Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu. In *Teori dan praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Beroientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*. CV. Confident.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud.
- Maulana, I., & Zuryanty. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SD. *E-Journal Pembelajaran Inovasi ...*, 4, 2108–2117. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10098>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nurlaila, S., Dadi, S., & Karjiati, V. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN Gugus X kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–49.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Raja Grafindo.
- SAHIR, S. H. (2021). Metodologi Penelitian. In <https://Medium.Com/>. KBM Indonesia. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Septian, I., Miaz, Y., & Erita, Y. (2022). *Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Konstruktivis untuk Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar*. 6, 28–37.
- Septiani, A., & Zuardi. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Teams Games Tournaments di Sekolah Dasar*. 4(3), 1799–1806.