

**PENINGKATAN HASIL BEAJAR TEMA 5 SUBTEMA 2
MATERI PAHLAWAN INDONESIA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA SISWA KELAS IV-A MINU WARU 1 SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh :

MIFTAQL JANNAH

NIM : D97216112



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
MARET 2020**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

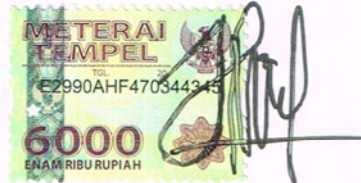
Nama : Miftaqul Jannah
NIM : D97216112
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Dasar/PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 23 Maret 2020

Yang membuat pernyataan



Miftaqul Jannah
D97216112

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Miftaql Jannah

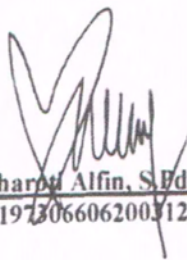
NIM : D97216112

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Tema 5 Subtema 2 Materi Pahlawan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV-A Minu Waru 1 Sidoarjo

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

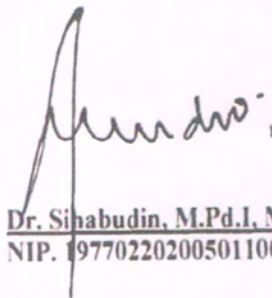
Surabaya, 9 maret 2020

Pembimbing I,



Dr. Jauharul Alfin, S.Pd.M.Si
NIP. 1973066062003122005

Pembimbing II,



Dr. Sinabudin, M.Pd.I, M.Ps.
NIP. 197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

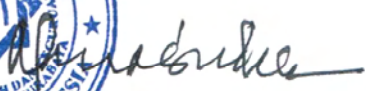
Skripsi oleh Miftaql Jannah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 23 Maret 2020

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



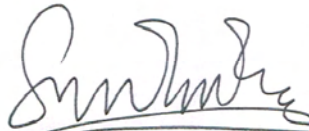

Ali Mas'ud, M.Ag.M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,



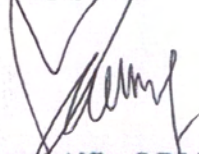
M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

Penguji II,



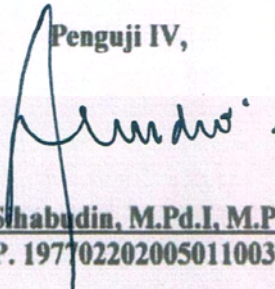
Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 1973091020070011017

Penguji III,



Dr. Jauharoh Alfin, S.Pd.M.Si
NIP. 1973066062003122005

Penguji IV,



Dr. Shabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Miftaql Jannah
NIM : D97216112
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : miftaqljannah06@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 5 SUBTEMA 2 MATERI PAHLAWAN
INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS IV-A MINU WARU 1 SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Maret 2020

Penulis

(MIFTAQL JANNAH)
nama terang dan tanda tangan

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	 ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tindakan yang Dipilih	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Lingkup Penelitian	7

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	57
1. Pra Siklus	57
2. Siklus 1	62
3. Siklus 2	78
B. Pembahasan	95
1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Pelajaran Tematik Materi Pahlawan Indonesia.....	95
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	97

BAB V PENUTUPAN

A. Simpulan	105
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RUMUS

	Halaman
3.1 Menghitung Nilai Hasil Belajar Afektif.....	47
3.2 Menghitung Nilai Akhir Afektif	47
3.3 Menghitung Nilai Hasil Belajar Pengetahuan.....	48
3.4 Menghitung Nilai Rata-rata Kelas	48
3.5 Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	49
3.6 Menghitung Hasil Belajar Aspek Psikomotorik	50
3.7 Menghitung Nilai Analisis Keterampilan Siswa	51
3.8 Menghitung Nilai Hasil Belajar Siswa.....	52

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan saat ini adalah kurikulum 2013 dimana kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yakni KTSP dan KBK (kurikulum berbasis kompetensi). Munculnya pembelajaran tematik terpadu merupakan dampak dari perubahan kurikulum yang sekarang sehingga dalam buku tematik ini terdapat berbagai mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu. Sampai saat ini sudah banyak MI atau SD yang menggunakan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 saat ini¹.

¹ Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013), 15

Pentingnya membangun kompetensi siswa dapat melalui pembelajaran tematik dikarenakan. 1) Pembelajaran tematik mampu mengajak siswa terlibat aktif dalam suatu proses pembelajaran sehingga siswa mampu mendapatkan pengalaman secara langsung dan terlatih menemukan suatu hal baru ketika belajar. 2) Tematik terpadu mengarahkan pembelajaran pada siswa agar siswa mampu belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Sehingga pembelajaran akan bermakna dan siswa mendapatkan pengalaman ketika belajar maka guru harus merancang pembelajaran dengan tepat.³

Acuan pembelajaran yang dilakukan guru adalah dengan adanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam

³ Mohamad Syarif Sumantri, *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 49-50

belajar, sehingga siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan pemahaman ketika pembelajaran berlangsung.

Kenyataan yang terjadi saat ini, pembelajaran tematik di kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo belum sesuai harapan. Pembelajaran tematik sering kali masih berlangsung dengan metode konvensional yang berpusat pada guru dan kurang variatif. Selain itu, pembelajaran tematik yang terdiri dari beberapa materi sering mendapat jam pelajaran yang panjang. Hal ini membuat siswa kelas IV-A yang mayoritas terdiri dari anak-anak yang aktif menjadi jenuh dan tidak disiplin dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa belum bisa memahami seluruh materi yang disampaikan guru dengan maksimal. Akibatnya tingkat pemahaman materi siswa berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 November 2019 dengan guru tematik kelas IV-A, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi pada tema 5 Subtema 2. Hal itu dikarenakan materi yang dirasa cukup sulit dan membingungkan bagi siswa sehingga membuat mereka jenuh. Seperti pada materi tematik yang sebelumnya, berdasarkan data penilaian harian dari 30 siswa ada 15 siswa yang tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai 69 dan prosentase ketuntasan sebesar 50%serta pada mata pelajaran IPS 15 siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Tauhida Ernani yang menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran pada pelajaran tematik adalah salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 62,8% dan pada siklus II nilai rata-rata 85,25% jadi terdapat peningkatan sebesar 22,45%.⁵

⁴ Moch.Ali Ghufro, Guru Mata Pelajaran Tematik Kelas IV, wawancara pribadi, Sidoarjo, 11 November 2019

⁵ Tauhida Ernani, “Menerapkan Model Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Dalam meningkatkan Hasil Belajar”. *Jurnal Pena Edukasi*, Vol.5, No.3 Mei 2018, 220

Hasil analisis diatas terkait permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan hasil belajar materi Pahlawan Indonesia siswa kelas IVA MINU Waru I Sidoarjo melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa-siswi akan lebih cepat tertarik serta mampu memahami dan meningkatkan hasil belajar hingga 80% atau bahkan 100% dalam materi Pahlawan Indonesia.

Dari latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul

“Peningkatan Hasil Belajar Materi Pahlawan Indonesia Mata Pelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV-A MINU Waru 1 Sidoarjo”

[illegible]

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah penelitian, yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik pada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik pada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis mempunyai sebuah gagasan kreatif yang ingin dituangkan dalam memecahkan masalah. Gagasan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Agar hasil belajar siswa pada materi pahlawan “Sultan Hasanudin” mata pelajaran tematik kelas IV meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.
2. Agar pembelajaran dikelas mampu mengajak siswa yang kurang aktif menjadi aktif dalam pembelajaran

3. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berupa games kuis ini materi akan lebih mudah di pahami oleh siswa

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian Rumusan Masalah di atas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai Tujuan Penelitian, yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), dalam meningkatkan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik pada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik pada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)

E. Lingkup Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini perlu adanya batasan-batasan penelitian dengan tujuan agar penelitian ini tidak terlalu luas dan sesuai dengan harapan, agar penelitian dapat fokus dan terarah. Maka ada batasan-batasan antara lain :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV-A MINU WARU I Sidoarjo.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik pada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo.

4.8.1 Membuat tabel perbandingan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru melalui tulisan

IPS

3.4.1 Menjelaskan upaya dan kegigihan yang telah dilakukan oleh Sultan Hasanudin untuk kerajaan Gowa-Tallo dan masyarakat sekitarnya.

3.4.2 Menyebutkan peninggalan kerajaan Gowa-Tallo.

4.4.1 Membuat peta pikiran mengenai peninggalan kerajaan islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.

F. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai acuan bagi penulis lain dalam menambah wawasan mengenai peningkatan peningkatan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo.

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik materi pahlawan Indonesia, serta mampu membuat

KAJIAN TEORI

1. Definisi Belajar

- a. Menurut UU Sidiknas No.20 Tahun 2003 , belajar diartikan sebagai proses berkegiatan yang menciptakan sebuah pembangunan pencerahan
- b. Menurut Munif Chatib, belajar adalah bagian dari beberapa kerangka berkehidupan yang dapat memberikan sebuah peta keberkehidupan yang bermakna bagi semua dan sesama. Belajar bukan berarti menafikkan hal-hal lain, antara lain dukungan lingkungan yang mendukung bagi keberlangsungan pendidikan yang berkemanusiaan.⁷
- c. Menurut Prayitno, belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh melalui pengalaman, proses stimulus respon,

11

d. Menurut *Sigmund Koch*, yang telah dikutip dalam buku Moh. Yamin mengatakan bahwa belajar yang efektif tidak selalu melakukan hafalan demi hafalan namun belajar adalah melihat dan memperhatikan setiap peristiwa yang terjadi di alam kenyataan yang dihadapi ilmu itu sendiri dengan cara seperti yang dilakukan oleh guru⁹.

Jadi menurut pengertian para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa, belajar merupakan suatu perubahan yang dapat dilihat dari perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dan seseorang tersebut dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Sehingga dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output berupa respon.

Hasil Belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut sudjana (2002) yang dikutip oleh kunandar menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan -

⁹ Moh Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, (Malang: Madani, 2015), 14

kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya di dalam kelas.¹⁰

Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom yang dikutip dalam buku Ridwan Abdullah Sani mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga hal penting yaitu; 1) Ranah Kognitif : kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis, sintesis, dan evaluasi.¹¹ 2) Ranah Afektif : sikap menerima, memberikan respon, nilai, emosi, karakteristik. 3) Ranah Psikomotorik : kemampuan yang melibatkan aktivitas fisik (merangkai, meniru, menerapkan).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah tingkat pencapaian dan penguasaan kompetensi atau kemampuan yang telah mereka lalui dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan berhasil apabila siswa mendapatkan nilai yang sesuai dengan ketentuan madrasah.

Pencapaian kemampuan belajar siswa yang telah direncanakan akan mempengaruhi hasil belajar, karena kualitas pembelajaran dikelas juga dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Siswa yang pasif dan tidak ikut

¹⁰ Kunandar, *Penilaian Autentik*..... 62

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 102

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi 2, internal dan eksternal. Faktor-faktor ini saling berpengaruh pada siswa ketika pembelajaran berlangsung, sehingga menentukan hasil belajar.

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan diperoleh dari setiap individu itu sendiri. Faktor – faktor internal meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*.

- ¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 183

Keenam, evaluasi (*evaluation*), kemampuan mengambil keputusan atau memberikan pendapat berdasarkan penilaian menggunakan kriteria yang jelas terhadap situasi, pernyataan, nilai-nilai, ide, atau informasi.

Tabel 2.1

Domain	Kategori Jenis Perilaku	Kata Kerja Operasional
Afektif	Penerimaan	Menerima
		Mendengar
		Menanyakan
		Memilih
		Mengikuti
	Partisipasi	Mempertahankan
		Melaksanakan
		Menyesuaikan diri
		Membawakan
		Melaporkan
	Penilaian/ penentuan sikap	Memutuskan
		Menunjukkan
		Mengikuti
		Membela
		Membenarkan
Organisasi	Merumuskan	

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

- a. Siswa sebagai pusat pembelajaran.
- b. Siswa sebagai pelaku utama pendidikan, maka semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.
- c. Memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*).
- d. Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran.
- e. Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi.
- f. Fleksibel (luwes).
- g. Pembelajaran tematik dilakukan dengan menggabungkan pengetahuan satu dengan pengetahuan yang lain.
- h. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik.
- i. Menggunakan prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)
- j. Bermakna, yaitu meningkatkan kebermaknaan pembelajaran.

¹⁸ Abd.Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*,.....27-28

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik meliputi hampir seluruh mata pelajaran, yakni Bahasa Indonesia, PKn, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial.¹⁹

4. Tema Pahlawanku

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pembelajaran sekaligus. Dalam kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran. Tema Pahlawanku merupakan tema kelima dalam pembelajaran tematik kelas IV pada semester ganjil. Tema tersebut akan dibagi lagi menjadi beberapa subtema, yaitu:

Tabel 2.3

Pembagian Subtema pada Tema 5 di Kelas IV

Subtema 1	Perjuangan Para Pahlawan
Subtema 2	Pahlawanku Kebanggaanku
Subtema 3	Sikap Kepahlawanan

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2012), 206

Materi Pahlawan Indonesia



Sultan Hasanudin

Kerajaan Gowa dan Tallo merupakan dua kerajaan yang berada di wilayah Sulawesi Selatan. Raja dari kerajaan Gowa bernama *Daeng Manrabia* dan raja dari kerajaan Tallo bernama *Karaeng Matoaya*. Keduanya telah

Pada tahun 1653 Kerajaan Gowa-Tallo dipimpin oleh seorang raja yang bernama asli *I Mallombasi Daeng Mattawang* atau yang dikenal sebagai Sultan Hasanudin. Sultan Hasanudin merupakan raja ke-16 yang menggantikan posisi ayahnya yang bernama Sultan Malikussaid yang merupakan putra dari Sultan Alaudin pada usia ke 22 tahun. Sultan Hasanudin lahir di Gowa pada tanggal 12 Januari 1631 dan meninggal pada tanggal 12 juni 1670.

Sultan Hasanudin dikenal sebagai raja yang arif dan bijaksana. Beliau berusaha menggabungkan kekuatan kerajaan-kerajaan kecil di sekitar kerajaan untuk melawan Belanda. Nama Sultan Hasanudin diabadikan sebagai nama

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim Bafadal (2013) yang dikutip pada buku Mo Syarif Sumantri mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik sebagai berikut :²²

- Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan sedang, dan rendah.
- Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya dan jenis kelamin yang berbeda.
- Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

- Bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu perencanaan atau model yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini yang diharapkan dalam penggunaan model ini siswa dapat lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan melatih siswa untuk berpikir secara kreatif.. Dengan begitu siswa dapat memaksimalkan hasil belajar dengan baik.

[illegible]

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Ar Damayani bersama Nida Yuli Rahmawati yang menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik in pada siswa kelas IV SDN Jomblang 01 Semarang. Dapat dilihat da belajar siswa yang mencapai nilai rata-rata 61,7.³⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Ar Damayani bersama Nida Yuli Rahmawati yang menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik in pada siswa kelas IV SDN Jomblang 01 Semarang. Dapat dilihat da belajar siswa yang mencapai nilai rata-rata 61,7.³⁰

30 Aries Tika Damayani, Nida Yuli Rachmawati, "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Dan Model Pembelajaran Students Teams Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Tematik Terintegrasi Siswa Kelas IV SDN Jomblang 01 Semarang, *Journal UPGR1*, Vol.5 No. 1 2015, 69

- pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.
- Dalam penelitian tindakan kelas terdapat lima model penelitian. (1) model Kurt Lewin, (2) model Kemmis dan Mc Taggart, (3) model Elliot, (4) model Hopkins (5) dan model Dave Ebbutt.³³ Keempat tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian untuk mempertimbangkan masalah yang variatif. Penelitian tindakan kelas menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu³⁴:
1. Perencanaan (Planning)
- Yaitu menjelaskan mengenai apa, mengapa, kapan, dimana, oleh

(1) model Kurt Lewin, (2) model Kemmis dan Mc Taggart, (3) model John Elliot, (4) model Hopkins (5) dan model Dave Ebbutt.³³ Keempat model tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian dengan mempertimbangkan masalah yang variatif. Penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart, yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu³⁴:

- Yaitu menjelaskan mengenai apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan.

- Yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan kelas.

- ³³ Hamzah, Nina, dan Satria, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 86.

34

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah pada semester 1 bulan November 2019

c. Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan pra siklus selanjutnya dua siklus untuk melihat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam upaya peningkatan hasil belajar materi pahlawan Indonesia mata pelajaran Tematik. Setiap siklus mengikuti prosedur, tindakan, pengamatan serta refleksi.

2. Karakteristik Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA MINU Waru I Sidoarjo yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

Penelitian ini merupakan penelitian kolaborasi antara guru mata pelajaran dengan peneliti. Guru mata pelajaran tematik yang juga termasuk guru kelas yaitu Bapak Moch. Ali Ghufro S, Pd.I sebagai observer atau yang mengamati tindakan, dan peneliti yang melakukan tindakan.

C. Variabel yang diselidiki

Dalam penelitian tindakan kelas, komponen yang diteliti terkait Peningkatan Hasil Belajar Materi Pahlawan Indonesia Mata Pelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT)

- ### D. Rencana Tindakan

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang disusun secara sistematis sehingga dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan ini terdapat 2 siklus.

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melaksanakan pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas IVA MINU Waru I Sidoarjo melalui wawancara dengan guru kelas yang bersangkutan. Selain itu, peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran untuk melihat aktifitas guru dan siswa disaat pembelajaran berlangsung.

1. Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan identifikasi masalah dengan melakukan kegiatan sebagai berikut

- a Mengamati proses pembelajaran Tematik kelas IVA
- b Wawancara dengan guru mata kelas IVA

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Membuat instrumen penilaian tes.
- 3) Membuat lembar kerja siswa.

Setelah mengembangkan perencanaan, maka peneliti siap melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selain itu, pada kegiatan ini juga melakukan penilaian terhadap siswa.

a) Guru menyiapkan siswa secara psikis untuk mengikuti proses pembelajaran.

c) Guru bersama siswa berdo'a untuk mengawali kegiatan pembelajaran.

e) Presensi.

g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

3) Kegiatan Penutup

- Bersama siswa, guru mereview kembali pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru memberikan reward pada siswa/kelompok yang terbaik.
- Ketua kelas memimpin doa.
- Guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mencatat kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran mengumpulkan serta menyusun data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa: Pengamatan hasil belajar siswa kelas IVA mata pelajaran tematik pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan instrumen evaluasi akhir pembelajaran yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran: Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran: Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran tematik materi pahlawan Indonesia melalui melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap refleksi ini, peneliti melakukan hal-hal berikut:

- 1) Merefleksi proses pembelajaran yang telah terlaksana.
- 2) Melakukan diskusi dengan guru (kolaborator) untuk merencanakan perbaikan pelaksanaan tindakan kelas untuk digunakan pada siklus berikutnya berdasarkan kekurangan pada siklus pertama.
- 3) Menentukan tindakan yang perlu diulang atau diganti yang dilaksanakan di siklus II.
- 4) Hasil refleksi di siklus I dilakukan untuk melihat berhasil tidaknya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, jika belum menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siswa maka proses perbaikan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada kelas IVA MINU Waru I Sidoarjo akan dilanjutkan pada siklus II.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mencatat kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran mengumpulkan serta menyusun data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa: Pengamatan hasil belajar siswa kelas IVA mata pelajaran tematik materi pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan instrumen evaluasi akhir pembelajaran yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran: Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran: Kegiatan pengamatan terhadap aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran tematik materi pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua seperti pada siklus pertama, serta membuat kesimpulan atas

pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pahlawan Indonesia siswa di kelas IVA MINU Waru I Sidoarjo.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Data adalah bahan mentah yang diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.³⁵ Sumber data dalam penelitian ini adalah:

a. Siswa

Dalam hal ini, untuk mendapatkan data tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games turnament* (TGT) pada mata pelajaran tematik materi pahlawan Indonesia.

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran tematik materi pahlawan Indonesia.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang mendukung keberhasilan penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut :

³⁵Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 5

a. Observasi

Observasi yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Dalam penelitian tindakan, observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.³⁶ Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilaksanakan pada proses pembelajaran.'

b. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan lisan kepada subjek yang diteliti. wawancara memiliki sifat yang luwes, pertanyaan yang diberikan disesuaikan dengan subjek.³⁷ Menurut Bogdan yang dikutip dalam buku Sukardi, wawancara biasanya mengarah kepada pernyataan dan pendapat responden dalam situasi yang spesifik dan relevan dengan tujuan yang diteliti.³⁸

Teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai proses pembelajaran yang dialami guru sebelum dan sesudah tindakan. Pertanyaan yang ditanyakan yakni terkait model dan strategi yang sering digunakan saat pembelajaran, kendala-kendala yang dialami saat pembelajaran, hasil pembelajaran tematik serta kondisi dan jumlah siswa dikelas.

³⁶Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya : SIC, 1996), 77

³⁷Hamzah B.Uno, dkk, Menjadi Peneliti PTK Profesional, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), 104-105

³⁸ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*, (Jakaerta : Bumi Aksara, 2013)

Data penelitian di MINU Waru I Sidoarjo, peneliti menggunakan unjuk kerja yang digunakan dalam mengetahui kemampuan siswa setelah guru memberikan materi di dalam kelas. Siswa menyampaikan secara langsung didepan kelas mengenai informasi yang diperoleh pada materi pahlawan “Sultan Hasanudin” yang telah diberikan oleh guru pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Teknik analisis data merupakan prosedur atau langkah-langkah yang digunakan seorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati⁴². Setelah datanya terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol.

1. Analisis data kuantitatif yaitu data perhitungan (angka) sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Data ini menjadi data utama dalam penelitian.

⁴² Hamzah B.Uno, dkk, *Menjadi Peneliti*79

1) Aspek Afektif

$$\text{Nilai Hasil Belajar} = \text{Nilai afektif} \times 20\% \dots\dots\dots (\text{Rumus 3.1})$$
$$\text{Nilai akhir afektif} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots (\text{Rumus 3.2})$$

Pada aspek kognitif menggunakan penilaian tes. Penilaian ini diperoleh dari hasil tes peningkatan hasil belajar materi perkalian bilangan desimal mata pelajaran Matematika berbentuk tes tulis. Pada penelitian ini aspek kognitif diambil sebanyak 60%. Untuk menghitung hasil belajar aspek kognitif yaitu sebagai berikut :

[illegible]

Adapun kriteria rata-rata kelas yang dikelompokkan kedalam lima kategori keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Tingkat Ketuntasan	Kriteria
86-100%	Sangat Baik
71-85%	Baik
56-70%	Cukup
41-55%	Kurang
<40%	Kurang Sekali

3) Aspek Psikomotorik

Pada aspek psikomotorik menggunakan penilaian unjuk kerja, yaitu membuat tabel dan peta pikiran mengenai informasi yang diperoleh tentang Pahlawan Indonesia. Penilaian unjuk kerja disesuaikan dengan aspek yang terdapat pada lembar instrumen penilaian keterampilan yang telah terlampir. Penilaian menggunakan kriteria. Pada penelitian ini aspek psikomotorik diambil sebanyak 20%. Untuk menghitung hasil belajar aspek psikomotorik yaitu :

$$\text{Nilai Hasil Belajar} = \text{Nilai Keterampilan} \times 20\% \dots\dots (\text{Rumus 3.6})$$

Sedangkan untuk menghitung analisis hasil keterampilan unjuk kerja membuat tabel dan peta pikiran tentang Pahlawan Indonesia dapat diketahui dengan penghitungan skor yang didapat dari rumus:

$$KP = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100^{45} \dots\dots\dots (\text{Rumus 3.7})$$

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipr TGT untuk meningkatkan hasil belajar tema 5 subtema 2 materi Pahlawan Indonesia, dikatakan tuntas apabila siswa mencapai pemerolehan nilai sebesar 80. Hasil yang didapat oleh siswa kemudian diterjemahkan dalam nilai huruf sebagai berikut:

Tabel 3.3

Tabel Penilaian Unjuk Kerja

Kriteria	Skor
Sangat Baik	86-100
Baik	76-85
Cukup	60-75
Kurang	55-59
Sangat Kurang	< 54

Jadi, penilaian hasil belajar adalah kalkulasi dari gabungan nilai aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotorik. Pada setiap aspek diambil hanya beberapa persennya saja yaitu afektif sebanyak 20% , kognitif 60%, dan psikomotorik 20% sehingga jumlahnya yaitu 100%.

⁴⁵Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2014), 307

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{nilai afektif} \times 20\%) + (\text{nilai kognitif} \times 60\%) + (\text{nilai psikomotorik} \times 20\%) \dots\dots\dots (\text{Rumus 3.8})$$

1) Guru

Rumus Menghitung Observasi Aktivitas Guru

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skore Perolehan}}{\text{Skore maksimal}} \times 100^{46}$$

Observasi terhadap siswa sebagai pelajar, akan dicari skor nilai keseluruhan kemampuan siswa pada saat proses pembelajaran tematik materi pahlawan indonesia dengan menggunakan model pembelajaran

52

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Berikut rumus untuk menghitung skor observasi aktifitas siswa:

Rumus Menghitung Observasi Aktivitas Siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skore Perolehan}}{\text{Skore maksimal}} \times 100$$

Hasil pengamatan yang telah diperoleh akan diklarifikasikan ke dalam bentuk penyekoran nilai observasi aktivitas guru dengan menggunakan rumus dan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kriteria Observasi Aktivitas Guru dan Siswa⁴⁷

Nilai Akhir	Kriteria
91-100	Sangat Baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
61-70	Tidak Baik
<60	Sangat Tidak Baik

2. Analisis data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang suasana pembelajaran. Pada penelitian ini, data kualitatif hanya bersifat pelengkap, dikarenakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data ini berupa lembarobservasi aktivitas

⁴⁷Muhammad Baihaqi,et,al, *Evaluasi Pengajaran*.....,13

G. Indikator Kinerja

1. Nilai untuk mengetahui hasil belajar siswa minimal mencapai 80
2. Rata-rata hasil belajar terhadap pembelajaran tematik materi Pahlawan Indonesia KKM yaitu 80
3. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa mendapatkan nilai minimal 80
4. Prosentase ketuntasan siswa sekurang-kurangnya 75% maka dinyatakan lulus, dan jika belum maka melanjutkan ke siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahap pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui keadaan peserta didik beserta proses pembelajaran yang berlangsung di lapangan sebelum penelitian berlangsung. Data pra siklus diperoleh melalui wawancara dan observasi. Peneliti tidak melakukan pre test karena data nilai sudah diperoleh melalui penilaian harian tema yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya. Pengambilan data tersebut bertujuan untuk mengetahui tinggi rendahnya pemahaman peserta didik pada pelajaran tematik tema 5 subtema 2 materi Pahlawan Indonesia ketika sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

[illegible]

pembelajaran tematik tema 5 subtema 2 pembelajaran ke 1. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik subtema Pahlawan Indonesia pembelajaran ke 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). RPP disusun untuk 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit (2 jam Pelajaran)
- 2) Menyiapkan Instrumen pengumpulan data, yaitu:
 - a) Lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran
 - b) Lembar aktivitas guru selama proses pembelajaran
 - c) Lembar kerja individu atau soal evaluasi pada akhir proses pembelajaran
 - d) Lembar kerja kelompok disaat melakukan diskusi kelompok
- 3) Validasi RPP kepada dosen. Pada tahap validasi RPP dan instrumen pengumpulan data divalidasi oleh Ibu Juhaeni, S.Pd yang mendapatkan beberapa perbaikan pada LKS. Setelah dokumen telah divalidasi, RPP siap ditunjukkan kepada guru mata pelajaran tematik yang juga menjadi observer. Peneliti membuat instrumen penilaian tes dan non tes berupa penilaian afektif, penilaian kognitif dan penilaian Psikomotorik.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam, mengawali pembelajaran dengan membaca doa, menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk belajar, menanyakan kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

[illegible]

yang dibuat secara berkelompok dan tabel mengenai informasi apa yang telah diperoleh siswa dari bacaan sebelumnya.

Setelah diskusi kelompok siswa diminta maju kedepan dan setiap kelompoknya menyampaikan hasil diskusinya. Setelah itu siswa diajak untuk bermain *games tournament* dimana setiap kelompok akan bertanding dan menjawab soal kuis seputar materi mengenai kepahlawanan Sultan Hasanudin. Kelompok yang berhasil menjawab kuis dan memperoleh point paling banyak akan menjadi pemenang dari *tournament* tersebut. Setelah games selesai untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa peneliti memberikan soal test secara individu kepada siswa mengenai materi kepahlawanan Sultan Hasanudin.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan materi kepada siswa, dan memberi *reward* pada kelompok yang memenangkan *games tournament*, pembelajaran diakhiri dengan membaca doa dan guru mengucapkan salam.

Adapun data dari hasil penelitian siklus I berdasarkan hasil tes pemahaman, penilaian keterampilan dan sikap dalam pembelajaran tematik tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 materi Pahlawan Indonesia dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut :

Tabel 4.3

Daftar Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV-A Siklus I

No	Nama Inisial Siswa	KKM	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	Hasil Akhir	Keterangan
1	ABL	80	90	75	92	87	T
2	AQ	80	70	75	67	70	TT
3	AFP	80	80	75	92	81	T
4	BSQ	80	80	75	92	81	T
5	BAK	80	80	85	83	82	T
6	FGI	80	90	85	75	86	T
7	GPM	80	90	85	83	88	T
8	HDDP	80	80	75	92	81	T
9	JVAP	80	90	85	75	86	T
10	MD	80	80	85	75	80	T
11	MRFR	80	70	75	75	72	TT
12	MARA	80	90	75	75	84	T
13	MAM	80	70	75	75	72	TT
14	MTH	80	90	85	83	88	T
15	MUAA	80	70	85	75	74	TT
16	MAAPP	80	60	75	67	64	TT
17	MSP	80	60	75	67	64	TT
18	MZZ	80	70	75	67	70	TT
19	NFR	80	80	75	92	81	T
20	NFR	80	90	75	92	87	T
21	NMF	80	80	85	83	82	T
22	PBHP	80	60	75	67	64	TT
23	RDM	80	90	75	75	86	T
24	SAZ	80	80	75	75	80	T
25	SM	80	70	75	75	72	TT
26	SAZ	80	70	67	67	70	TT
27	SNK	80	90	83	83	86	T
28	ZA	80	90	75	75	84	T
29	ZLLA	80	80	82	92	81	T
30	ZAA	80	80	82	92	81	T
Jumlah					2364		
Nilai Rata-Rata					78,8		
Prosentase Ketuntasan Siswa					66,66 %		

c. Observasi (*Observing*)

1) Hasil Observasi Aktifitas Guru

70

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek diamati	Skor			
		1	2	3	4
Persiapan					
1.	Persiapan fisik guru dalam mengajar			√	
2.	Menyiapkan perangkat pembelajaran			√	
3.	Menyiapkan media pembelajaran			√	
Pelaksanaan					
	Kegiatan Pendahuluan				
4.	Guru membuka pembelajaran dengan salam				√
5.	Guru mengondisikan kelas dan menyapa siswa			√	
6.	Guru dan siswa membaca doa untuk memulai pembelajaran				√
7.	Guru mengecek kehadiran siswa			√	
8.	Guru melakukan apresepasi tentang materi pahlawan “Sultan Hasanudin” dengan mengaitkan materi dalam kegiatan sehari-hari			√	
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
	Kegiatan Inti				
10.	Guru memberikan gambar seorang tokoh Sultan Hasanudin			√	
11.	Setelah mengamati gambar guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai informasi gambar yang telah diberikan guru			√	
12.	Guru menyampaikan materi pahlawan “Sultan Hasanudin” kepada siswa dengan merujuk pada buku ajar			√	
13.	Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok			√	
14.	Guru meminta siswa berdiskusi dan membuat peta pikiran untuk menggali informasi mengenai materi “Sultan Hasanudin”			√	
15.	Guru memantau kegiatan siswa dalam diskusi			√	

16.	Setelah diskusi kelompok selesai siswa diajak bermain team games tournament			√	
17.	Guru mengintruksikan tata cara bermain team games tournament			√	
18.	Guru memberikan kuis ketika games berlangsung			√	
19.	Guru menentukan skor terbanyak akan menjadi pemenangnya			√	
20.	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil peta pikiran yang telah dibuat di depan kelas			√	
21.	Guru memberikan lembar soal individu untuk dikerjakan siswa			√	
Kegiatan Penutup					
22.	Guru memberikan umpan balik dengan melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilakukan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap maateri yang telah dipelajari			√	
23.	Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran materi pahlawan “Sultan Hasanudin”			√	
24.	Guru memberikan reward pada siswa			√	
25.	Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam				√
Pengelolaan Waktu					
26.	Ketepatan waktu saat pembelajaran			√	
27.	Ketepatan memulai dan menutup pembelajaran			√	
28.	Kesesuaian dengan RPP			√	
Suasana Kelas					
29.	Kelas kondusif			√	
30.	Kelas hidup dan menyenangkan			√	
Jumlah Skor		93			
Jumlah Skor Maksimal		120			
Nilai Hasil Skor aktivitas Guru		77,5			

$$\text{Nilai Hasil Skor Aktivitas Guru} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{93}{120} \times 100 = 77,5$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, jumlah skor yang diperoleh adalah 93 dan skor maksimal adalah 120 sehingga pada aktivitas guru dalam siklus I mendapatkan nilai akhir sebesar 77,5 yang masuk dalam kategori cukup. Pemerolehan nilai akhir tersebut belum memenuhi indikator kinerja yaitu ≥ 80 . Oleh karena itu perlu adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus II.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mendapatkan nilai 77 dan tergolong cukup. Pada kegiatan awal siswa dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan peneliti mengajak siswa melakukan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran dikategorikan cukup baik. Hal ini dikarenakan siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Walaupun masih ada saja beberapa yang tidak begitu memperhatikan. Dalam kegiatan ini pun siswa aktif dalam berdiskusi bersama kelompoknya sesuai dengan penugasan yang diberikan oleh guru.

- 1) Memperbaiki kontrol guru dikelas agar suasana dikelas tidak gaduh ketika bermain.
- 2) Memberikan perhatian pada siswa yang tergolong masih sulit belajar.
- 3) Memperbaiki manajemen waktu ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 4) Memperbaiki media belajar masih sederhana berupa teks bacaan

Hasil pelaksanaan pada siklus I belum memenuhi target indikator yang telah ditentukan, maka selanjutnya peneliti melakukan peninjauan kembali pada siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan yang dialami saat siklus I, tahapan yang dilakukan pada siklus II sama seperti yang dilakukan pada siklus I yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Rencana tindakan pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini, diupayakan untuk melakukan perencanaan dengan semaksimal mungkin guna menyempurnakan kekurangan pada siklus I

78

pembelajaran yakni pada saat menyampaikan materi awal, untuk menghindari agar tidak hanya beberapa siswa yang membaca dan memperhatikan materi, pada siklus II siswa di ajak untuk melihat video mengenai sejarah kerajaan Gowa-Tallo pada saat Sultan Hasanudin agar siswa bisa memperhatikan dan mendapatkan pengetahuan yang lebih lagi mengenai gambaran sejarah yang dirangkum dalam video sejarah tersebut.

Kegiatan selanjutnya peneliti juga menyiapkan instrumen tes yang berupa soal uraian dan instrumen non tes berupa tabel dan peta konsep yang dibuat oleh masing-masing kelompok yang dibuat ulang namun tetap membahas mengenai materi yang sama, peneliti juga menyiapkan kembali lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kegiatan terakhir peneliti meminta validasi RPP siklus II pada dosen. Pada tahap validasi peneliti memvalidasikan RPP dan instrumen pengumpulan data kepada Ibu Juhaeni, S.Pd. Setelah dokumen telah divalidasi, RPP siap ditunjukkan kepada guru mata pelajaran tematik yang juga menjadi observer. Peneliti membuat instrumen penilaian tes dan non tes berupa penilaian afektif, penilaian kognitif dan penilaian keterampilan. Kemudian RPP digunakan sebagai perangkat pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai tindakan yang akan dilakukan.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap siklus II ini, tindakan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2019 pukul 07.00-08.10 WIB. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan di ruang kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan Inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam, mengawali pembelajaran dengan membaca doa, menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk belajar, menanyakan kehadiran siswa, melakukan apresepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru mengajak siswa menyimak video mengenai sejarah pahlawan Sultan Hasanudin dari kerajaan Gowa-Tallo, setelah menyimak video, lalu guru memberikan umpan balik menanyakan mengenai video tersebut, selanjutnya guru memperjelas dan menyampaikan materi mengenai kepahlawanan Sultan Hasanudin. Selanjutnya guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen dan melakukan diskusi kelompok untuk memperdalam materi yang dipelajari melalui peta konsep yang dibuat secara berkelompok dan tabel mengenai informasi apa yang telah diperoleh siswa dari bacaan sebelumnya.

Setelah diskusi kelompok siswa diminta maju kedepan dan setiap kelompoknya menyampaikan hasil diskusinya. Setelah itu siswa diajak

5	BAK	80	90	85	92	89	T
6	FGI	80	100	75	83	92	T
7	GPM	80	100	85	92	95	T
8	HDDP	80	90	75	83	85	T
9	JVAP	80	80	85	83	82	T
10	MD	80	90	75	83	86	T
11	MRFR	80	90	75	83	86	T
12	MARA	80	90	75	83	86	T
13	MAM	80	90	75	83	86	T
14	MTH	80	100	85	92	95	T
15	MUAA	80	70	85	83	76	TT
16	MAAPP	80	80	75	75	78	TT
17	MSP	80	80	75	75	78	TT
18	MZZ	80	70	75	75	72	TT
19	NFR	80	80	75	92	81	T
20	NFR	80	100	75	92	93	T
21	NMF	80	80	85	75	80	T
22	PBHP	80	70	75	75	72	TT
23	RDM	80	90	75	83	86	T
24	SAZ	80	100	85	83	94	T
25	SM	80	90	75	83	86	T
26	SAZ	80	90	75	75	84	T
27	SNK	80	90	85	92	89	T
28	ZA	80	100	75	83	92	T
29	ZLLA	80	100	85	92	95	T
30	ZAA	80	100	85	83	94	T
Jumlah						2564	
Nilai Rata-Rata						85,46	
Prosentase Ketuntasan Siswa						80%	

nilai rata-rata siswa mencapai KKM yang ditentukan memenuhi indikator belajar.

c. Observasi (*Observing*)

Pada kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai guru di dalam kelas, sedangkan guru tematik kelas IV A bertindak sebagai observer. Tugas observer adalah mengamati segala aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan observasi yang telah disediakan. Adapun hasil observasi dilakukan observer selama pembelajaran berlangsung pada antara lain sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktifitas Guru

Pada kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar di dalam kelas, sedangkan guru tematik kelas IV A bertindak sebagai observer. Tugas observer adalah mengamati segala aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Adapun hasil observasi yang telah dilakukan observer selama pembelajaran berlangsung pada tahap siklus II antara lain sebagai berikut:

Sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus I, pada tahap siklus II peneliti juga menggunakan instrumen lembar observasi yang digunakan untuk menilai hasil aktivitas guru selama proses mengajar di kelas pada siklus II Berikut hasil observasi terhadap guru :

16.	Setelah diskusi kelompok selesai siswa diajak bermain <i>team games tournament</i>			√	
17.	Guru mengintruksikan tata cara bermain <i>team games tournament</i>				√
18.	Guru memberikan kuis ketika games berlangsung			√	
19.	Guru menentukan skor terbanyak akan menjadi pemenangnya			√	
20.	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil peta pikiran yang telah dibuat di depan kelas			√	
21.	Guru memberikan lembar soal individu untuk dikerjakan siswa				√
Kegiatan Penutup					
22.	Guru memberikan umpan balik dengan melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilakukan untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa terhadap maateri yang telah dipelajari			√	
23.	Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran materi pahlawan “Sultan Hasanudin”			√	
24.	Guru memberikan <i>reward</i> pada siswa			√	
25.	Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan berdoa dan diakhiri dengan salam				√
Pengelolaan Waktu					
26.	Ketepatan waktu saat pembelajaran				√
27.	Ketepatan memulai dan menutup pembelajaran			√	
28.	Kesesuaian dengan RPP			√	
Suasana Kelas					
29.	Kelas kondusif			√	
30.	Kelas hidup dan menyenangkan				√
Jumlah Skor		105			
Jumlah Skor Maksimal		120			
Nilai Hasil Skor aktivitas Guru		87,5			

$$\text{Nilai Hasil Skor Aktivitas Guru} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{105}{120} \times 100 = 87,5$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan skor maksimal adalah 120 sehingga pada aktivitas guru dalam siklus II mendapatkan nilai akhir sebesar 87,5 yang masuk dalam kategori baik. Pemerolehan nilai akhir tersebut telah memenuhi indikator kinerja yaitu ≥ 80 . Mulai dari kegiatan menyiapkan perangkat pembelajaran, instrumen observasi hingga pelaksanaan proses pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil yang diperoleh yaitu pada siklus I sebesar 77,5 meningkat pada siklus II yaitu 87,5.

2) Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Berikut ini merupakan hasil observasi aktivitas siswa yang dinilai oleh observer dalam proses belajar pada siklus II :

Tabel 4.10

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek diamati	Skor			
		1	2	3	4
Persiapan					
1.	Persiapan fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran			√	
2.	Menyiapkan perlengkapan belajar			√	
Pelaksanaan					
	Kegiatan Pendahuluan				
3.	Siswa menjawab salam guru				√
4.	Siswa duduk dengan rapi dan menjawab pertanyaan kabar dari guru			√	
5.	Siswa bersama guru membaca doa untuk memulai pelajaran				√
6.	Siswa merespon absensi guru			√	
7.	Siswa memperhatikan apresepasi guru				√
8.	Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
	Kegiatan Inti				
9.	Siswa memperhatikan gambar yang diberikan guru			√	
10.	Siswa menanggapi informasi yang telah ia peroleh dari gambar tersebut				√
11.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pahlawan “Sultan			√	

	Hasanudin”				
12.	Siswa dibentuk menjadi 6 kelompok			√	
13.	Siswa berdiskusi dan membuat peta pikiran yang diminta oleh guru untuk menggali informasi mengenai materi tersebut			√	
14.	Siswa mempersiapkan diri bermain <i>team games tournament</i>			√	
15.	Siswa mendengarkan tata cara bermain			√	
16.	Siswa menjawab kuis yang diberikan guru dan mengalahkan lawannya			√	
17.	Siswa mempresentasikan hasil peta pikiran mengenai materi pahlawan “Sultan Hasanudin” di depan kelas			√	
18.	Siswa mengerjakan lembar soal secara individu				√
	Kegiatan Penutup				
19.	Siswa memperhatikan guru memberikan umpan balik mengenai materi tersebut				√
20.	Siswa bersama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan				√
21.	Siswa mendapatkan <i>reward</i>			√	
22.	Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan menjawab salam				√
Jumlah Skor		74			
Jumlah Skor Maksimal		88			
Nilai Hasil Skor Observasi Siswa		84			

$$\begin{aligned}\text{Nilai Hasil Skor Aktivitas Siswa} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{74}{88} \times 100 = 84\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, jumlah skor yang diperoleh adalah 74 dan skor maksimal adalah 88 sehingga pada aktivitas siswa dalam siklus II mendapatkan nilai akhir sebesar 84 yang masuk dalam kategori baik. Pemerolehan nilai akhir tersebut telah memenuhi indikator kinerja yaitu ≥ 80 . Pada siklus II peserta didik lebih tertib dan disiplin ketika mengikuti proses belajar dikelas, karena guru juga telah memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang dirasa kurang optimal pada kegiatan siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil yang diperoleh yaitu pada siklus I sebesar 77,2 meningkat pada siklus II yaitu 84.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi siklus II telah berjalan sesuai dengan yang sudah disusun. Refleksi pada tahap ini digunakan untuk mengetahui dan melihat tingkat keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman tema 5 subtema 2 materi pahlawan Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran cpada siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo. Berikut adalah hasil refleksi pada siklus II.

observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan pada siklusnya, mulai dari siklus I diperoleh nilai sebesar 77,5 menjadi pada siklus II sebesar 87,5.

3) Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, siswa mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), siswa mampu berperan aktif, mengungkapkan pendapat dengan rasa percaya diri, dan bertanggung jawab dalam kelompok di saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dalam hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan peningkatan dari siklus I yang memperoleh nilai sebesar 77,5 menjadi meningkat pada siklus II sebesar 84.

mengungkapkan pendapat dengan rasa percaya diri, dan bertar
jawab dalam kelompok di saat proses pembelajaran berlangsung.
dibuktikan dalam hasil observasi aktivitas siswa yang men
peningkatan dari siklus I yang memperoleh nilai sebesar 77
meningkat pada siklus II sebesar 84.

Berdasarkan peningkatan yang terjadi pada hasil rata-rata nilai keprosentase ketuntasan hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas maupun hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran tema 5 sub materi pahlawan Indonesia, maka peneliti dan guru tematik memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan pada siklus selanjutnya.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik materi Pahlawan Indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil penelitian tahap pra siklus dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IV-A MINU Waru I Sidoarjo terhadap pembelajaran tematik materi pahlawan indonesia (Sultan Hasanudin) masih belum mencapai ketuntasan atau masih dibawah KKM yang telah ditentukan, hal ini dapat dilihat dari jumlah 30 siswa ada 15 siswa yang nilainya tuntas sedangkan lainnya belum mencapai ketuntasan atau masih dibawah KKM yang telah tentukan sehingga dapat dihitung rata-rata hasil belajar siswa yaitu dengan prosentase ketuntasan siswa 66,66% (Cukup).

[illegible]

28	ZA	84	92	Meningkat
29	ZLLA	81	95	Meningkat
30	ZAA	81	94	Meningkat

Tabel 4.13

Perbandingan Hasil Belajar Pada Siklus I dan II IPS

No	Nama Inisial Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	ABL	81	81	Tidak Meningkatkan
2	AQ	70	80	Meningkat
3	AFP	81	94	Meningkat
4	BSQ	81	83	Meningkat
5	BAK	88	89	Meningkat
6	FGI	80	94	Meningkat
7	GPM	82	83	Meningkat
8	HDDP	87	94	Meningkat
9	JVAP	74	76	Tidak Meningkatkan
10	MD	86	88	Meningkat
11	MRFR	84	80	Meningkat
12	MARA	72	82	Meningkat
13	MAM	84	88	Meningkat
14	MTH	82	95	Meningkat
15	MUAA	86	88	Meningkat
16	MAAPP	66	80	Meningkat
17	MSP	66	80	Meningkat
18	MZZ	78	80	Meningkat
19	NFR	69	69	Tidak Meningkatkan
20	NFR	81	83	Meningkat
21	NMF	70	68	Tidak Meningkatkan
22	PBHP	69	74	Meningkat
23	RDM	80	82	Tidak Meningkatkan
24	SAZ	86	94	Meningkat
25	SM	86	82	Meningkat

Dari diagram 4.2 menjelaskan terjadi peningkatan pada siklus I hasil nilai rata-rata siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 78,8. Meningkatnya nilai rata-rata kelas diiringi dengan meningkatnya prosentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, mata pelajaran bahasa Indonesia, ketuntasan belajar siswa mencapai 66,66 % dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 20 siswa dan 10 siswa tidak tuntas, Adapun peningkatan hasil nilai mata pelajaran IPS dengan rata-rata kelas yaitu 78,76. Meningkatnya nilai rata-rata kelas diiringi dengan meningkatnya prosentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 63,33 % dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 19 siswa dan 11 siswa tidak tuntas, Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV A pada siklus I peneliti mendapatkan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dimaksimalkan lagi. Salah satunya pada saat belajar dikelas siswa yang masih ramai dan mengobrol sendiri harus diperhatikan dalam kesiapan belajarnya agar selalu berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Pada siklus I masih ada siswa yang belum memahami mengenai langkah langkah model pembelajaran TGT ini sehingga terjadi gaduh dikelas, maka dari itu peneliti diharapkan memberikan intruksi yang jelas dan mengatur jalannya games dengan baik sehingga siswa tidak merasa bingung dan mampu fokus dalam menjalankan pembelajaran. Nilai rata-rata pada siklus I ini belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan, maka dilaksanakan siklus II, yang mana pada siklus II ini adalah perbaikan dari siklus I.

peningkatan hasil nilai mata pelajaran IPS dengan rata-rata. Meningkatnya nilai rata-rata kelas diiringi dengan ketuntasan siswa yang mencapai 83,33% dengan jumlah siswa tuntas 24 siswa dan 5 siswa tidak tuntas. Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa mulai memahami materi pada saat di terapkannya model kooperatif tipe TGT ini yang merupakan pembelajaran yang aktif dan mengaktifkan siswa dalam menjawab kuis-kuis yang dilakukan *games tournament*. Sehingga siswa dengan materi yang dipelajari.⁴⁸ Pada siklus II ini siswa juga lebih mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

⁴⁸ Aris Tika Damayani, “Efektifitas Model Pembelajaran TGT dan Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Tematik Terintegrasi”, *Jurnal Universitas PGRI Semarang*, Vol.01, No.1, tahun 2015.

yang menyenangkan dan mampu mengasah otak dalam memahami
mengingat materi yang ada dalam pembelajaran tersebut. Dapat
kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif
Team Games Tournament (TGT) pada siswa IV A MINU Waru I Sidoarjo
Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik
Pahlawan Indonesia, adapun tabel yang menyatakan peningkatan pro-
ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.14

Peningkatan Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Mata Pelajaran	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Bahasa Indonesia	50%	66,66%	80%	Meningkat
2.	IPS	50%	63,33%	83,33%	Meningkat

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan di kelas IV-A MINU Waru 1 Sidoarjo dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Pahlawan Indonesia pada Tema 5 Subtema 2 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 105

tindakan pembelajaran belum dikatakan berhasil dengan rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia, 69 (cukup) dan dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 50% (kurang) dan rata-rata mata pelajaran IPS, 66 (cukup) dan dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 50% (kurang). Setelah dilakukan siklus I, hasil belajar siswa dalam materi pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) telah meningkat, hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai 78,5 (baik) dengan prosentase belajar mencapai 66,66% (cukup) dan rata-rata kelas mata pelajaran IPS yang mencapai 78,76 (baik) dengan prosentase belajar mencapai 63,33% (cukup). Pada tahap siklus II mengalami peningkatan kembali pada belajar siswa dalam materi pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan memperoleh nilai rata-rata kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai 85,46 (sangat baik) dengan prosentase belajar mencapai 80% (baik) dan rata-rata kelas mata pelajaran IPS yang mencapai 84,5 (sangat baik) dengan prosentase belajar mencapai 83,33% (baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Tematik materi Pahlawan Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas IV-A MINU Waru 1 Sidoarjo telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan sehingga pembelajaran dikatakan berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin mengemukakan saran untuk kemajuan pendidikan selanjutnya, agar proses pembelajaran tetap mencapai hasil yang optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaram. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik di kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).
2. Melakukan perbaikan dan pengembangan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam proses pembelajaran.

Diharapkan siswa mampu mempertahankan hasil yang telah dicapai dalam materi Pahlawan Indonesia pada pembelajaran tematik melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

108

- [illegible]

- Satria, Nina, dan Hamzah. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sholihah. Al. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal SAP*. Vol.1. No.1.
- Sihabudin. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya : UIN Sunan Ampel
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sumantri. Mohamad. Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sumantri. Mohamad Syarif. 2016 *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supardi. 2016. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Krednda Media Grup.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Menjadi Peneliti PTK Profesional*. Jakarta : Bumi Aksara
- Walfiani. Wafa. 2016 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam”, *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol.1, No.1
- Wardani, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional, Universitas Terbuka