

Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournaments* di Sekolah Dasar

Alvionita Septiani¹⁾, Zuardi²⁾

¹⁾ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNP

²⁾ FIP PGSD UNP, Kota Padang, Indonesia

Email: alvionitaseptiani020998@gmail.com¹⁾, zuardi.msi@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan pertambahan nilai belajar tematik memakai model *Teams Games Tournaments* di kelas 4 SD N 09 Mudik Palupuh. Penelitian ini ialah PTK. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yaitu: a) penilaian RPP siklus satu 88.89% kemudian meningkat di siklus dua menjadi 94.44%. b) hasil aktivitas guru pada siklus I 82.14%, meningkat pada siklus II menjadi 96.42%. c) pengamatan aktivitas siswa di siklus satu 82.14% naik di siklus dua 96.42%. d) penilaian hasil belajar siswa di siklus satu rata-ratanya yaitu 78.4 lalu bertambah di siklus dua menjadi 89.45.

Kata kunci: Model "*Teams Games Tournaments*", hasil belajar

Abstract

The aims of the research was to inform the increase of students' learning outputs by implementing "Teams Games Tournaments" model class for grade IV Students at SD N 09 Mudik Palupuh. This research was a classroom action reasearch. The results showed the improvement of students' learning output, they were : a) observation results of the lesson plan (RPP) in cycle I 88.89%, it increased in cycle II became 94.44%. b) observation on teacher's aspects in cycle 1 : 82.14%, it increased into 96.42%. c) the result of students' activities in cycle I : 82.14%, it increased in cylce II : 96.42%. d) Students' learning assessment at cycle I is avaraged 78.4 furthermore it was increased in cycle II became 89.45.

Keywords: *Teams Games Tournaments, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu syarat untuk bisa melihat keberhasilan guru dalam mengajar dan kesuksesan peserta didik dalam menguasai pembelajaran. pada kurikulum 2013 saat ini tiga penilaian yang akan dilihat untuk peserta didik bisa naik ke tingkat kelas yang lebih tinggi.

Kurikulum 2013 ialah penguatan dari kurikulum sebelumnya. Pembelajaran tematik terpadu membangun jaringan yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Pembelajaran tematik terpadu membuat suatu sistem jaringan tema yang berisi beberapa mata pelajaran agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna selama proses pembelajaran. Menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang materi pembelajaran tersusun atas tema-tema tertentu, yang terdiri dari beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Selama proses pembelajaran guru memiliki peran yang besar agar tujuan pendidikan nasional melalui penggunaan kurikulum 2013 tercapai secara maksimal. Menurut Alawiyah (2013) guru yang berkualitas yang dapat menganalisa, menafsirkan dan mengaktualisasikan

informasi yang ada pada naskah kurikulum kedalam pembelajaran merupakan kunci keberhasilan pengimplementasian kurikulum.

Peran guru dalam pengimplementasian kurikulum ini dapat dilihat dari membuat RPP secara maksimal, menentukan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran dan lainnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran adalah seluruh aspek yang terkait dengan rangkaian penyajian pembelajaran dari sebelum, sedang berlangsung dan setelah pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT) yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin.

Model pembelajaran TGT menurut Asma (2009) adalah model pembelajaran yang proses pembelajarannya didahului dengan menyajikan materi, melakukan tanya jawab, diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan di meja turnamen.

Kelebihan dari model TGT ini adalah membuat peserta didik dapat melakukan belajar sambil bermain dengan diakhiri pemberian penghargaan. Menurut Fathurrohman (2015) beberapa kelebihan model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran lebih banyak dan meningkatkan kemampuan bersosial peserta didik. Sehingga model TGT dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara bermain serta dapat mengubah tingkah lalunya seperti sikap sosial yang baik. Selain itu peserta didik juga mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 09 Mudik Palupuh pada tanggal 15 Juli 2020, terdapat permasalahan beberapa permasalahan baik dari guru maupun peserta didik. Pada hari itu guru sedang menerangkan Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 3, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sedang digunakan oleh guru ternyata masih minim dalam pengembangan model yang diunakan sehingga pada pelaksanaannya tujuan pembelajaran yang akan dicapai belum tercapai secara optimal.

Pada pengaplikasian pembelajaran peneliti menemukan beberapa masalah dari aspek guru yang berpengaruh kepada peserta didik, ialah : 1) Guru belum maksimal dalam menggunakan model yang dipilih sehingga pembelajaran berjalan monoton. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan dan gelisah dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terasa kurang menyenangkan, 2) Model yang digunakan kurang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik banyak yang pasif dalam pembelajaran. Keadaan ini membuat guru tidak mengetahui apakah peserta didik yang pasif itu paham dengan materi yang di ajarkan atau tidak dan mempengaruhi ketiga aspek penilaian peserta didik, 3) Guru juga kurang berusaha mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan sekitar peserta didik, sehingga pembelajaran terasa kurang bermakna, 4) Ada beberapa peserta didik yang kemampuan sosialnya belum berkembang. Saat teman-temannya bermain dan belajar dengan teman lainnya, peserta didik tersebut menjadi pasif dan tidak mampu mengeluarkan pendapatnya.

Masalah ini tentunya berdampak besar pada proses dan hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu tak bisa dibiarkan berlarut-larut terlalu lama. Perlunya model pembelajaran yang bisa mengubah tingkah laku peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan..Untuk itu peneliti menggunakan pembelajaran tematik dengan model *Teams Games Tournaments* untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik makaharus disesuaikan dengan tahapan pembelajaran model *Teams Games Tournaments* oleh Slavin (2016), yaitu: 1) penyajian kelas (*Class Preparation*). 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*). 3) *Games Tournament*. 4) penghargaan Kelompok (*Team Recognition*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) di Kelas IV SDN 09 Mudik Palupuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang di aplikasikan adalah PTK. Penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan kinerja guru mengajar di kelas sehingga nilai murid menunjukkan kemajuan. Menurut Kunandar (2008) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru, guru juga berperan sebagai peneliti di kelasnya atau dapat berkolaborasi dengan guru lain dengan cara merancang perencanaan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan parsipatif dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di kelasnya melalui tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Menurut Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2014) ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) mengamati, dan (4) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan parsipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah suatu perbaikan atau pembaharuan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan di kelas secara bersamaan dan tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, yang bertujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Alur PTK ini dilakukan secara berulang-ulang ialah tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dikerjakan II siklus yaitu siklus 1 dan 2. Jika pertambahan hasil belajar peserta didik nampak maka pertemuan akan dibatasi.

Penelitian ini diadakan pada kelas 4 SDN 09 Mudik Palupuh, semester I Juli-Desember tahun ajaran 2020/2021 ada 2 siklus. Siklus I pertemuan I hari Senin, 20 Juli 2020. Siklus I pertemuan II dilaksanakan Rabu, 22 Juli 2020. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Juli 2020. Subjek di penelitian adalah guru dan siswa kelas 4 SDN 09 Mudik Palupuh banyak peserta didik 16 orang, dimana terdapat 7 orang lelaki dan 9 putri.

Kegiatan pelaksanaan penelitian PTK ini ada empat fase yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Tahap perencanaan yaitu tahap dimana guru menyusun atau mempersiapkan rancangan pembelajaran tindakan berupa RPP yang bakal diterapkan di pelajaran masuk sama model *Teams Games Tournaments*.

Pelaksanaan diadakan II siklus. Siklus 1 diadakan dua pertemuan dan siklus II 1 pertemuan dengan materi yang cocok dengan RPP. Pelaksana adalah praktisi dan guru kelas IV sebagai observer.

Peneliti melakukan pembelajaran tema 2 di kelas IV di SDN 09 Mudik Palupuh memakai model *Teams Games Tournaments* pada langkah-langkah menurut Slavin (2016) yaitu: 1) penyajian kelas (*Class Preparation*). 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*). 3) *Games Tournament*. 4) penghargaan Kelompok (*Team Recognition*). a) Guru Kelas IV (observer) mengamati menggunakan lembar observation. b) Peneliti dan guru berdiskusi tentang sikap yang dikerjakan. Setelah itu, refleksi dimanfaatkan untuk pembetulan berikutnya.

Hal ini dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN 09 Mudik Palupuh sebagai observer pada waktu peneliti melaksanakan pelaksanaan pembelajaran tema 1 dengan mengaplikasikan model *Teams Games Tournaments*. Refleksi diberikan usai tindakan satu siklus diadakan. Apabila ada kekurangan selama melaksanakan pembelajaran akan diperbaiki untuk siklus selanjutnya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang hendak ditargetkan.

Data yang termasuk ialah *quantitative an qualitative*. Data kualitatif ditemukan dari hasil penilaian RPP dan proses implementasi edukasi yang berkaitan sama kegiatan pendidik dan murid. Dan data kuantitatif diperoleh dari perolehan studi tema 1 menggunakan model *Teams Games Tournaments*. Data tersebut mencakup data yang terkait sama perencanaan, penerapan, serta perolehan studi murid.

Sumber data riset ialah proses pelaksanaan pembelajaran serta perolehan studi siswa di pelajaran tematik melalui model *Teams Games Tournaments* terhadap peserta didik kelas IV SDN 09 Mudik Palupuh meliputi: perencanaan, penerapan studi dan kegiatan evaluasi. Keterangan didapatkan dari subjek yang diteliti, ialah guru dan peserta didik lokal IV SDN 09 Mudik Palupuh.

Keterangan penelitian ini digabung dengan mengaplikasikan dokumen analisis, observasi, Tes dan Non Tes. perangkat akumulasi data tatkala penelitian ini dengan memakai lembar penilaian RPP, lembar aktifitas guru dan peserta didik dan lembaran soal serta jurnal sikap dan rubrik penilaian keterampilan.

Keterangan yang tersimpul pada riset ini diulas dengan menerapkan strategi kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif adalah analisis keterangan dengan refleksi sejak penghimpunan keterangan sampai seluruh informasi terekut. Sedangkan analisis data kuantitatif yang terkait saama pelorehan nilai studi murid berbentuk numerik. Menurut Kunandar (2010), pada penerapan penelitian tindakan kelas, terdiri dua kategori file yang bisa dihimpun bagi penelaah yakni: (1) keterangan kuantitatif ialah informasi yang ditampilkan dari segi bentuk numerik, (2) keterangan kualitatif, ialah informasi yang ditampilkan seperti bentuk kata-kata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklusi I

Persiapan kegiatan learning dicurahkan dalam gambaran rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Penyusunan RPP berdasarkan kurikulum 2013. Sebelum RPP disusun, peneliti terlebih dahulu memilih tema, subtema dan pembelajaran yang akan dikembangkan melalui penerapan *Teams Games Tournaments*.

Tema yang digunakan dalam siklus1 pertemuan1 adalah Tema 1 (Indanya Kebersamaan) Subtema 2 (Kebersamaa dalam Keberagaman) pembelajaran 1. Mata pelajaran yang terkait dengan pembelajaran 1 adalah Bahasa Indonesia, IPS dan IPA. Perencanaan disusun untuk satu kali pertemuan dialokasikan dalam waktu 7 x 25 menit pada tanggal 20 Juli 2020.

Perencanaan tindakan pada siklus 1 pertemuan 2 sama halnya dengan perencanaan pertemuan 1 RPP disusun, peneliti menganalisis setiap Kompetensi dasar yang akan dikembangkan dalam buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 kelas 4 tema 1 semester I. RPP ini disusun berdasarkan dengan waktu yang telah ditetapkan. pertemuan diatur yaitu 1 x pertemuan (7 x 25 menit) atau 1 hari pembelajaran jadwal Senin tanggal 22 Juli 2020..

Materi pelajaran pada siklus 1 pertemuan 2 ini dihasilkan dari buku siswa, internet serta buku penyokong yang berkaitan dengan tajuk Indahya Kebersamaan, subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) pembelajaran 3, Mata pelajaran yang terkait dengan pelajaran adalah Bahasa Indonesia, IPS dan IPA. memiliki Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pengkajian, materi pengkajian, kegiatan pelajaran, alat dan sumber belajar, metode dan model pembelajaran, serta penilaian.

Kegiatan dalam pelaksanaan terbagi atas tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan peserta didik diajak untuk mengkondisikan kelas, berdoa, absen dan apersepsi untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik.

Kegiatan inti dimulai dengan penyajian kelas , dimana guru menyampaikan materi dengan bantuan media. Guru memfasilitasi peserta didik dan merangsang peserta didik agar mengetahui dan mau mencari konsep yang diajarkan oleh guru. masih banyak peserta didik yang belum mau mengeluarkan pendapatnya. Hanya dua sampai tiga orang yang mau mengeluarkan pendapatnya ketika guru menanyakan tentang materi.

Setelah itu peserta didik dibagi menjadi beberapa tim yang sebelumnya telah ditetapkan oleh guru. setiap kelompok diberi LKPD dan diberi waktu untuk mengerjakannya dengan cara diskusi. Setelah itu kelompok akan menyajikan jawabannya kedepan. Guru akan membantu peserta didik untuk mendapatkan jawaban yang paling benar. Peserta didik kurang terkondisikan karena gurut idak memberikan peraturan dan guru kurang membimbing peserta didik dalam jalannya diskusi.

Peserta didik diberi tahu akan diadakan permain berbentuk tournament. Setiap meja terdapat satu orang perwakilan kelompok. Setiap meja ditempati perwakilan yang telah ditapkan oleh guru. guru memberikan kartu soal, jawaban dan nomor lot secara terbalik di atas meja. Guru menjelaskan aturan permainan. Saat permainan dimulai banyak peserta didik yang tidak paham dengan aturan permainan sehingga kelas kurang terkondisikan.

Setelah permainan selesai guru menginstruksikan peserta didik untuk kembali ke kelompok dengan membawa skor. Kelompok yang terbaik mendapatkan piagam Super, dilanjutkan dengan piagam Sangat Baik dilanjutkan dengan piagam Baik. Karena waktu yang tidak cukup guru lupa untuk memotivasi peserta didik.

Kegiatan penutup peserta didik kembali ke tempat duduk semula, guru memberikan soal evaluasi. Setelah itu, guru menyampaikan kesimpulan. Dan berdoa untuk pulang. Guru juga lupa menyampaikan refleksi, karena keterbatasan waktu.

Berdasarkan pengamatan yang diaplikasikan observer kepada peneliti, di lembar penilaian RPP siklus 1 pertemuan 1 memperoleh poin 31 dengan poin maksimal 36, maka nilai siklus 1 pertemuan 1 adalah 86.11% dengan kualifikasi baik (B). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada lembar penilaian RPP siklus 1 pertemuan 2 menghasilkan poin 33 dengan skor maksimal 36, maka nilai siklus I pertemuan 2 adalah 91.66% dengan kualifikasi baik (B). Jadi hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, lembar penilaian RPP siklus I persentase nilai memperoleh rata-rata 88.89% dengan kualifikasi baik (B).

Mengacu keputusan pengawasan yang dilakukan oleh guru terhadap aktifitas yang dilakukan peneliti dalam pelajaran siklus 1 pertemuan 1 ini dengan jumlah skor yang diperoleh 23 dari jumlah skor maksimal 28. Atas demikian, presentase nilai aktivitas guru ini adalah 78.57%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik termasuk dalam kriteria B. Berdasarkan hasil pengawasan yang dikerjakan sama pengamat terhadap gerak laku nan dilakukan peneliti dalam pembelajaran siklus 1 pertemuan 2 ini dengan jumlah skor yang diperoleh 24 per jumlah poin tertinggi 28. Dengan demikian, presentase nilai aktivitas guru ini adalah 85.71%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik termasuk dalam kriteria B. Jadi hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran siklus I ini persentase nilai memperoleh rata-rata 82.14%. Kondisi ini memaparkan kalau kriteria keberhasilan guru saat melaksanakan pembelajaran tema 1 tercatat dalam kualifikasi B.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diterapkan oleh pengamat terhadap gerak laku murid saat kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 ini dengan jumlah skor 23 dari jumlah skor maksimal 28. Dengan demikian, presentase nilai aktivitas peserta didik ialah 78.57%. Perihal itu membuktikan kalau keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tematik termasuk dalam kualifikasi baik (B). Bersumber pada perolehan pemantauan yang dikerjakan oleh observer atas gerak laku siswadalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 2 ini dengan banyak poin yang dihasilkan 25 dengan jumlah skor maksimal adalah 28. maka, presentase nilai gerak murid ialah 89,28%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tema 8 termasuk dalam kualifikasi baik (B). Jadi perolehan pengawasan yang diaplikasikan oleh pemerhati atas gerak laku murid ketika keaktifan edukasi siklus I ini persentase nilai mendapati rata-rata 82.14%. Mengenai ini menampakkan kalau kriteria keberhasilan siswa tatkala melaksanakan edukasi tema 8 termasuk dalam kualifikasi baik (B).

Perhitungan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tema 1 dengan mengaplikasikan model *Teams Games Tournaments* pada siklus I pertemuan 1 memperoleh presentase ketuntasan 69,12%. Pada siklus I pertemuan 2 memperoleh presentase ketuntasan 82,04%. Berdasarkan perolehan pengawasan yang diaplikasikan pada siklus 1 rata-ratanya adalah 75,58%. Dengan rata-rata nilai 78.4.

Kesimpulan dari hasil refleksi siklus 1 adalah target yang dituju di siklus 1 belum kesampaian dengan baik. Dengan demikian, upaya dalam peningkatan proses pembelajaran tema 1 menggunakan model *Teams Games Tournaments* peneliti teruskan kepada siklus 2 dengan mencermati kelemahan-kelemahan yang dijumpai pada siklus 1.

Hasil Penelitian Siklus II

Perolehan di siklus I memperlihatkan tingkat kesuksesan riset yang belum mendekati target diinginkan, penyebab dikarenakan kurangnya penataan dalam aktualisasi dengan perancangan yang sudah diolah. Oleh lantaran itu, pembelajaran diarahkan pada siklus II.

Perencanaan pada siklus ini tidak sama dengan rencana pelajaran pada siklus I. RPP dirancang tetap tema 1 menggunakan model *Teams Games Tournaments* dengan benar. RPP ini disusun berdasarkan durasi riset berjalan.. Penjadwalan dirangkai untuk satu kala pertemuan 7 x 25 menit atau 1 hari pembelajaran pada Rabu, 22 Juli 2020.

Pelaksanaan pada siklus II diaplikasikan pada guru kelas IV sebagai observer dan praktik pelajaran terdiri dari: a) kegiatan awal, b) kegiatan inti yang sesuai tahapan model pembelajaran berbasis otak c) penutup. Pada semua tahap peneliti sudah bisa mengkondisikan kelas dengan baik dan melakukan kegiatan yang terlupa pada siklus I karena sudah bisa mengalokasikan waktu dengan baik.

Pengamatan yang dilakukan observer terhadap peneliti, pada lembar penilaian RPP siklus II memperoleh 94.44% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil pengamatan yang diterapkan peneliti dalam pembelajaran siklus dua ini dengan Dengan begitu, presentase nilai aktivitas guru ini adalah 96.42%. Hal itu membuktikan kriteria keberhasilan guru menerapkan pembelajaran tema 1 tergolong dalam ukuran SB. Sesuai perolehan peninjauan yang dilaksanakn. Dengan begitu, presentase nilai aksi murid ialah 96.42%. Hal ini menandakan jika kualifikasi kesuksesan peserta didik melaksanakan pembelajaran tema 1 sangat baik (SB). Pengukuran perolehan studi murid dalam proses pembelajaran tema 1 menggunakan model *Teams Games Tournaments* pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 89.45 dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 89.45%.

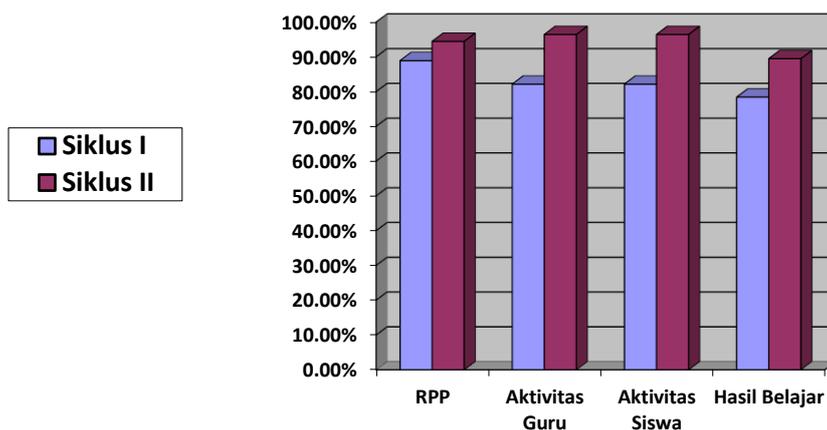
Menurut perolehan pengamatan pelaksanaan pembelajaran tema 1 siklus dua sudah dilakukan baik dari pejadwalan, gerak laku, dan hasil belajar diketahui bahwa pembelajaran tematik meningkat dan seperti keinginan. Berdasarkan perolehan itu dapat kesimpulan kalau penelitian di siklus II ini sudah mencapai kriteria yang diharapkan.

Pembahasan

Secara umum terlihat adanya peningkatan rata-rata dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari awal siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa dengan model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik yang tidak tuntas.d engan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai siklus II sesuai dengan kesepakatan peneliti dengan guru kelas IV SDN 09 Mudik Palupuh. Setelah mengamati hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi dan grafik peningkatan dimulai dari RPP, aspek guru, aspek siswa dan hasil belajar siswa berikut :

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Siklus I			Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata persenan	Pertemuan	Rata-rata persenan
1.	Penyusunan RPP	86.11	91.66	88.89%	94.44	94.44%
2.	Tindakan Guru	78.57	85.71	82.14%	96.42	96.42%
3.	Tindakan Siswa	78.57	85.71	82.14%	96.42	96.42%
4.	Hasil Belajar	75.7	81.11	78.40%	89.45	89.45%
	Jumlah	318.95	344.19		376.73	



Grafik Hasil Peningkatan Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Penelitian ini berkaitan peningkatan hasil belajar peserta didik jadi bisa dicakup bahwa hasil penelitian menampilkan jika penilaian pengamatan RPP siklus I didapatkan 88.89% standard B. Bertambah di siklus II menjadi 94.44% dkriteria SB. Berdasarkan perolehan pengamatan ini dapat terlihat perencanaan pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournaments* menunjukkan peningkatan. Berdasarkan perolehan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik menunjukkan pelaksanaan pembelajaran belum maksimal namun memperoleh pertambahan. Hal ini terlihat dari perolehan pengamatan pelaksanaan kegiatan guru di siklus I mendapatkan persentase 82.14% kriteria B. Meninggi pada siklus dua yaitu perolehan pengamatan pelaksanaan aspek guru memperoleh persentase 96.42% dengan kualifikasi SB. Sedangkan hasil pengamatan pelaksanaan aktivitas siswa di siklus satu didapatkan persentase 82.14% kriteria B. Meninggi pada siklus dua yaitu hasil pengamatan pelaksanaan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 96.42% dengan kualifikasi SB. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat penerapan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments* mengalami peningkatan dari siklus satu ke siklus dua. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan model *Teams Games Tournaments* di SDN 09 Mudik Palupuh mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus satu diperoleh nilai 78.34 dan bertambah di siklus dua diperoleh nilai 85.2. Berdasarkan hasil ini tampak hasil belajar mengimplementasikan model *Teams Games Tournaments* dari siklus satu sampai pada siklus dua.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT. Remaja Roesdakarya.
- Alawiyah, Faridah. (2013). *Peran Guru dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Aspirasi Vol. 4 No. 1.
- Asma, Nur. (2009). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP PRESS.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. AR-RUZZ MEDIA.
- Slavin, Robert E. (2016). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Kunandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivate Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169.