

Penerapan Model *Pembelajaran Teams Games Tournaments* (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik

Rina Rahmi^{1*}, Husnul Farida²

¹ Dosen PGMI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

² Mahasiswa PGMI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

*✉: rina.rahmi@staindirundeng.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III MIN 10 Aceh Barat pada pembelajaran tematik. Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran tematik diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai 63,46% dan meningkat pada siklus II sebesar 92,30%. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 59,61% dan meningkat pada siklus II sebesar 88,46%. Keaktifan belajar siswa pada tema "Menyayangi hewan dan tumbuhan" sangat tinggi, hal itu diketahui berdasarkan jawaban-jawaban siswa tehadap butir-butir pertanyaan dalam angket dimana pada siklus I memperoleh persentase sebesar 62,50% dan meningkat pada siklus II menjadi 93,75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran TGT, Pembelajaran Tematik

Abstract

This study examines the application of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model to increase the learning activeness of third-grade students of MIN 10 Aceh Barat in thematic learning. This type of research uses classroom action research (PTK) with data collection techniques that include observation, tests, and documentation. Furthermore, it was analyzed using the percentage formula. The results showed that the use of the TGT model in thematic learning showed that teacher activity in cycle I reached 63.46% and increased in cycle II by 92.30%. Student activity in cycle I reached 59.61% and increased in cycle II by 88.46%. Student learning activeness on the theme "Loving animals and plants" is very high, it is known based on students' answers to the questions in the questionnaire where in cycle I obtained a percentage of 62.50% and increased in cycle II to 93.75%. Thus, it can be concluded that the application of the TGT model can increase student learning activeness.

Keywords: Learning Activeness, TGT Learning Model, Thematic Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan dan memenuhi tujuan kehidupan secara efektif dan efisien. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, karena dalam kenyataannya pendidikan adalah proses dimana suatu bangsa membina dan mengembangkan kesadaran diri diantara individu-individu. Dengan kesadaran tersebut, suatu bangsa atau negara dapat mewariskan kekayaan budaya atau pemikiran kepada

generasi berikutnya, sehingga menjadi inspirasi dalam setiap aspek kehidupan (Pristiwanti et al., 2022).

Upaya untuk mewujudkan hasil pendidikan yang baik di antaranya memenuhi aspek pendidikan dan proses pembelajaran mencakup interaksi belajar mengajar. Untuk tercapainya pembelajaran menuntut guru untuk berperan aktif sebagai faktor penentu keberhasilan proses belajar. Guru atau pengajar adalah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menjadi fasilitator siswa dalam proses pembelajaran, dalam proses menemukan masalah, melakukan diskusi kelompok, memecahkan masalah dan keterlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Rahmi & Fadhil, 2022; Yolanda et al., 2021)

Peran guru merupakan titik berat untuk mencapai pembelajaran yang bisa menuntun siswa sesuai tujuan yang sudah ditetapkan, penitikberatan akan ada pada peran guru. Pengondisian kelas saat proses pembelajaran berlangsung agar memiliki kondisi yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu tugas guru. Sehingga proses belajar mengajar akan menjadi efektif bila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan (Sholicha et al., 2021)

Tujuan penggunaan dari kurikulum 2013 yang digunakan adalah supaya siswa lebih bersemangat dalam belajar, cara berpikir siswa lebih berkembang, serta dapat mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah, yang diimplementasikan dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep (Anshory et al., 2018; Rahmi, 2021) .

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran bermakna bagi siswa, dan lebih menekankan pada penerapan konsep belajar secara utuh tidak terpisah-pisah. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa dan menunjukkan adanya kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, hal ini dapat dilihat dari tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (Sari et al., 2021)

Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebelumnya sudah melakukan observasi di kelas III MIN 10 Aceh Barat. Adapun permasalahan yang peneliti temukan di lapangan diantaranya, pengelolaan kelas yang dilakukan guru belum efektif, guru menggunakan pembelajaran yang monoton oleh karena itu siswa belum aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1 sampai 2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol, siswa kurang memahami materi-materi yang berkaitan dengan tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan, ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya, relatif menerima begitu saja apa yang guru sampaikan, siswa yang berkemampuan rendah cenderung pasif selama pembelajaran. Masalah di atas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan pemilihan atau penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT), karena dengan menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Merujuk pada pernyataan ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Anisak dimana penggunaan model TGT itu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan skor pra tindakan sebesar 48,15 meningkat menjadi 60,52 pada siklus I dan 75,66 pada siklus II. Hal yang sama juga disampaikan oleh Vesty dimana penerapan model

pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi reaksi reduksi oksidasi di kelas X dengan skor pra tindakan 51,375%, siklus I sebesar 58,25% dan meningkat menjadi 66,75% pada siklus II (Mulyeni, 2010). Pada pembelajaran tematik ini penulis ingin menerapkan model pembelajaran TGT pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan dan sub tema 4 menyayangi hewan. Penulis memilih tema ini karena siswa kelas III MIN belajar masih bersifat kontekstual yaitu menghubungkan materi dengan dunia nyatanya.

Model pembelajaran TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Simanungkalit, 2019; Ula & Jamilah, 2023)

Model pembelajaran TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengkaji penelitian secara mendalam terkait “Penerapan Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 10 Aceh Barat”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata. Istilah PTK dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2020). PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada MIN 10 Aceh Barat yang beralamat di Jalan Meulaboh-Kuala Bhee Gampong Kuta Padang Kec. Bubon Kab. Aceh Barat. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September 2023. Adapun subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 10 Aceh Barat yang berjumlah 16 orang. Yang terdiri dari 5 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah obserasi, tes, angket dan dokumentasi.

Analisis data aktivitas siswa, guru, dan angket dianalisis dengan memakai rumus persentase sebagai berikut (Sudjono, 2008):

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:
S : Nilai yang dicari
R : Jumlah skor aktivitas siswa
N : Skor maksimum aktivitas siswa.

Tabel 1. Kategori Penilaian

80-100	Baik sekali
66-79	Baik
60-65	Cukup
46-59	Kurang
0-45	Gagal

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah proses pengumpulan data pada setiap kegiatan dari pelaksanaan siklus PTK (Penelitian Tindakan Kelas yang dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi

dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan nilai persentase dari tes peneliti menggunakan rumus berikut (Sugiyono, 2012: 43):

Keterangan:
 $P=F/N \times 100$
P : Nilai Persentase
F : rekuensi
N : Jumlah Responden

Tabel 2. Kategori Penilaian Tes

86% - 100%	Baik sekali
71% - 85%	Baik
60% - 70%	Cukup
< 60%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, 7 sampai Sabtu, 12 Oktober 2024 dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments. Pada siklus ini, peneliti melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merencanakan tindakan yaitu berupa penyusunan skenario pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments yang meliputi: a) Persiapan yang dilakukan untuk proses penelitian tindakan kelas ini adalah mengidentifikasi standar kompetensi dan indikator yang hendak dicapai; b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan standar kompetensi yang telah ditentukan; c) Menyusun tes untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa. Tes yang tersusun berbentuk choice dengan jumlah soal 10 butir; d) Menyiapkan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments; e) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments pada pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan di kelas III MIN 10 Aceh Barat di antaranya yaitu pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama 2 x 45 menit (1 x pertemuan), disesuaikan dengan setting tindakan yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Pertama*, Kegiatan awal, guru mengawali pertemuan dengan memberi salam, menanyakan kabar, dilanjutkan dengan do'a bersama-sama, absensi mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, *apersepsi*: mengulang pembelajaran, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, menyanyikan lagu "Tepuk semangat" secara bersama-sama, serta menginformasikan tujuan pembelajaran.

Kedua, kegiatan Inti dilaksanakan dengan cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari, guru menginformasikan bahwa kegiatan pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments, guru

meminta siswa untuk mengamati gambar yang ada dibuku, guru memantik rasa ingin tahu siswa dengan tanya jawab yang telah dijelaskan oleh guru, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru mengajak siswa untuk bermain games, guru membagikan soal masing-masing kelompok, masing-masing kelompok memperoleh lembar soal untuk dikerjakan bersama kelompoknya, guru membimbing siswa dalam kelompok, guru meminta perwakilan kelompok untuk persentasi, bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugas dan memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan yang berupa baik, pujian, tepuk tangan maupun hadiah, serta guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya.

Ketiga, kegiatan akhir, dimana guru mengambil kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan dan memberi nasihat kepada siswa, guru memberikan evaluasi berupa soal post-test, guru memberikan penguatan. Semua rencana tindakan yang telah dirumuskan dapat dilaksanakan secara teratur oleh guru mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

Pengamatan (Observasi)

Saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap perilaku guru. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sikap dan perilaku guru terhadap penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments. Pelaksanaan pengamatan dimulai dari awal pembelajaran ketika guru melakukan apersepsi sampai akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes.

1. Observasi Aktifitas Guru

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada aktivitas kegiatan guru dari 13 kegiatan guru mencapai persentase 63,46%, dimana kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus I masih tergolong cukup. Dari hasil observasi tersebut teridentifikasi bahwa dimana guru belum melakukan tanya jawab dalam hal mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa, guru belum mampu merumuskan tujuan pembelajaran, guru belum melibatkan siswa dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan, guru tidak melakukan penyampaian akan tujuan serta pemberian motivasi pada peserta didik, guru belum mampu menjelaskan tentang tema menyayangi hewan dan tumbuhan, guru belum membentuk siswa dalam kelompok, serta guru belum mampu memberikan penguatan kepada siswa.

2. Observasi Aktifitas Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada aktivitas kegiatan siswa dari 13 kegiatan siswa mencapai persentase 59,61%, dimana kegiatan belajar mengajar di kelas belum berjalan secara maksimal, dimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran belum sesuai dengan apa yang diharapkan masih tergolong cukup. Dari hasil observasi tersebut teridentifikasi bahwa siswa belum mampu tanya jawab dalam hal mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa, siswa belum aktif bersama guru dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan, siswa tidak mendengarkan guru melakukan penyampaian akan tujuan serta pemberian motivasi pada peserta didik, siswa tidak mendengarkan guru menjelaskan tentang tema menyayangi hewan dan tumbuhan, siswa belum membentuk kelompok, serta siswa belum mampu bermain *games* yang diberikan guru.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa siklus I dilakukan melalui soal tes yaitu dengan menggunakan 10 butir soal hasil belajar siswa siklus I mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 85% dari total siswa yang telah menjadi ketetapan sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 10 Aceh Barat. KKM di MIN 10 Aceh Barat adalah 70 per siswa. Apabila nilai klasikal sudah mencapai 85% dalam kelas, guru baru boleh melanjutkan ke materi berikutnya. Jumlah siswa yang

tidak tuntas sebanyak 10 orang atau 62,50%. Sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 6 orang siswa atau 37,50%.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, ditemukan beberapa kekurangan diantaranya: Guru belum mampu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa; guru belum mengaitkan tema dengan beberapa muatan; siswa tidak berani bertanya hal yang belum dipahami; siswa tidak mendengarkan penjelasan guru; siswa masih belum paham aturan bermain games yang diberikan guru. Berdasarkan beberapa temuan tersebut, maka diperlukan beberapa perbaikan. Sehingga penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 11 sampai jum'at, 18 Oktober 2024 dimana pelaksanaannya masih dengan materi yang sama. Siklus II ini memiliki tahapan yang sama dengan siklus sebelumnya yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap perilaku siswa. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sikap dan perilaku siswa terhadap tema menyayangi hewan dan tumbuhan dengan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments.

Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merencanakan tindakan yaitu berupa penyusunan skenario pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* yang meliputi: a) Persiapan yang dilakukan untuk proses penelitian tindakan kelas ini adalah mengidentifikasi standar kompetensi dan indikator yang hendak dicapai; b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan standar kompetensi yang telah ditentukan; c) Menyusun tes untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa. Tes yang tersusun berbentuk choice dengan jumlah soal 10 butir; d) Menyiapkan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*; Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan di kelas III MIN 10 Aceh Barat di antaranya yaitu pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama 2 x 45 menit (1 x pertemuan), disesuaikan dengan setting tindakan yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, Kegiatan awal terdiri dari guru mengawali pertemuan dengan memberi salam, menanyakan kabar, dilanjutkan dengan do'a bersama-sama, absensi mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, apersepsi: mengulang pembelajaran, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, menyanyikan lagu "Tepuk semangat" secara bersama-sama, serta menginformasikan tujuan pembelajaran.

Kedua, kegiatan Inti, pada kegiatan ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari, guru menginformasikan bahwa kegiatan pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, guru meminta siswa untuk

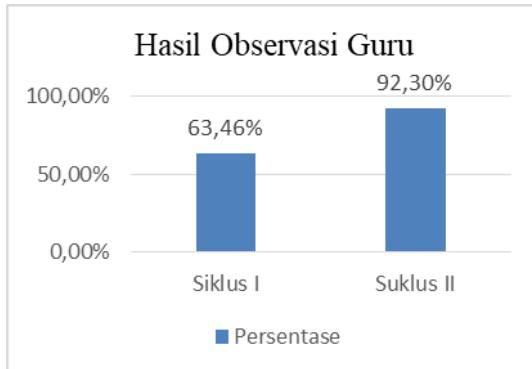
mengamati gambar yang ada dibuku, guru memantik rasa ingin tahu siswa dengan tanya jawab yang telah di jelaskan oleh guru, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru mengajak siswa untuk bermain games, guru membagikan soal masing-masing kelompok, masing-masing kelompok memperoleh lembar soal untuk dikerjakan bersama kelompoknya, guru membimbing siswa dalam kelompok, guru meminta perwakilan kelompok untuk persentasi, bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugas dan memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan yang berupa baik, pujian, tepuk tangan maupun hadiah, serta guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya.

Ketiga, Kegiatan akhir, pada ini guru mengambil kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan dan memberi nasihat kepada siswa, guru memberikan evaluasi berupa soal post-test, guru memberikan penguatan. Semua rencana tindakan yang telah dirumuskan dapat dilaksanakan secara teratur oleh guru mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

Pengamatan (Observasi)

1. Observasi aktivitas Guru

Observasi yang dilakukan pada siklus II ini antara lain aktivitas guru saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode TGT. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang diamati oleh pengamat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, diperoleh hasil observasi aktivitas guru dari 13 aspek yang dinilai, maka diperoleh persentase sebesar 92,30% (kategori baik sekali). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model TGT sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP pada siklus II. Untuk peningkatan observasi aktivitas guru dapat dilihat pada gambar berikut:



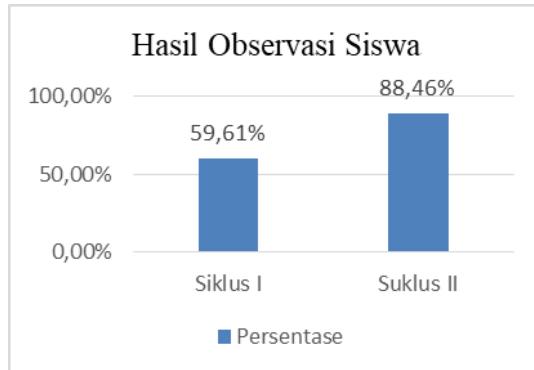
Gambar 1: Perbandingan Peningkatan Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Dimana pada siklus II ini, Guru sudah mampu mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa; guru sudah mengaitkan tema dengan muatan pembelajaran. Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ula & Jamilah, 2023) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan model Teams Games Tournaments bagus untuk diterapkan. Meskipun ada beberapa indikator yang masih berada pada kategori baik, namun seiring berjalannya waktu itu bisa ditingkatkan dengan model TGT.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas peserta didik pada pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi

aktivitas siswa pada siklus II dari 13 indikator yang diamati saat pembelajaran berlangsung, diperoleh persentase sebesar 88,46% dengan kategori baik sekali. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dimana siswa sudah antusias dalam melaksanakan tanya jawab terkait materi tema menyayangi hewan dan tumbuhan yang belum dipahami; siswa mendengarkan penjelasan dan arahan guru dengan seksama; siswa masih sudah memahami aturan bermain games yang diberikan guru. Dengan demikian bahwa aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran TGT sudah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II aspek-aspek aktifitas siswa yang diamati dalam mengikuti proses pembelajaran tema menyayangi hewan dan tumbuhan telah mengalami perbaikan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat berdasarkan gambar berikut:



Gambar 2: Perbandingan Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dimana pada siklus I mendapatkan persentase lembar observasi siswa sebesar 59,61% meningkat pada siklus II sebesar 88,46%. Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Vesty yang mengatakan bahwa dengan menggunakan model TGT bagus untuk diterapkan. Meskipun ada beberapa indikator yang masih berada pada kategori baik, namun seiring berjalannya waktu itu bisa ditingkatkan dengan model TGT.

3. Hasil Belajar Siswa.

Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT diketahui dengan menganalisis hasil pos-test yang diberikan kepada siswa setelah menerapkan model tersebut. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar siswa yang diamati oleh pengamat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, diperoleh siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 15 dari 16 siswa atau setara dengan 93,75% yang berada pada kategori baik sekali. Hanya 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebagaimana nilai KKM yang sudah ditentukan MIN 10 Aceh Barat. Dengan kata lain, terdapat 15 siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa tema menyayangi hewan dan tumbuhan.

Berdasarkan data yang terkumpul dan hasil analisis yang diperoleh dari soal tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal siswa dalam belajar telah mencapai 93,75%. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II yaitu 56,25%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tema menyayangi hewan

dan tumbuhan dengan penerapan model pembelajaran TGT efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana teori belajar tuntas yang dikemukakan Mulyasa yang dikutip oleh (Nurhalizha, 2018) bahwa seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 70% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Untuk lebih detailnya, dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 3: Perbandingan Peningkatan Aktivitas Siswa

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II, persentase pengamatan pada aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh persentase sebesar 92,30% (baik sekali), aktivitas guru dalam mendemonstrasikan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa memperoleh persentase sebesar 88,46% (baik sekali). Serta hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 93,75% (baik sekali) melalui penggunaan model pembelajaran TGT pada tema menyayangi hewan dan tumbuhan, subtema menyayangi hewan. Dengan demikian, karena hasil belajar sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian sampai siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di paparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan model TGT pada tema menyayangi hewan dan tumbuhan, subtema menyayangi hewan pada siklus I memperoleh persentase sebesar 63,46% (cukup) dan meningkat pada siklus II sebesar 92,30% (baik sekali), sedangkan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran THT pada siklus I mencapai 59,61 (cukup) dan meningkat pada siklus II dengan persentase 88,46 (baik sekali) setelah dilakukan perbaikan pada siklus sebelumnya; serta hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I memperoleh persentase sebesar 37,50, dan meningkat pada siklus II sebesar 93,75%. Dengan demikian, hemat penulis bahwa model pembelajaran TGT efektif diterapkan di kelas III MIN 10 Aceh barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 di kelas rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35-46.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Mulyeni, V. A. (2010). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN REAKSI REDUKSI OKSIDASI DI KELAS X MADRASAH ALIYAH BABUNNAJAH KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <https://repository.uin-suska.ac.id/10498/>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahmi, R. (2021). Nilai-Nilai Keislaman pada Materi Pokok Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Buku Tematik Kelas IV SD/MI Tema “Peduli Terhadap Makhluk Hidup.” *Al-Ihtirafiah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.1 Nomo, 89-101.
- Rahmi, R., & Fadhil, I. (2022). Learning From Home: School and Parents Collaboration in Mi Ma’Arif Darussalam Prambanan, Yogyakarta. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 14(2), 133-139. <https://doi.org/10.17509/eh.v14i2.43314>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L. T., & Bahar, A. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245.
- Simanungkalit, E. (2019). PENINGKATAN DRIBBLING BOLA BASKET MANGGUNAKAN PENDEKATAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) DI SD NEGERI 18 PONTIANAK BARAT. *Jurnal Locomotor*, 2(2), Article 2. <http://locomotor.untan.ac.id/index.php/fe/article/view/22>
- Sudjono, A. (2008). *Pengantar Statistik*. Raja Grafindo Persada.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>
- Yolanda, S., Purwanto, A., & Pd, R. M. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DI KELAS X IPS 1 MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONTIANAK KALIMANTAN BARAT. *GEO KHATULISTIWA: Jurnal Pendidikan Geografi Dan Pariwisata*, 1(2), 46-52.