

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS V TEMA III LINGKUNGAN SAHABAT KITA DENGAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SD ST. THOMAS 5 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023

Sumantri Pius Situmorang
SD ST. THOMAS 5 MEDAN
Email : sumantri_pius@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* materi manusia dan lingkungannya dikelas V SD St. Thomas 5 Medan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan subjek penelitian siswa kelas V sebanyak 31 orang siswa, 20 laki-laki dan 11 Perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif dengan menentukan ketuntasan hasil belajar siswa dan kemudian menentukan kriteria keberhasilannya. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa 31 orang siswa pada kondisi awal (pretes) tingkat hasil belajar secara klasikal yaitu 9 orang siswa (29,03%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 50,32. Setelah pelaksanaan siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu 15 orang siswa (48,38%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 62,58. Setelah pelaksanaan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu 26 orang siswa (83,87%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 85,61. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas v SD St. Thomas 5 Medan tema “Lingkungan Sahabat Kita” dalam materi Manusia dan Lingkungannya.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe *teams gamestournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang berfungsi untuk memadai dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana diinginkan. Menurut dari Undang Undang Dasar Sistem Pendidikan Nasional Negara Republik Indonesia didalam No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan didalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dari Potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat bangsa dan negara.

Selanjutnya Sitepu (2020:1696) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Bidang Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Pendidikan Nasional sedang mengalami perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai masalah Pendidikan. Masalah pokok yang di hadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan ini terlihat dari capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang masih rendah pula. Pengajaran pada kurikulum 2013 masih ke dalam tematik mempunyai beberapa tema dan subtema. Tema yang akan diteliti oleh peneliti adalah lingkungan sahabat kita .Namun peneliti hanya membatasi subtema yang akan diteliti yaitu tentang subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” dalam proses pembelajarannya, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran dengan materi yang akan di ajarkan.

Pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik tergantung pada dua unsur saling mempengaruhi yakni bakat yang dimiliki oleh peserta didik sejak lahir dan lingkungan yang mempengaruhi hingga bakat itu tumbuh dan berkembang adapun dua unsur terhitung bakat sama pentingnya, namun ada kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan itu disebabkan oleh bakat saja atau pengaruh lingkungan saja.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendukung proses pembelajaran secara efisien dan efektif serta dapat mencapai tujuan yang tepat. Pada faktanya, kualitas pembelajaran yang banyak ditemui saat ini belum maksimal. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik bidang studi mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal ditambah lagi guru yang masih amatiran dalam menggunakan kurikulum 2013 berbasis tema.

Model-model yang digunakan adalah model yang melibatkan siswa secara aktif dengan siswa yang lainnya agar pembelajaran memberikan pengalaman langsung kehidupan setiap anak didik. Pengalaman belajar secara kooperatif akan menghasilkan seorang menjadi disukai, diterima oleh siswa lain, dan menaruh perhatian tentang bagaimana temannya belajar dan ada keinginan untuk membantu temannya belajar sama dengan melatih keterampilan; keterampilan tertentu.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Ibu Fani Manik, S. Pd. di SD Santo Thomas 5 Medan, proses belajar mengajar yang terjadi masih bersifat Konvensional atau metode ceramah. Hal ini terjadi dari guru lebih banyak berkata kata dan berceramah didepan kelas daripada melihat siswa secara langsung selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pengajian materi cenderung kurang menarik yang diberikan guru kepada siswa. Akibatnya masih banyak siswa yang bermain main, bercerita dengan teman sebangkunya atau tidak mau berperan aktif atau pasif situasi guru menerangkan didepan kelas. Selain itu hasil belajar rendah siswa masih rendah dalam pembelajaran pada tema tema lingkungan sahabat kita. Penelitian mengamati kelas V yang ada di SD Santo Thomas 5 Medan. Dari daftar nilai

diperlihatkan guru kelas V SD Santo Thomas 5 medan masih banyak siswa yang mendapatkan kurang dari KKM pada pembelajaran tema lingkungan sahabat kita. Kelemahan siswa paling utama terletak pada kurang mampu mengingat pembelajaran guru yang masih bersifat konvensional atau metode ceramah. Hasil evaluasi dari 28 siswa kelas V SD Santo Thomas Medan menunjukkan masih banyak nilai di bawah rata rata. Jumlah siswa yang sudah memenuhi KKM baru ada 8 sedangkan sejumlah 20 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni 75.

Untuk mencapai pengajaran yang baik dan dapat mengubah membangkitkan rasa semangat siswa dalam belajar, guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan dalam hal ini dilakukan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berguna untuk menimbulkan keaktifan siswa dengan menggunakan mengeluarkan idenya masing-masing pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran TGT yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga, berpikir aktif, kritis dan dapat memecahkan masalah dengan bermain tim kelompok dalam proses belajar mengajar. Permasalahan penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” di kelas V SD Santo Thomas 5 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Hasanah & Himami (2021), model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha 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 yang berbeda latar belakangnya. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang dapat digunakan saat proses belajar mengajar. Berikut beberapa pendapat para ahli tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Menurut Nuryanti, (2019:43) pembelajaran kooperatif model tipe *team games tournament*, pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja sama seperti STAD akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan games akademi dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Senada dengan pendapat tersebut, Slavin (2015:266) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif model tipe TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Selanjutnya Kaban dkk. (2020:200) mengataka bahwa pembelajaran kooperatif model tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Maka TGT umumnya salah satu tipe Siswa dibagi menjadi beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda.

Seperti halnya pembelajaran lainnya, model pembelajaran TGT ini juga

membutuhkan persiapan yang matang sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Berikut beberapa langkah-langkah para ahli dalam menerapkan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2005:166) langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT):

a. Penyajian Kelas

Pada saat penyajian kelas inisiswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Didalam guru menyampaikan garis besar materi didepan kelas dikelompokkan menjadi beberapa yang beranggotakan 4-6 orang. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Game*

Setelah berkelompok terbentuk, siswa diberikan beberapa soal untuk dikerjakan didiskusikan dalam kelompoknya disini siswa yang telah memahami materi harus memberikan penjelasan kepada teman mereka sekitarnya masih belum paham sebelum mereka bertanya dengan guru. Kemudian masing masing kelompok mempersentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

d. Turnamen

Setelah semua berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkan skor, guru mengakumulasikan skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing masing.

e. Penghargaan Kelompok

Setelah mereka diakumulasikan guru kemudian memberikan penghargaan kepada masing masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh.

2. Hakikat hasil belajar

Menurut (Friskilia & Winata, 2018:38), hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi Purwanto mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Wulandari (2017:2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Jannah & Sontani (2018:42), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Simarmata (2017:358), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Slameto (2018:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

3. Pembelajaran Tematik “Lingkungan Sahat Kita”

Menurut Hidayah dkk. (2015:35), pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut

keaktifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

Kemudian Hidayani (2016:152) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan implementasi dari pembelajaran berbasis kompetensi. Hasil yang diharapkan yakni agar proses belajar siswa lebih nyata dan bermakna. Siswa lebih mandiri, berdaya, dan mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapi. Selanjutnya Laila (2016:236) menyebutkan tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Tema merajut pada berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar secara terpisah-pisah. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Mar'atusholihah, (2019:253-254) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pengertian lain, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Jarigan tema "Lingkungan Sahabat Kita" subtema 1 pada pembelajaran kedua adalah yaitu Bahasa Indonesia ((a) Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi, (b) Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi), IPA ((a) Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, (b) Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber, dan SBDP ((a) Memahami tangga nada, dan (b) Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Santo Thomas 5 Medan. Waktu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023. Jenis penelitian adalah PTK dengan tahapan 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Indikator Keberhasilan Penelitian (a) indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal "baik" (indikator ini untuk tujuan umum dari penelitian), (b) indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan. Sumber data yang akan di manfaatkan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Jenis instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda sejumlah 35 butir. Sebelum instrumen digunakan dilakukan uji validitas instrumen dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah (a) menghitung nilai kemudian dikaitkan dengan kriteria yang sudah ditentukan, (b) pengukuran ketuntasan belajar yang juga dikaitkan dengan kriteria, dan perhitungan rata-rata hasil belajar

HASIL PENELITIAN

1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pretest

Penelitian dimulai dengan memberikan tes kepada peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 35, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan juga untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang hendak dijelaskan. Dari 31 siswa hanya 9 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai

Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), sedangkan 22 orang siswa tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah. Deskripsi ketuntasan belajar individual pada pre test dapat digambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini. Ketuntasan hasil belajar secara individual pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Grafik ketuntasan belajar

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan hasil perhitungan, dari 31 orang siswa hanya 10 orang siswa yang mendapat nilai tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) sedangkan 21 orang siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Ketuntasan secara individual dapat dilihat perbandingannya pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Perbandingan ketuntasan Belajar Siklus I

3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Pada akhir pembelajaran, setelah semua materi pembelajaran diajarkan guru kembali memberikan tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Dari hasil tes yang diperoleh peneliti pada penelitian tindakan kelas, hasil belajar peserta didik pada siklus II pada tema Lingkungan Sahabat kita Subtema Manusia dan Lingkungan sudah meningkat dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada pelaksanaan siklus I dengan nilai rata-rata 86%. Dari 31 siswa terdapat 26 siswa yang mendapat nilai tuntas, sedangkan 5 siswa mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Ketuntasan secara individual pada tabel 4.7 dapat dilihat perbandingannya pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Grafik Perbandingan ketuntasan Belajar Siklus II

4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antarsiklus

Dari hasil pengamatan hasil belajar ataupun ketuntasan belajar dimulai dari pretest, post test siklus I dan posttest siklus II terlihat adanya peningkatan yang baik dicapai peserta didik. Hal tersebut membuktikan hipotesis penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk lebih jelas mengenai peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Peningkatan Nilai Pretest, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	ProTest	Siklus I	Siklus II
1	Adrian Dholy Simanjuntak	80	82	94
2	Adrian Javier Sidauruk	28	76	88
3	Axel Alby Ginting	22	64	83
4	Calissa Br.Sinulingga	34	58	94
5	Christiano Gultom	17	82	88
6	Dharma Darsan	34	47	83
7	Dypo Ginting	40	41	88
8	Evangline kaban	60	52	88
9	Eythania Simanungkalit	25	76	94
10	Fransiskus Simanulang	14	47	66
11	Felix Tarigan	22	35	88
12	Fonda Sembiring	91	82	88
13	Gavriel Zebua	94	88	94
14	Giselle Illona Siagian	45	76	88
15	Griselda vionely	31	47	94
16	Ivan Gerad Tarigan	68	35	66
17	Karen Br. Perangin	45	64	88
18	Marcello Dachi	85	41	94
19	Matthew Sitorus	50	82	88
20	Neisha Br. Kataren	85	76	94

No	Nama Siswa	ProTest	Siklus I	Siklus II
21	Nicholas Sarumaha	88	82	94
22	Nicky Tarigan	60	64	83
23	Noah Barus	34	47	61
24	Pry chaya Simanulang	88	58	83
25	Samika Dasan	25	64	94
26	Shanjevan	91	76	94
27	Simon Farel Sitorus	11	29	55
28	Solagratia Hutapea	48	76	94
29	Syalom Lengkong	85	82	88
30	Virgo Simanjuntak	40	41	66
31	Yohana Simamora	20	70	94
Jumlah				
Nilai Rata-rata		50,32%	62,58%	85,61
jumlah siswa Tuntas		9	15	25
Ketuntasan secara Klasikal		29%	48%	84%

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa pada pra test siswa yang tuntas belajar hanya 9 siswa dan siswa lainnya sebanyak 23 siswa dengan nilai rata-rata 50,32. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan siswa yang tidak tuntas 16 siswa dengan nilai rata-rata 61,96. Selanjutnya karena hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan siklus II. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa dan siswa yang tidak tuntas hanya 5 siswa dengan nilai rata-rata 84,61.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada tema Lingkungan Sahabat kita subtema Manusia dan Lingkungan di kelas VB SD St. Thomas 5 Medan tahun pembelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan hasil belajar dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar individual yaitu 9 peserta didik yang tuntas secara klasikal 29% dengan nilai rata - rata 50,32. Pada siklus I secara individual yaitu 15 peserta didik yang tuntas, secara klasikal 48% yang tuntas dengan rata - rata 62,58. Pada siklus II secara individual yaitu 26 peserta didik yang tuntas, secara klasikal 83,87% dengan rata - rata 85,61.

Agar mempertimbangkan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam membelajarkan tematik. Agar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat terlaksana dengan baik, maka guru harus (a) Guru hendaknya dapat menguasai materi dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa lebih percaya diri terhadap setim menempuh hasil belajar yang baik karena model ini dapat membuat siswa aktif belajar dan bertujuan agar peserta didik mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan keberanian peserta didik, dan (b) Pembelajaran harus dilakukan dengan model pembelajaran yang bervariasi agar tercipta

proses belajar mengajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annury, M. N. (2019). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3258>
- Aqib, zainal, Amrullah, A. (2018). *Ptk Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Ariana, R. (2023). Model -model Pembelajaran Bandung PT. Refika Aditam a. 1-23.
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65-77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1-17.
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 184. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Sitepu, A. (2020). The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student'S Motivation to Study. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1696-1703. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.1299>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1 (1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2015). PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 34-49.
- Hidayani, M. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013 Masrifa Hidayani. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 150-165.
- Intan, I. (2021). *Ensikolopedi Pendidikan*. MEDIAPERSADA.
- Istarani. (2019). *58 Model Pembelajaran Inovaatif*.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N., & Mojokerto, H. (2016). Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang Sd/Mi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2).
- Maratusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol: 7, No, 255.
- Moh, Y. (2015). *Teori dan Metode Pembelajaran*. Madani.
- Ngalimun. (2022). *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4 (1), 113-122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40-51. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. ALFABETA, cv.
- Punaji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Kencana.
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Simarmata, E. J. (2017). Upaya Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual (Ctl) Di Kelas V Sdn 060959 Belawan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 357-365. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i3.8171>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. 09(02), 193-210. <https://www.coursehero.com/file/52663366/BELAJAR-DAN-PEMBELAJARAN1-convertedpdf/>
- Sitepu, A. (2020). The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student'S Motivation to Study. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1696-1703. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.1299>
- slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. PT RINEKA CIPTA.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1 (1), 45-53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sorong, M. K. (n.d.). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*. 66-74.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Wulandari, D., & Listiadi, A. (2017). Pengaruh Hasil Belajar Matematika Ekonomi, Pemahaman Pengantar Akuntansi dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Menengah 1 pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK) Universitas Negeri Surabaya*, 1-7. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.