

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW
EYAT BINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



oleh
Ilian Sopiana Ulandari
180106139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2024**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW EYAT
BINTANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Skripsi
diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram
untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Ilian Sopiana Ulandari
NIM 180106139

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2024



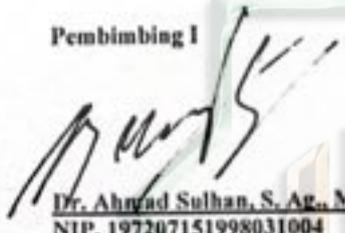
Perpustakaan **UIN Mataram**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ilian Sopiana Ulandari NIM 18010639 dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang Tahun Ajaran 2023/2024" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

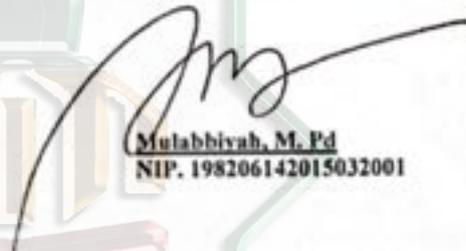
Disetujui Tanggal : 12/01/2024

Pembimbing I



Dr. Ahmad Sulhan, S. Ag., M.Pd.I
NIP. 197207151998031004

Pembimbing II



Mulabbivah, M. Pd
NIP. 198206142015032001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 12 Januari 2024

Hal : Ujian Skripsi
Yang Terhormat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di Mataram

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi, kami berpendapat bahwa

Nama Mahasiswa : Ilian Sopiana Ulandari

NIM : 180106139

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

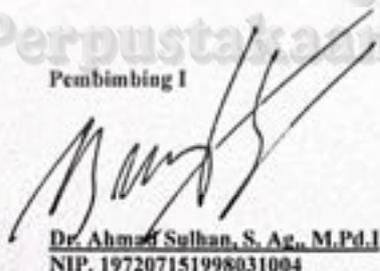
Judul : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang

Telah memenuhi syarat untuk diujikan dalam sidang munaqasyah skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera dimunaqasyahkan

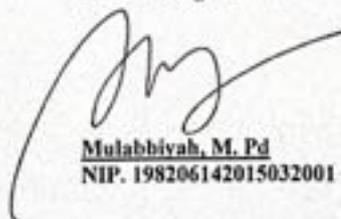
wassalamu'alaikum wr wb

Perpustakaan UIN Mataram

Pembimbing I


Dr. Ahmad Sulhan, S. Ag., M.Pd.I
NIP. 197207151998031004

Pembimbing II

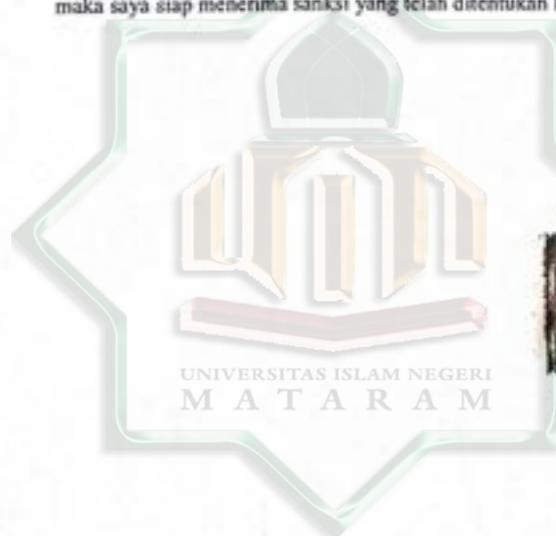

Mulabbivah, M. Pd
NIP. 198206142015032001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilian Sopiana Ulandari
NIM : 180106139
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi yang telah ditentukan lembaga.



Mataram, 12 Januari 2024

METERA
TEMPER
ISCALX007446316
Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN

Skripsi oleh : Ilian Sopiana Ulandari, NIM : 180106139 dengan judul : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang telah dipertahankan di depan dewan penguji Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Mataram pada tanggal 19 Januari 2024.

Dewan Penguji

Prof. Dr. Ahmad Sulhan, M.Pd.I.
(Ketua Sidang/Pemb. I)

Mulabbiyah, M.Pd.
(Sekertaris Sidang/Pemb. II)

Dr. Muammar, M.Pd.
(Penguji I)

Ramdhani Sucilestari, M.Pd.
(Penguji II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Perpustakaan N Mataram
Dr. Jumarni, M.H.I
NIP 197612312005011006

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Dan barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”

(HR. Muslim, no.2699)



Perpustakaan UIN Mataram

PERSEMBAHAN

“Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua sosok pahlawan dalam hidupku, yakni Ibunda tercinta Nurilah dan Ayahanda tersayang Agus Sofian. Orang tua hebat yang selalu membimbing dan mendukung anak-anaknya di jalan kebaikan.”



Perpustakaan **UIN Mataram**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT. Yang Maha Pengampun, sehingga rahmat, kesehatan, rizki, serta hidayah-Nya kepada kita sehingga masih diberikan umur yang panjang. Shalawat serta salam tidak lupa pula kita haturkan kepada junjungan alam Baginda Nabi Muhammad SAW. Keluarganya, dan sahabatnya yang telah membawa umatnya dari alam yang gelap gulita menuju alam yang terang-benderang, sehingga skripsi dengan judul “Peningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang Tahun Pelajaran 2023/2024” dapat terselesaikan.

Selama penyusunan skripsi tentunya berbagai hambatan dan rintangan menjadi hal yang pokok yang harus dilalui. Alhamdulillah dengan bantuan yang maha besar Allah SWT. Yang maha Esa, melalui rizki ataupun perantarnya atas bantuan yang diberikan peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Sulhan, M.Pd. I dan Ibu Mulabbiyah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah berkenan memberikan bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Bapak Dr. Muammar, M.Pd yang merupakan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Ramdhani Sucilestari, M.Pd. yang merupakan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Dr. Jumarim selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
4. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. Selaku Rektor UIN Mataram.
5. Keluarga besar peneliti yang tercinta selama ini telah banyak memberikan dukungan yang terbaik bagi peneliti.
6. Kelas PGMI D Angkatan 2018 yang telah membantu, mendukung dan memotivasi peneliti, peneliti mengucapkan terimakasih.
7. Keluarga besar TPQ Nurul Qur'an 2, terimakasih atas dukungan dan doa tulus selama ini.
8. Kepala Sekolah dan Dewan Guru MI Anjum NW Eyat Bintang yang telah mengizinkan dan membantu peneliti selama melakukan kegiatan.

Terucap do'a kepada pihak yang berperan, dan yang peneliti tidak dapat menyebutkannya satu-persatu. Semoga tetap dalam lindungan Allah SWT. Dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi semesta alam. Amin.

Peneliti, 12 Januari 2024



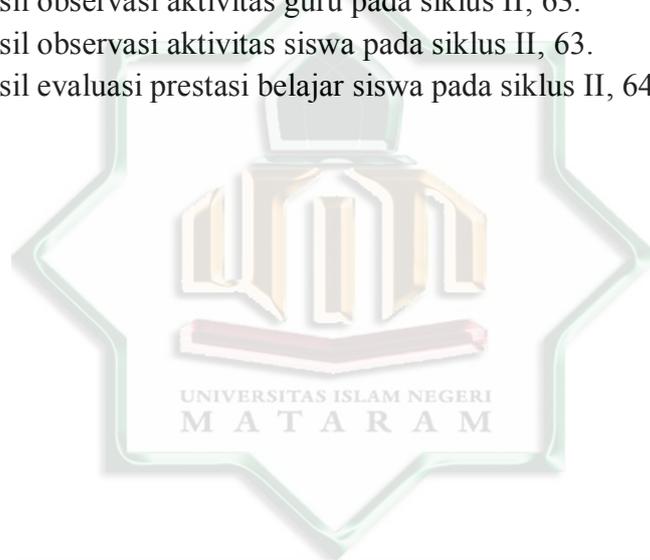
Ilian Sopiana Ulandari
180106139

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI,.....	v
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Sasaran Tindakan	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Terdahulu.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Kerangka Teori	12
a. Model-Model Pembelajaran	12
b. Team Games Tournament (TGT).....	16
c. Prestasi Belajar	21
d. Pembelajaran Tematik	26
BAB III METODE PENELITIAN	
1. <i>Setting</i> Penelitian.....	36
2. Sasaran Penelitian	36
3. Rencana Tindakan.....	38
4. Jenis Instrumen dan Cara Pengamatan.....	42
5. Pelaksanaan Tindakan	43
6. Cara pengamatan (<i>monitoring</i>)	46
7. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran tematik kelas III Madrasah Ibtidaiyah, 31.
Tabel 3.1	Kisi-kisi tes peningkatan hasil belajar, 39.
Tabel 3.2	Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru, 40.
Tabel 3.3	Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa, 41.
Tabel 3.4	Kriteria keberhasilan guru dalam pembelajaran, 45.
Tabel 3.5	Kriteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran, 48.
Tabel 4.1	Data guru MI Anjum NW Eyat Bintang, 49.
Tabel 4.2	Data siswa MI Anjum NW Eyat Bintang, 54.
Tabel 4.3	Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, 55.
Tabel 4.4	Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, 56.
Tabel 4.5	Hasil evaluasi prestasi belajar siswa pada siklus I, 62.
Tabel 4.6	Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II, 63.
Tabel 4.7	Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, 63.
Tabel 4.8	Hasil evaluasi prestasi belajar siswa pada siklus II, 64.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Tindakan
- Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan Pertama
- Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan Pertama
- Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan Kedua
- Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan Kedua
- Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan kedua
- Lampiran 10 Soal Tes Siklus I
- Lampiran 11 Kunci Jawaban Siklus I
- Lampiran 12 Kunci Jawaban Siklus I
- Lampiran 13 Soal Tes Siklus II
- Lampiran 14 Kunci Jawaban Siklus II
- Lampiran 15 Rubrik Penilaian
- Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17 Kartu Konsultasi Pembimbing I
- Lampiran 18 Kartu Konsultasi Pembimbing II
- Lampiran 29 Surat Rekomendasi Penelitian
- Lampiran 20 Surat Benar-benar Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 21 Sertifikat Plagiasi dan Surat Bebas Pinjam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW
EYAT BINTANG**

Oleh
Ilian Sopiana Ulandari
180106139

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi awal peneliti yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena kurangnya fokus dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan tujuan dari pembelajaran tidak tercapai yang berdampak pada prestasi belajar siswa. Fokus yang dikaji dalam skripsi ini adalah bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ada beberapa instrumen yang digunakan yaitu tes, lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan dokumentasi. Analisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif adapun indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila prestasi siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal >80%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang diharapkan mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat dilihat dari data angket prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan jumlah nilai 15,3%, yaitu pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 75,4% dengan kategori cukup, pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,70% dengan kategori sangat tinggi. Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah 16,67%, memperoleh nilai rata-rata dari siklus I 69,99% dengan kategori rendah, pada siklus II hasil observasi guru dengan nilai rata-rata 86,66% dengan kategori tinggi. Demikian juga dengan data yang diperoleh dari data observasi aktivitas siswa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah 12,5%, memperoleh nilai rata-rata 68,33% dengan kategori rendah, pada siklus II hasil observasi siswa dengan nilai rata-rata 80,83%.

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembelajaran. Sutirjo dan Sri Astuti Mamik menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.¹

Pembelajaran tematik sangat ditekankan karena memiliki keunggulan adapun keunggulannya antara lain adalah :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan tingkat kebutuhan anak SD.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar lebih bermaknadan berkesan bagi siswa.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siwa.
5. Kegiatan belajar diajikan secara pragmatis yang disesuaikan dengan pengalaman siswa dalam lingkungannya.

¹ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta, Pranaada Media Group, 2019). hlm.3

6. Dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama toleransi, berkomunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.²

Dari hasil observasi yang dilakukan di MI Anjum NW Eyat Bintang menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), siswa sering bercanda dan bermain ketika proses pembelajaran. Banyak siswa belum mampu menanggapi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Ketika diberikan sebuah soal oleh guru mereka belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Guru menjelaskan pembelajaran tematik, siswa juga kurang memahami materi yang disampaikan, hal ini dapat dilihat dengan ketidak fokusan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan tujuan dari pembelajaran tidak tercapai yang berdampak dalam kurangnya pengetahuan, keterampilan, melemahnya sikap belajar peserta didik dan tentunya membuat prestasi belajar siswa itu rendah.³

Dari permasalahan tersebut maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi untuk mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi.⁴ Hal ini karena pembelajaran tematik merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai

² Ina Mgdalena, dkk, Metode Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Dangdeur, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, vol.3, Nomor. 1, 2021. hlm 89-100

³ Hasil observasi. Guru MI Anjum NW Eyat Bintang, 10 Agustus 2023

⁴ Soleh, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi", *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 2, Nomor 1, 2017. Hlm. 210

aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.⁵ Pembelajaran tematik termasuk pembelajaran yang sukar untuk dipahami siswa. Jika guru menggunakan metode yang tidak tepat untuk peserta didik maka kegiatan belajar mengajar bisa jadi tidak efektif karena pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan suatu tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara keseluruhan, bermakna, dan otentik.⁶

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini terdiri dari lima langkah yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* (TGT), belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.⁷

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT

⁵Abdul Kadir, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2016). Cet. 2 hlm. 1

⁶*Ibid.*, hlm. 3

⁷Leonard, Basuki Wibawa, dan Suriani, *Model Dan Metode Pembelajaran di kelas*, (Jakarta, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 2019) hlm. 80.

melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan.⁸ Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memberikan dorongan kepada siswa untuk aktif dalam kelas sehingga siswa mampu untuk berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Model pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena keaktifan siswa didalam kelas. Penerapan model ini menuntut guru untuk menguasai materi dengan baik dan kemampuan membantu siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep yang disajikan dengan baik dan akurat. Selain keasyikan kompetisi turnamen, model pembelajaran ini dapat meningkatkan kerjasama tugas kelompok dalam kegiatan diskusi, sehingga meningkatkan tanggung jawab masing-masing kelompok untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang

⁸Eko Budi Sulisty, Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN melalui model pembelajaran kooperatif TGT, (*Skripsi*, Universitas Kristen Satya Wacana, Bali, 2019), hlm. 235

B. Sasaran Tindakan

Sasaran yang akan diuji merupakan siswa kelas III menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di MI Anjum NW Eyat Bintang tahun pelajaran 2023/2024. Tindakan akan berlangsung pada proses pembelajaran di kelas dan mengikut sertakan siswa, guru dan peneliti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang tahun pelajaran 2023/2024 ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang tahun pelajaran 2023/2024.

2. Manfaat penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi pemikiran yang dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2) Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah wawasan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik.

3) Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung pada siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

4) Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi guru dalam rangka perbaikan teknik model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan bervariasi.

5) Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan supaya menjadi guru yang profesional dan dapat memberikan dorongan serta semangat bagi peneliti yang lain untuk menemukan sesuatu yang bermakna bagi dunia pendidikan.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian Yang Relevan

Menurut Frankel, Wellen & Hyun mengemukakan bahwa kajian pustaka atau kajian literatur adalah suatu kajian khazanah pustaka yang mendukung pada masalah khusus dalam penelitian yang sedang kita kerjakan.⁹

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Hasanah tahun 2021 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku.¹⁰ Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan kerja sama siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Akibatnya berdampak pada kemampuan kerja sama siswa yang tergolong rendah. Untuk membantu guru, peneliti mencoba untuk memberikan solusi untuk meningkatkan kerja sama siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan di kelas IV SDN 30 Sibuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kerja sama siswa pada tema daerah tempat tinggalku muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model pembelajaran *teamgamestournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 030 Sibuk

⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Kencana: PT Kharisma Putra Utama, 2016). hlm. 118

¹⁰ Uswatun Hasanah, Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV, (*Skripsi*, UIN Suska Riau 2021).

Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan kerja sama siswa dikarenakan masih banyak siswa yang kurang berkontribusi dalam pembelajaran berkelompok. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 14 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 030 Sibuaik. Sedangkan objeknya adalah penerapan model pembelajaran *teamgamestournament* dan kemampuan kerja sama siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif dengan presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa metode *team games tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hal ini dapat diketahui dari sebelum tindakan hanya mencapai 42,7% yang berada pada rentang 30-49% dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I, kemampuan kerja samasiswa meningkat menjadi 63,7% yang berada pada rentang 50-59% dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 86,7% yang berada pada rentang 70-89% dengan kategori baik. Dengan demikian dapat di ambil kesimpulan bahwa penerapan model *team games tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada tema daerah tempat tinggalku muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Sibuaik Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Persamaan penelitian ini adalah menyelesaikan permasalahan di dalam kelas dengan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan hasil

kerja sama siswa masih tergolong rendah. Perbedaan penelitian ini yaitu tujuan dari penelitian terkait tentang meningkatkan kerja sama siswa.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Juliana tahun 2022 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP.¹¹ Permasalahan yang sering terjadi masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran tidak penting. Masih banyak siswa merasa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit dan membosankan, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Sehingga diperlukan suatu model *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi eksperimen dengan desain *control group pretes post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Pengambilan *sampel* dilakukan dengan menggunakan *sample random sampling* yang sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, berdasarkan uji diperoleh nilai dengan $dk = 52$. Pada taraf signifikan dan derajat kebebasan 52 dari tabel distribusi t diperoleh . Karena yaitu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pembelajaran konvensional pada siswa SMP. Dalam

¹¹ Juliana, Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP, (*Skripsi*, UIN Ar. Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2022).

penelitian di atas terdapat kesamaan yaitu tentang hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada hasil belajar matematika sedangkan peneliti berfokus pada pembelajaran tematik.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syafii Hazami tahun 2022 yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Pembelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor di Kelas V.¹² Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teamgametournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Meruya Utara Jakarta Barat pada bulan Februari 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuasi Eksperimen dengan desain Non Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Instrumen yang peneliti gunakan adalah instrument tes berupa soal uraian dan essai yang telah peneliti uji validitas dan reliabilitasnya, dan instrument tes berupa observasi guru. Analisis data yang peneliti gunakan merupakan Uji-T, hingga diperoleh hasil signifikansi perhitungan data pada kedua kelas sebesar $0,00 > 0,05$. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi suhu dan kalor di kelas V SDN 05 Meruya Utara Jakarta Barat. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian

¹² Muhammad Syafii Hazami, Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Pembelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor di Kelas V SDN 05 Meruya Utara, (*Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2022).

ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan sampel yang digunakan pada penelitian ini pada kelas V sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas III dalam pembelajaran tematik.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model-Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana atau model yang digunakan sebagai pedoman ketika merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam kurikulum. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuannya, pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.¹³ Soekanto, dkk mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas benar-benar merupakan kegiatan yang bertujuan tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.¹⁴

Model pembelajaran bukan sekedar merupakan gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada

¹³Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 51.

¹⁴Triyanto, *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 22.

asumsi-asumsi tertentu.¹⁵ Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, bisa terjadi satu model yang mempunyai beberapa metode.

Model pembelajaran sendiri biasanya dibangun atas dasar prinsip atau teori pengetahuan yang berbeda-beda. Para ahli mengembangkan model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung.¹⁶ Joyce & Weil mempelajari model-model berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan strategi untuk meningkatkan efektifitas

¹⁵Ujang S. Hidayat, *Model-model Pembelajaran Efektif*, (Sukabumi, Budhi Mulia, 2016). Hlm. 68

¹⁶Jamaluddin, *Metode Pendidikan Anak*, (Bandung: Pustaka Al-Fikriis. Jurnal Saintech Vol. 08 - No.04-Desember 2016)

pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menentukan tujuan dan bahan-bahan pembelajaran dari pelajaran tertentu.

2. Model-model pembelajaran

a) *Discovery learning* (DL)

Model pembelajaran ini menekankan agar siswa mampu menemukan informasi dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri berdasarkan kemampuan yang dimilikinya namun tidak tanpa bimbingan dan pengawasan guru agar pembelajaran yang mereka dapatkan terbukti benar. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menemukan secara mandiri pemahaman yang harus dicapai dengan bimbingan dan pengawasan guru.¹⁷

b) *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran ini memiliki basis masalah sebagai rancangan dasar dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa mendapatkan informasi-informasi penting dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. PBL adalah interaksi antara stimulus dengan respon, atau dapat pula didefinisikan sebagai sebuah interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan.

c) *Inkuiri Terbimbing* (*Guide Inquiry*)

Pembelajaran inkuiri terbimbing yaitu suatu model pembelajaran inkuiri yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau

¹⁷Wahyu Bagja Sulfemi, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Rontal Keilmuan*, Vol. 5. Nomor. 1 April 2019.

petunjuk cukup luas kepada siswa. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, siswa tidak merumuskan problem atau masalah.¹⁸

d) Kooperatif (*Cooperative Learning*).

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran berdasarkan pemahaman konstruktivistik. Hal ini sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan terhadap orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan ini, dan belajar secara kooperatif secara kelompok, siswa dilatih dan terbiasa untuk saling berbagi informasi, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama untuk saling membantu menghasilkan konsep untuk menyelesaikan masalah, atau mengajukan pertanyaan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok dapat bersatu (partisipasi kelompok), setiap anggota kelompok beranggotakan 4 – 5 orang siswa, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada bimbingan dan fasilitasi, serta memerlukan tanggung jawab, hasil kelompok dalam bentuk laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

¹⁸Shilphy A. Octavia, *Model-model pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020)

Ada 5 tipe pembelajaran kooperatif learning, yaitu Jigsaw, STAD (*Student Team Achievement Division*), GI (*Group Investigation*), TPS (*Think Pair Share*), dan yang terakhir yang digunakan oleh peneliti yaitu TGT (*Team Games Tournament*).¹⁹

B. Team Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Team Games Tournament (TGT)

Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mengkaji dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif antar siswa, rasa percaya diri, dan sikap penerimaan terhadap siswa lain yang beragam.²⁰

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

¹⁹*Ibid.*, Hlm. 71

²⁰Miftahul Huda, *Model-model pengajaran dan pembelajaran* (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2018), hlm. 197.

Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.²¹

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meskipun demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.²²

Menurut Slavin, ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1) Penyajian Kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung, sebab setelah ini mereka akan mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya, dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan

²¹Aris Soimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta, Arruzz Media, 2014), hlm. 204.

²²Trianto, *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*, (Jakarta, Kencana, 2017), hlm. 83.

kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling memastikan bahwa mereka dapat bekerja sama untuk belajar melalui permainan atau lembar kerja dan terutama untuk mempersiapkan anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Games (Permainan)

Soal permainan dibuat dan dirancang dari materi yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh atas nama masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar itu akan mendapat skor. Siswa mengumpulkan skor ini untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingan.

Turnamen biasanya diadakan pada akhir minggu atau disetiap unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS.

5) Penghargaan Kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.²³

²³Susana, "penerapan Team Game Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas IX MAN 4 Aceh Besar", *Jurnal Undiksha*, 2017, hlm. 96.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a) Pembentukan Kelompok

Kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Perlu diperhatikan bahwa setiap kelompok harus mempunyai sifat heterogen.

b) Pemberian Materi

Materi pembelajaran mula-mula diberikan melalui presentasi kelas, berupa pengajaran tatap muka atau diskusi materi pelajaran yang dipimpin guru dengan menggunakan materi audio visual. Materi pembelajaran TGT dirancang khusus untuk mendukung jalannya turnamen. Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

c) Kelompok Belajar

Masing-masing kelompok bertugas untuk mengerjakan LKPD yang sudah ada. Tugas utama kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar dan yang terpenting untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan soal-soal praktis yang akan dievaluasi melalui turnamen.

d) Turnamen

Turnamen dapat diselenggarakan setiap bulan atau diakhir sesi. Turnamen ini adalah permainan grup (kelompok).

e) Penghargaan (*Reward*)

Setelah turnamen berlangsung, guru menghitung nilai setiap kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai tinggi.²⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.²⁵

Kekurangan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah:

1) Bagi Guru

Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari sudut pandang akademik. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru berperan sebagai fasilitator dan berhati-hatit dalam melakukan memisahkan kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah

²⁴Ibid, hlm. 97.

²⁵IWayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Volume 2, Nomor 2, 2018.

ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi apabila guru dapat mengendalikan kelas secara keseluruhan.

2) Bagi Siswa

Masih terdapat siswa berkemampuan tinggi yang belum terbiasa dan kesulitan dalam menjelaskan kepada siswa lain, untuk mengatasi kelemahan tersebut, maka peran guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu mentransfer ilmunya kepada siswa yang lainnya.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian prestasi belajar

Prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Untuk itu, dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.²⁶ Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan.²⁷ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan prestasi belajar diartikan sebagai tingkatan keberhasilan belajar dan prestasi ini diperoleh dengan mengevaluasi hasil belajar siswa.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan

²⁶Mas'ud Hasan Abdul Dahar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm. 20

²⁷*Ibid.*, hlm. 25

lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁸ Prestasi belajar mempunyai arti apa yang telah diciptakan, dihasilkan atau bukti usaha yang dapat dicapai. Adapun prestasi belajar disini adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Prestasi adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar.²⁹ Sudjana menyampaikan bahwa prestasi belajar dapat dimaknai sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya yang kemudian dapat diukur dan diamati menggunakan instrumen yang sesuai.³⁰

Dari penjelasan diatas prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau belajar secara maksimal setelah mengikuti proses belajar yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh melalui tes atau evaluasi secara valid dan *reliabel*.

2. Komponen Prestasi Belajar

Komponen prestasi belajar yaitu sesuatu yang terlibat dalam pembelajaran. Terdapat beberapa jenis prestasi belajar, diantaranya adalah keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan keterampilan, sikap dan cita-cita. Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan dengan menggunakan klasifikasi hasil pembelajaran dari ranah kognitif,

²⁸Muhammad Kamaluddin, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Strategi untuk Meningkatkan", *jurnal pendidikan matematika* ; UNY, 2017.

²⁹Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua dan Prestasi belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang", *Jurnal Kependidikan*, 2015.

³⁰*Ibid*, hlm. 16.

ranah afektif, dan ranah psikomotorik.³¹ Bloom merumuskan dua domain pembelajaran yaitu domain kognitif adalah keterampilan mental (pengetahuan), dan domain afektif yaitu pertumbuhan perasaan atau bidang emosional (sikap).³² Bloom menfokuskan pada perubahan aplikasi yang terdiri dari tiga bidang yaitu aplikasi bidang penyusunan kurikulum, aplikasi bidang instruksi pengajaran, aplikasi bidang assesment/ penilaian. Taksonomi Bloom menekankan pada sub kategori yang mengakibatkan penilaian menjadi lebih spesifik, mudah dalam menyusun penilaian pada kurikulum, serta mudah dalam menyusun instruksi pengajaran. Domain pengetahuan/ kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Sedangkan domain afektif merupakan domain yang meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap.³³

Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor yaitu ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan, mengamati. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran.

³¹Erawan Aidid, "Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi", *Bayfa Cendekia Indonesia*, 2020.

³²Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik", *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 2. 2021. Hlm. 155

³³*Ibid.*, hlm. 165.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif lah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.³⁴ Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat dinilai dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiganya saling berkaitan satu sama lain. Dalam pembelajaran ketiganya harus dimunculkan dalam tujuan yaitu peningkatan ketiganya dalam model pembelajaran yang efektif dan efisien. Keterampilan, pengetahuan dan sikap mempunyai aspek-aspek yang berbeda sehingga dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran dari masing-masing aspek.

3. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu³⁵ :

- a) Faktor Internal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah gaya belajar. Karena gaya belajar merupakan bentuk dan cara belajar peserta didik yang paling disukai yang akan berbeda antara yang satu dengan yang lain karena setiap individu mempunyai kegemaran dan keunikan sendiri-sendiri yang tidak akan sama dengan individu lain.
- b) faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah lingkungan sekolah. Karena lingkungan sekolah sebagai tempat bersosialisasi anak selain dalam lingkungan keluarga dan anak juga menghabiskan waktunya sebagian di sekolah..

³⁴*Ibid.*, hlm. 23.

³⁵Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua dan Prestasi belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, Nomor 1, 2015. Hlm.201

Tolak ukur prestasi belajar atau keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh guru dan peserta didik adalah daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang dinyatakan mencapai nilai tertinggi dan siswa mencapai perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a) Memantau kemajuan siswa dengan melakukan penilaian, untuk mengetahui kemajuan siswa. Guru dapat membuat profil kemajuan siswa yang mencakup hasil pembelajaran umum.
- b) Digunakan untuk memantau pencapaian keterampilan siswa untuk melihat apakah siswa telah menguasai keterampilan yang ingin dicapai. Nantinya, tindakan tertentu diterapkan mereka yang belum memperoleh kompetensi tertentu
- c) Mengidentifikasi kompetensi yang belum dikuasai oleh siswa. Hal ini dilakukan oleh guru pengampu di setiap mata pelajaran untuk memberikan perlakuan atau program terhadap siswa yang belum mampu menguasai kompetensi yang dituju.
- d) Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi siswa artinya sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Hal ini dapat menjadi bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang masih di bawah standar (KKM).

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kata tema berasal dari kata Yunani *tithenai* yang berarti tempat atau lokasi. Kata tersebut berkembang sehingga kata *tithenai* berubah jadi tema. Menurut arti kata, tema berarti sesuatu yang dihadirkan atau ditetapkan. Topik diberikan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menghubungkan isi kurikulum menjadi satu kesatuan, memperkaya kosa kata siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran berbasis tema dengan demikian merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam pertemuan yang sama.³⁶

Pembelajaran tematik merupakan suatu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu yang pada hakekatnya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terpadu yang disatukan oleh satu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran. Model tematik sebagai alternatif dari pola organisasi materi yang sudah sangat tua dan lazim digunakan di dunia pendidikan yaitu *discrete subject* atau *separated curriculum*. Keberhasilan penerapan model pembelajaran tematik itu sendiri sangat dipengaruhi oleh implementasi dari prinsip-prinsip pembelajaran terpadu tematik itu sendiri. Hal ini terkait erat dengan pemaknaan konsep terpadu menurut Taba yang menjelaskan agar materi

³⁶Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Prenadamedia Group, 2019), hlm. 86.

belajar bisa lebih dapat dimengerti dan bermakna sehingga apa yang dipelajari bisa berintegrasi, menjadibagian dari diri siswa itu sendiri.³⁷

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model yang mengintegrasikan materi ajar dengan tema-tema yang lain. Hal ini supaya dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan terkoneksi dengan keilmuan yang lain.

2. Prinsip-prinsip pembelajaran terpadu tematik

a) Berpusat pada anak

Pembelajaran terpadu memposisikan siswa sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran. Artinya pembelajaran dirancang dengan memperhatikan aspek anak ditinjau dari segi tujuan dan proses pembelajaran.

b) Pengalaman langsung

Pembelajaran terpadu memberikan peluang yang besar kepada anak untuk memperoleh pengalaman langsung atas materi yang dipelajarinya. Sehingga informasi tangan pertama yang dialami secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran lebih bermakna untuk anak dan sifat verbalisme bisa dihindari secara maksimal.

c) Pemisahan mata pelajaran tidak jelas

Dalam pembelajaran terpadu, materi disajikan menurut topik tertentu. Topik ini digalidari berbagai sudut pandang dengan menggunakan informasi dari beberapa bidang/mata pelajaran yang, sehingga pengetahuan siswa terhadap topik tersebut lebih luas dan utuh. Isi bidang studi disesuaikan

³⁷*Ibid.* hlm,75.

dengan mata pelajaran. Dengan demikian, batas-batas bidang studi tidak lagi terlihat, tetapi menyatu jadi subjek.³⁸

d) Penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran

Dalam satu kali proses pembelajaran terpadu: tematik menyajikan bahasan materi dari beberapa mata pelajaran, namun identitas masing-masing mata pelajaran sudah tidak kelihatan.

e) Fleksibel

Tidak terfokus pada satu mata pelajaran, variasi kegiatan belajar baik secara pendekatan dan metode maupun tempat belajar, penentuan topik atau tema bisa menggunakan lebih dari satu cara.

f) Bermakna dan utuh

Pembelajaran terpadu sangat mempertimbangkan pembelajaran baik proses maupun isi materi agar memiliki relevansi dengan sifat anak didik, sehingga pembelajaran bisa lebih dipahami, berguna, dan sesuai kebutuhan siswa. Terutama dilihat dari segi tugas-tugas perkembangan. Disamping itu, pembelajaran terpadu juga mengupayakan agar seluruh aspek psikologi siswa dikembangkan secara menyeluruh, mencangkup seluruh ranah.

g) Mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terpadu hendaknya mempertimbangkan alokasi waktu yang tersedia. Hal itu harus disadari dan dipertimbangkan, karena dalam pembelajaran terpadu besar peluang untuk mempergunakan waktu yang lama apabila guru tidak merencanakan proporsi penggunaan dan control waktu dalam pembelajaran.

³⁸*Ibid*, hlm. 97.

Selain dari waktu, juga harus memperhatikan ketersediaan sumber. Artinya proses pembelajaran harus mempertimbangkan sumber yang akan digunakan apakah bisa tersedia, baik yang sifatnya *by design* maupun yang *by utilization*. Disamping itu, sangat dianjurkan penggalan potensi penggunaan sumber belajar setempat yang mungkin digunakan dalam proses pembelajaran. Misalnya, lingkungan setempat, fasilitas yang ada di sekolah, dll.

h) Tema terdekat dengan anak

Dalam penentuan tema belajar, diusahakan agar menggunakan tema yang dekat dengan anak. Dekat dalam pengertian fisik dan psikis. Dekat dalam pengertian fisik yaitu yang ada disekitar lingkungan anak, misalnya, tubuh, keluarga, lingkungan, dan sebagainya. Sedangkan dekat secara psikis artinya sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengetahuan, serta pengalaman anak.

i) Pencapaian kompetensi dasar bukan tema

Seluruh proses pembelajaran yang sistematis selalu berorientasi pada pencapaian tujuan yang jelas. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai merupakan salah satu ciri apakah suatu kegiatan disebut aktivitas pembelajaran atau bukan. Tujuan itu sendiri bisa dibuat dalam berbagai istilah yang mungkin tidak menggunakan kata tujuan, misalnya saja kompetensi, kemampuan, hasil belajar, dan sebagainya.³⁹

3. Karakteristik pembelajaran tematik

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberi pengalaman langsung

³⁹*Ibid.*, hlm. 98-99.

- 3) Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas
 - 4) Menyajikan konsep dari berbagai konsep mata pelajaran
 - 5) Bersifat fleksibel
 - 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan
4. Kelebihan pembelajaran tematik
- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik
 - 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
 - 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
 - 4) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
 - 5) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.
5. Muatan pembelajaran tematik kelas 3 MI

Pada setiap tema pada jenjang tiga MI dan sederajat terdapat subtema, masing-masing subtema terdiri dari enam (6) pembelajaran. Setiap akhir subtema dilaksanakan penilaian harian. Berdasarkan K13 pembelajaran tematik untuk kelas tiga MI terdiri muatan mata Pelajaran PPkn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP.⁴⁰

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

⁴⁰Portal informasi sekolah Dasar, <https://www.sekolahdasar.net/2016/01/panduan-penilaian-kurikulum-2013.html>, diakses pada tanggal 21 September 2023.

Adapun kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran tematik kelas tiga (III) sebagai berikut :

Table 2.1
KI dan KD Pelajaran Kelas III MI

Tema	Muatan Pelajaran	Kompeteni Dasar	Kompetensi Inti
Tema 1 (Makhluk Hidup)	Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup) pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	(Pengetahuan) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. (Keterampilan) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
	PKN	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	
	MTK	3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	
	SBDP	3.1 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	
Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan	Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau	KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama

Tema	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
		eksplorasi lingkungan. 4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	yang dianutnya. KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam
	Matematika	3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan 4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan
	SBdP	3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. 4.1 Membuat karya dekoratif	cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tema	Muatan Pelajaran	Kompeteni Dasar	Kompetensi Inti
Tema 3 Benda di Sekitarku	Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
	Matematika	3.7 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. 4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antarsatuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
	SBdP	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang

Tema	Muatan Pelajaran	Kompeteni Dasar	Kompetensi Inti
			mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.
Tema 4 Kewajiban dan Hakku	Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
	Matematika	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah 4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

Tema	Muatan Pelajaran	Kompeteni Dasar	Kompetensi Inti
			mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang Tahun Ajaran 2023/2024.

F. Sasaran penelitian

- a. Prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berupa tes evaluasi hasil belajar.
- b. Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu bagaimana interaksi siswa dengan siswa atau siswa dengan guru saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik.

G. Rencana Tindakan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang menekankan pada kegiatan tindakan dengan menguji coba dalam suatu ide ke dalam praktik atau situasi yang nyata dalam mikro, yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mampu memperbaiki serta meningkatkan prestasi belajar siswa dan kualitas proses belajar mengajar.⁴¹ Pada penelitian ini juga menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya model pembelajaran

⁴¹Luthfiyah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*, (Sukabumi : CV Jejak, 2018)

yang akan digunakan untuk menyalurkan materi sistem perencanaan di kelas. Data tersebut dianalisis menggunakan beberapa tahapan dalam siklus-siklus tindakan yang terdiri dalam 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Tahap perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan yang akan dilakukan yaitu: (1) menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar (2) menyusun rencana pembelajaran (3) mengubah model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (4) menyiapkan materi pembelajaran (5) menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawabannya (6) menyiapkan media pembelajaran (7) menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan salah satu materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas 3 MI Anjum Nw Eyat Bintang dengan materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup tema 4.

3) Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan mengenai semua proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik tema 1 sub

tema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup) kelas 3 MI Anjum Nw Eyat Bintang. Pengamatan yang dilakukan diantaranya, Mengamati semua proses pembelajaran dengan mencatat semua masalah atau kekurangan pada proses pembelajaran dan melakukan observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi agar dapat diketahui kekurangan dalam siklus I. Analisis dilakukan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada saat proses pembelajaran. Kelebihan yang ada pada siklus pertama dipertahankan dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada, sehingga hasil analisis refleksi ini sebagai penentu keberhasilan dari proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* TGT untuk meningkatkan prestasi siswa.

b. Siklus II

Hasil refleksi analisa data pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus II, dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I.

H. Jenis Instrumen dan Cara Pengamatan

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat atau instrumen ini mencerminkan juga cara pelaksanaannya, maka sering juga disebut dengan teknik penilaian. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes:

a. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diajar menggunakan metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tes dilakukan di setiap akhir siklus. Adapun kisi-kisi tes peningkatan prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

Table 3.1
Kisi-kisi Tes Peningkatan Hasil belajar

Tema	Muatan Pelajaran	Kompeteni Dasar	Indikator	Jumlah Soal	No Soal
Tema 4 Kewajiban dan Hakku	Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1 Menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana)	4	1 2 3
		4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1 Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan		4
	Matematika	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah 4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1 Menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui 4.3.1 Membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri	4	1 2 3 4

b. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan langsung mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa sebagai berikut :

1) Aktivitas Guru

Tabel 1.2
Kisi-kisi Lembar Obsevasi Aktivitas Guru

Kegiatan	Langkah-langkah strategi pembelajaran
Pendahuluan	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)
	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Kegiatan Inti	Guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)
	Guru Membagi kelompok siswa untuk kegiatan tournament
	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi
	Guru melakukan pembahasan tentang soal <i>tournament</i>
Kegiatan	Guru Menyimpulkan Materi yang dipelajari

Penutup	Guru memberikan arahan kepada siswa
	Guru Menutup Kelas

2) Lembar Observasi Siswa

Tabel 3.3
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Kegiatan	Langkah-langkah strategi pembelajaran
Pendahuluan	Siswa dicek kehadiran dengan data absensi
	Siswa berdoa sebelum memulai belajar
	Siswa menyimak tentang Pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya
Kegiatan Inti	Siswa menyimak Materi yang diberikan oleh Guru
	Siswa dibagi dalam kelompok heterogen 4 -5 orang tiap kelompok
	Siswa diberi waktu untuk berdiskusi di setiap kelompoknya masing-masing tentang pokok materi yang sudah disampaikan guru
	Siswa melakukan <i>tournament</i>
Penutup	Siswa Menyimak Kesimpulan
	Siswa berdoa jam kelas berakhir

Lingkarilah angka yang tepat untuk memberikan skor pada aspek-aspek penilaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Adapun kriteria skor adalah 1 = rendah, 2 = cukup, 3 = tinggi, 4 = sangat tinggi.

c. Dokumentasi

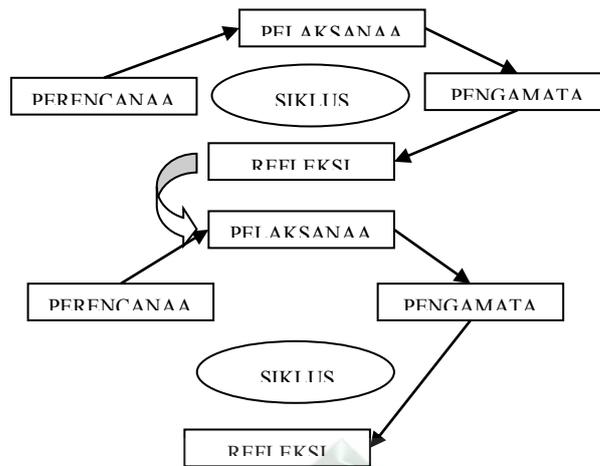
Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan berupa lembar soal dan daftar nilai siswa dalam memberikan gambaran secara nyata mengenai kegiatan siswa digunakan dokumen berupa foto-foto siswa selama proses pembelajaran.⁴²

I. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Anjum NW Eyat Bintang Dusun Eyat Bintang Desa Sedau Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat. Tahap dalam PTK meliputi, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan satu siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Siklus penelitian akan selesai apabila hasil yang ingin di capai telah memenuhi. Berikut ini siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas.⁴³

⁴²Shilpy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran*, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020), hlm. 55.

⁴³Luthfiyah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*, (Sukabumi : CV Jejak, 2018)



J. Cara Pengamatan (*monitoring*)

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun pengamat melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hal yang diamati adalah proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik terkait bagaimana prestasi siswa dalam pembelajaran dan kesesuaian proses pembelajaran dengan rencana yang telah diterapkan.⁴⁴

a. Analisis data

Analisis data adalah suatu proses dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna, arti dan kesimpulan yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data ditujukan untuk mencari dan menemukan cara yang dilakukan untuk meningkatkan proses serta kualitas belajar siswa. Analisis data dalam PTK dilakukan dengan 2 cara, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

⁴⁴*Ibid.* Hlm, 71.

Tahapan yang dilakukan setelah pengumpulan data adalah analisis data. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, ada 2 jenis data yang dikumpulkan peneliti yaitu:

1) Dalam hal ini peneliti menggunakan statistik deskriptif, misalnya mencari nilai rata-rata dalam prestasi keberhasilan belajar. Adapun data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Ketuntasan Individu

Setiap siswa dikatakan tuntas dalam proses pembelajaran terhadap materi yang diberikan, apabila siswa tersebut memperoleh nilai ≥ 80 . Hal ini sesuai dengan kriteria ketuntasan yang diterapkan oleh sekolah tempat penelitian.

Tingkat penguasaan siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

R = Skor Mentah

SM = Skor Maksimum

b) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dikatakan telah tercapai apabila target pencapaian ideal $\geq 80\%$ dari jumlah siswa dalam kelas.

$$\text{Persentase ketuntasan Klasikal } (p) = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{Siswa}} \times 100\%$$

2) Data aktivitas

a) Guru

Analisis data tentang aktivitas guru didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama tindakan dengan melihat kesesuaian antara perencanaan

dengan pelaksanaan tindakan. Dalam menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan metode *non directive* maka dilakukan pengelompokan atas 5 kriteria penilaian yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Tingkat Keberhasilan Guru Dalam Pembelajaran

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90-100 %	Sangat Tinggi
80-89 %	Tinggi
70-79 %	Cukup
60-69 %	Rendah
< 60 %	Sangat Rendah

Dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

NP = angka persentase

100 % = Bilangan tetap

b) Siswa

Sedangkan pada analisis data tentang aktivitas siswa dapat dikelompokkan dengan 4 kriteria yaitu :

Dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa Dalam Pembelajaran

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90-100 %	Sangat Tinggi
80-89 %	Tinggi
70-79 %	Cukup
60-69%	Rendah
< 60 %	Sangat Rendah

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

K. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikatakan berhasil yaitu apabila :

- a. Prestasi siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal > 80%
- b. Nilai observasi guru dan siswa minimal >80%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah singkat MI Anjum NW Eyat Bintang

Latar belakang berdirinya MI Anjum NW Eyat Bintang didirikan pada tahun 2017, yang sampai saat ini sudah berjalan 5 tahun dan merupakan sekolah ke 5 di desa Sedau Kecamatan Narmada.

2. Visi dan misi

a. Visi :

Terwujudnya anak didik yang Beriman, Bertaqwa, Berilmu, Beramal dan Berakhlaqul Karimah ala Ahlussunnah Waljama'ah.”

b. Misi :

- 1) Menumbuh kembangkan prilaku anak didik yang islami.
- 2) Melaksanakan pembelajaran Aktif-Kreatif-Efektif dan Menyenangkan
- 3) Mengintegrasikan *Life Skill* kedalam kurikulum
- 4) Mengembangkan ajaran Ahlus Sunnah Wal Jama'ah

2. Data guru MI Anjum NW Eyat Bintang

Guru merupakan ibu sekaligus bapak bagi siswa di sekolah, guru berkewajiban menyajikan pembelajaran, mengarahkan siswa kearah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan karena gurulah yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan proses belajar mengajar . jumlah guru di MI Anjum NW

Eyat Bintang ada 11 orang, dalam 1 kelas dibimbing oleh 1 dan 2 orang guru.

Berikut data guru MI Anjum NW Eyat Bintang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1
Data Guru MI Anjum NW Eyat Bintang⁴⁵

NO	NAMA	NIP/NUPTK	PENDIDIKAN	KETERANGAN
1	Junaidi, S.Pd	4937767668120012	S1	Kepala Sekolah
2	Lili Suriani, S.Pd.I	01547616633	S1	Guru Kelas 2
3	Rohani Susilawati, S.Pd.SD	-	S1	Guru Kelas 1
4	Lilik Nurhayati	-	S1	Guru Kelas 5
5	Nana Arianti	8563765666300103	S1	Guru Kelas 3
6	M. Isro' Aroja, Q.H	-	S1	Guru Olahraga
7	Ismi Hidayatun.H.Q.H	-	S1	Guru Agama
8	Liana Safitri, S.Pd	-	S1	Guru Bahasa Arab
9	Lola Ardikayana,S.Pd	-	S1	Guru Bahasa Inggris
10	Maryanto,S.Pd.I	-	S1	Guru Kelas 4
11	Amanda Kamalia,S.Pd	-	S1	Guru Kela 6

3. Data siswa MI Anjum NW Eyat Bintang

Siswa merupakan salah satu komponen utama menduduki peranan penting dalam pendidikan, oleh sebab itu keberadaan siswa dalam suatu lembaga pendidikan sangat penting demi tercapainya tujuan pendidikan. Berikut data siswa MI Anjum NW Eyat Bintang, dapat dilihat pada tabel berikut :

⁴⁵ Profil sekolah MI Anjum NW Eyat Bintang 20 November 2023

Tabel 4.2
Data Siswa MI Anjum NW Eyat Bintang

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
1	10	14	24
2	12	10	22
3	6	11	17
4	5	11	16
5	5	3	8
6	8	5	13
Total	46	54	100

B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilakukan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik kelas 3 MI Anjum NW Eyat Bintang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus 1 terhitung dari tanggal 22 November sampai 24 November 2023, dan siklus II dimulai dari tanggal 27 November sampai tanggal 30 November 2023. Adapun data pada setiap siklus didapatkan dari data hasil observasi aktivitas guru, data hasil observasi aktivitas siswa dan data hasil prestasi belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. Siklus I

a) Tahapan perencanaan

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti dan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, diantaranya:

- 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar
- 2) Menyusun rencana pembelajaran

- 3) Mengubah model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
- 4) Menyiapkan materi pembelajaran
- 5) Menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawabannya
- 6) Menyiapkan media pembelajaran
- 7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

b) Tahapan pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I, guru melakukan tindakan selama 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 22 November 2023 dengan materi menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah pada tema 4 kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 24 November 2023 dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada materi menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 November 2023, pada hari pertama guru datang lebih awal dan guru mulai kegiatan pembelajaran pada jam 7:30, pertama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, ketika guru mengucapkan salam kepada siswa beberapa siswa yang menjawab dan beberapa siswa masih berfokus pada yang lain seperti memainkan pulpen ataupun sesuatu yang dipegang oleh siswa tersebut, ada sebagian siswa juga

yang masih berbicara sama temannya, selanjutnya guru memulai kelas dengan berdo'a bersama. Ketika berdoa ada sebagian siswa yang berdoa dan ada sebagian siswa yang masih sibuk dengan permainannya sendiri, selanjutnya guru menanyakan kabar siswa dan memberikan pengantar awal kepada siswa, setelah memberikan pengantar awal dengan memberikan pengarahan guru mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melihat pada saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran beberapa siswa masih tidak memperhatikan. Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran dan Ketika guru menjelaskan materi, masih juga ada siswa yang bermain sendiri, contohnya ada yang mengobrol dengan temannya, ada yang melempar kertas kepada temannya, ada juga yang pura-pura tidur. Hal ini terjadi karena guru tidak memperhatikan perilaku anak selama pembelajaran berlangsung.

Masuk dikegiatan inti, seharusnya guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan tetapi, guru melakukan pembahasan tentang soal *tournament*, guru langsung menjelaskan materi dan *tournament* yang akan dilakukan, ketika guru menjelaskan hanya beberapa orang saja yang memperhatikan guru. Selanjutnya guru membagi kelompok siswa namun di setiap kelompok masih bermain seperti saling ganggu kepada temannya karena siswa belum terlalu mengerti apa materi yang disampaikan gurunya.

Selanjutnya guru menanyakan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan semua siswa menjawab paham, selanjutnya guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari oleh siswa. Setelah itu

kegiatan penutup dikegiatan ini, seharusnya guru memberikan arahan, akan tetapi guru lupa menyampaikan arahan atau evaluasi kepada siswa melainkan guru langsung mangakhiri pelajaran dengan doa sebelum pulang dan memberi salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 November 2023, pada hari pertama guru menggunakan model pembelajaran TGT pada hari kedua pertemuan ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya, pertama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, semua siswa menjawab salam dari guru akan tetapi, ketika berdoa bersama, ada sebagian siswa yang berdoa dan ada sebagian siswa yang masih sibuk dengan permainannya sendiri, dan tidak ada perubahan dipertemuan sebelumnya, selanjutnya guru menanyakan kabar siswa dan memberikan motivasi kepada siswa, setelah meberikan motivasi tidak lupa guru mengecek kehadiran siswa guru menyuruh siswa menyebutkan temannya yang tidak hadir.

Selanjutnya guru menjelaskan pelajaran dengan menggunakan metode TGT terkait penjumlahan, saat guru menjelaskan materi pelajaran beberapa siswa yang sibuk dengan permainnya sendiri contohnya, ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang lempar temannya menggunakan kertas karena guru tidak menegur dan memberikan pengertian dengan baik, pada kegiatan ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya tidak ada perubahan dari perilaku siswa saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya masuk dikegiatan inti, guru mengajukan

pertanyaan-pertanyaan terkait tentang Pelajaran sebelumnya, namun terdapat siswa yang tidak mampu menjawab soal yang diberikan, guru Kembali lagi menjelaskan terkait tentang materi sebelumnya, ketika guru menjelaskan beberapa orang saja yang memperhatikan guru yang menjelaskan terkait materi yang disampaikan. Pada kegiatan ini tidak ada perubahan dari pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru menunjuk salah satu siswa secara bergantian untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, namun ada juga yang tidak mau maju karena belum terlalu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Selanjutnya guru menanyakan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan semua siswa menjawab paham, selanjutnya guru memberikan soal latihan yang dibagikan kepada setiap kelompok yang telah dibagikan oleh guru, siswa mengerjakan mengerjakan soal yang berikan guru, terdapat siswa yang kesulitan menjawab soal yang telah diberikan. Saat mengerjakan soal juga hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan soal, beberapa kali melihat teman yang berbeda kelompok karena beberapa kelompok belum terlalu mengerti apa yang dijelaskan oleh gurunya. Selanjutnya kegiatan penutup dikegiatan ini guru menyimpulkan materi pelajaran, guru mengakhiri pelajaran dengan doa sebelum pulang dan memberi salam. Guru lupa memberikan nasehat kepada anak-anak sebelum berdo'a dan salam.

c) Observasi dan evaluasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan model pembelajaran TGT di kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang, adapun hasil pengamatan sebagai berikut :

1) Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I

Dari hasil observasi peneliti mendapatkan skor aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No.	Siklus 1	Skor Mentah	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1.	Pertemuan pertama	10	15	66,66%	Rendah
2.	Pertemuan kedua	11	15	73,33%	Cukup
Nilai Rata-rata				69,99%	Rendah

Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat diketahui bahwa secara umum kegiatan guru sudah sesuai dengan rencana yang ditetapkan, namun masih terdapat beberapa kegiatan yang tidak dilaksanakan guru dengan baik.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat bahwa skor aktivitas guru pada siklus 1 pada pertemuan pertama mendapatkan presentase 66,66% dan termasuk dalam katagori rendah, sedangkan pertemuan kedua mendapatkan presentase 73,33% dan termasuk kategori cukup. Berdasarkan hasil pertemuan satu dan pertemua dua maka hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah mendapatkan nilai rata-rata 69,99% dengan kategori rendah, sehingga pada siklus selanjutnya perlu ditingkatkan kembali.

Adapun beberapa hal yang belum dilakukan oleh guru berdasarkan observasi aktivitas guru pada siklus I, yaitu guru belum melaksanakan metode belajar yang menyenangkan seperti TGT dengan baik. Dalam menyampaikan materi pelajaran dan guru tidak memberikan nasehat atau

pengarahan di akhir jam Pelajaran sebagai evaluasi pembelajaran sebelum penutup pada pertemuan kedua.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan proses pengamatan yang dimulai dari siswa datang ke sekolah sampai pulang, yang dicatat oleh observer dalam lembar observasi yang sudah disediakan. Hasil observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

NO	Siklus I	Skor Mentah	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Pertemuan Pertama	40	60	66,66%	Rendah
2	Pertemuan Kedua	42	60	70%	Cukup
Nilai Rata-rata				68,33%	Rendah

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I ini dapat dilihat secara umum, kegiatan belajar siswa sudah mendekati sesuai harapan, meskipun ada beberapa indikator yang belum dimaksimalkan.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan pertama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan nilai skor mentahnya 40 dan skor idealnya dengan nilai 60, sehingga mendapatkan persentase 66,66% dengan kategori rendah, sedangkan pertemuan kedua nilai skor mentahnya 42 dan skor idealnya 60, sehingga mendapatkan persentase 70% dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil pertemuan pertama dan pertemuan kedua maka hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 69,16% dengan

kategori rendah. Adapun beberapa hal yang yang belum dilakukan oleh siswa berdasarkan observasi aktivitas siswa sebagai berikut :

- a. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru dan bermain-main pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Pada saat proses pembelajaran ada beberapa siswa yang sibuk mengganggu teman-temannya
- c. Pada saat guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang sudah dijelaskan masih ada siswa yang sibuk sendiri dan tidak memperhatikan.

3) Hasil evaluasi Prestasi belajar siswa

Setelah melakukan proses mengajar dalam 2 kali pertemuan, maka pertemuan berikutnya guru dan peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan angket peningkatan prestasi belajar siswa untuk di jawab oleh siswa. Melalui evaluasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Hasil Evaluasi Prestasi Belajar Siswa

No	Kelompok	Nama	Jenis Kelamin	Nilai	Kriteria
1	A	Kholin Nafiz	L	93,75	Sangat Tinggi
2		Muhammad Sabiq El Fatihin	L	93,75	Sangat Tinggi
3		Assifa Salsabila	P	93,75	Sangat Tinggi
4		Asyfatuz Zahra	P	93,75	Sangat Tinggi
5	B	Muhammad Khairul Maulana	L	70	Rendah
6		Davit Alfian Wahyuda	L	70	Rendah
7		Ibnu Imam	L	70	Rendah
8		Muhammad Audil Azaki	L	70	Rendah
9		Febriana	P	68,75	Rendah

10	C	Anisa Daha	P	68,75	Rendah
11		Nur Afiqah Natasya	P	68,75	Rendah
12		Qurrata Ayuni	P	68,75	Rendah
13	D	Rina Maulina	P	70	Rendah
14		Safa Qotrunnida	P	70	Rendah
15		Samita Riskayani	P	70	Rendah
16		Sefa Maulida Rahma	P	70	Rendah
17		Husniatun Najwa	P	70	Rendah
Jumlah Seluruh Siswa					17
Total Nilai					1282
Nilai rata-rata					75,4
Nilai tertinggi					94
Nilai terendah					69

Dari 17 siswa yang memiliki prestasi belajar dalam katagegori sangat tinggi terdapat 4 siswa, dan kategori rendah terdapat 13 siswa, dengan nilai rata-rata 75,4. Jadi perlu ditingkatkan kembali pada siklus selanjutnya.

3. Refleksi

Dari hasil penelitian pada siklus I, terdapat beberapa yang perlu diperbaiki lagi, diantara kekurangan-kekurangan tersebut terlihat pada aktivitas guru yang tidak menggunakan metode TGT dengan tepat dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pedoman dan aktivitas siswa yang tidak terlihat aktif di dalam proses pembelajaran, dan akhirnya berdampak pada kurangnya prestosi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa masih jauh dari harapan. Melihat hasil dari siklus I, maka guru bersama peneliti mengadakan tindakan lanjut dengan melanjutkan ke siklus II, pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Dari siklus I, maka guru bersama peneliti merefleksikan ke dalam rencana dan persiapan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sebagai berikut : 1) Guru harus menggunakan metode TGT dalam proses pembelajaran dengan baik yang

sesuai dengan pedoman 2) Guru menjalankan aktivitas sesuai dengan pedoman yang telah disusun. 3) Memberikan pengarahan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran supaya efektif dan efisien 4) Guru harus berusaha semaksimal mungkin memberikan pelajaran supaya lebih mudah diterima oleh siswa. Dengan demikian dari hasil refleksi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikut diusahakan upaya-upaya perbaikan terhadap pelaksanaan pelajaran selanjutnya siswa tampak lebih mengerti dan siswa sudah mampu meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam materi penjumlahan sehingga proses belajarnya dapat berjalan dengan efektif atau sesuai harapan.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada perencanaan siklus II, peneliti dan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang sama dengan siklus I, diantaranya:

- 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar
- 2) Menyusun rencana pembelajaran
- 3) Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran
- 4) Menyiapkan materi pembelajaran
- 5) Menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawabannya
- 6) Menyiapkan media pembelajaran

7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 November 2023 dengan menggunakan media papan pejumlahan, guru datang dan memulai kegiatan pada jam 7:30 pagi. Pertama guru menyampaikan sapaan kepada siswa, dan siswa menjawab sapaanya. Sebagian siswa belum menjawab sapaan lalu guru memberikan arahan kepada siswa dan mengulangi Kembali sapaanya kemudian siswa menjawabnya dengan serentak. Guru melanjutkan dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, ketika guru mengucapkan salam kepada siswa semua siswa menjawab salam guru dan berdoa sebelum belajar. selanjutnya memberikan pengarahan kepada siswa, terdapat beberapa yang masih tidak mendengarkan dan guru langsung menegur dan memberikan arahan kepada siswa yang tidak memperhatikan. Setelah memberikan pengarahan tidak lupa guru mengecek kehadiran siswa dengan menyebutkan nama-nama satu persatu siswa dan siswa menjawab dengan menyebutkan "Hadir", guru juga menanyakan secara personal dengan beberapa siswa. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada beberapa siswa terkait tentang Pelajaran sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait Tema 4 Kewajiban dan Hakku dengan materi mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. Masuk dikegiatan inti,

menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru melanjutkan dengan pembagian kelompok untuk melakukan kegiatan tournament, kemudian guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi terkait materi yang telah dijelaskan, selanjutnya guru membagikan soal kepada setiap kelompok dan membuat *tournament* di dalam pembelajaran. Guru membagi kelompok siswa menjadi 4 kelompok dengan jumlah kelompok antar 4-5 siswa kemudian diberikan soal kepada masing-masing kelompok sebanyak 8 soal lalu setiap kelompok mengambil soal dengan diwakilkan oleh ketua kelompok kemudian menjawabnya secara berkelompok. Guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing selama 10 menit untuk menjawab soal yang telah diambil oleh masing-masing kelompok. Selanjutnya guru melakukan pembahasan soal dan mengumumkan pemenang dalam *tournament* yang telah dilakukan. Selanjutnya kegiatan penutup dikegiatan ini guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran, dan guru memberikan pengarahan kepada siswa setelah itu guru mengakhiri pelajaran dengan doa sebelum pulang dan memberi salam.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 November 2023, pada hari kedua guru menggunakan metode pembelajaran yang sama dengan sebelumnya yaitu menggunakan model pembelajaran TGT, pada hari kedua guru datang seperti biasa dan guru mulai kegiatan pada jam 7:30 pagi. Pertama guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, ketika guru mengucapkan salam kepada siswa semua siswa menjawab salam guru dan

berdoa sebelum belajar selanjutnya guru menanyakan kabar siswa dan memberikan pengarahan kepada siswa, selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dengan menyebutkan nama siswa satu persatu, selanjutnya guru menanyakan materi sebelumnya dengan menunjuk siswa secara acak. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini dengan memberikan ilustrasi, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Selanjutnya masuk dikegiatan inti, guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terkait Tema 4 Kewajiban dan Hakku dengan materi mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis. Masuk dikegiatan inti, guru menjelaskan materi dengan memberikan pengarahan akan ada tournament setelah penjelasan materi, setelah itu guru membagi kelompok seperti pada pertemuan pertama, selanjutnya guru memberikan soal kepada setiap kelompok. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mengambil soal yang telah disediakan oleh guru. Guru membagi kelompok siswa menjadi 4 kelompok seperti pertemuan sebelumnya dengan jumlah kelompok antara 4-5 siswa. Tidak lupa guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing selama 10 menit untuk menjawab soal yang telah diambil oleh masing-masing kelompok. Selanjutnya guru melakukan pembahasan soal Bersama dengan siswa. kegiatan penutup, dikegiatan ini guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran serta guru memberikan arahan kepada siswa dan mangakhiri pelajaran dengan doa sebelum pulang dan memberi salam.

a) Observasi dan evaluasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan instrumen angket prestasi belajar di kelas kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang, adapun hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas guru Siklus II

Dari hasil observasi peneliti mendapatkan skor aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Siklus II	Skor mentah	Skor ideal	Presentase	Kriteria
1	Pertemuan pertama	11	15	73,33%	Cukup
2	Pertemuan kedua	15	15	100%	Sangat Tinggi
Nilai Rata-rata				86,66%	Tinggi

Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat diketahui bahwa secara umum kegiatan guru sudah sesuai dengan rencana yang ditetapkan, namun masih terdapat beberapa kegiatan yang tidak dilaksanakan guru pada pertemuan pertama.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II terdapat pada tabel diatas pada pertemuan pertama mendapatkan presentase 73,33% dan termasuk dalam katagori cukup, sedangkan pertemuan kedua mendapatkan presentase 100% dan termaksud kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil pertemuan pertama dan pertemuan kedua maka hasil

observasi aktivitas guru pada siklus II adalah mendapatkan nilai rata-rata 86,66% dengan kategori tinggi.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan proses pengamatan yang dimulai dari siswa datang ke sekolah sampai pulang, yang dicatat oleh observer dalam lembar observasi yang sudah disediakan. Hasil observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Siklus I	Skor Mentah	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Pertemuan Pertama	40	60	66,66%	Rendah
2	Pertemuan Kedua	57	60	95%	Sangat Tinggi
Nilai Rata-rata				80,83%	Tinggi

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II ini dapat dilihat secara umum, kegiatan belajar siswa sudah mendekati sesuai harapan, meskipun ada beberapa indikator yang belum dimaksimalkan oleh siswa.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pertemuan kedua menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan nilai skor mentahnya 40 dan skor idealnya 60, sehingga mendapatkan presentase nilai 66,66% dengan kategori rendah. Hasil pertemuan kedua menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan nilai skor mentahnya 57 dan skor idealnya 60 sehingga mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil pertemuan pertama dan kedua, maka hasil observasi pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 80,83% dengan kategori tinggi.

A. Hasil evaluasi prestasi belajar

Setelah melakukan proses mengajar dalam 2 kali pertemuan, maka pertemuan berikutnya guru dan peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan angket prestasi belajar siswa untuk dijawab oleh siswa. Melalui evaluasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Evaluasi Prestasi Belajar Siswa

No	Kelompok	Nama	Jenis Kelamin	Nilai	Kriteria
1	A	Kholin Nafiz	L	100	Sangat Tinggi
2		Muhammad Sabiq El Fatihin	L	100	Sangat Tinggi
3		Assifa Salsabila	P	100	Sangat Tinggi
4		Asyfatuz Zahra	P	100	Sangat Tinggi
5	B	Muhammad Khairul Maulana	L	87	Tinggi
6		Davit Alfian Wahyuda	L	87	Tinggi
7		Ibnu Imam	L	87	Tinggi
8		Muhammad Audil Azaki	L	87	Tinggi
9	C	Febriana	P	81	Tinggi
10		Anisa Daha	P	81	Tinggi
11		Nur Afiqah Natasya	P	81	Tinggi
12		Qurrata Ayuni	P	81	Tinggi
13	D	Rina Maulina	P	94	Sangat Tinggi
14		Safa Qotrunnida	P	94	Sangat Tinggi
15		Samita Riskayani	P	94	Sangat Tinggi
16		Sefa Maulida Rahma	P	94	Sangat Tinggi
17		Husniatun Najwa	P	94	Sangat Tinggi
Jumlah Seluruh Siswa					17
Total Nilai					1542
Nilai rata-rata					90,70
Nilai tertinggi					100
Nilai terendah					81

Dari 17 siswa yang memiliki prestasi belajar dalam katagori sangat tinggi sebanyak 8 siswa dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa, dengan nilai rata-rata 90,70 dengan kategori sangat tinggi.

b) Refleksi

Dari hasil evaluasi siklus I dan II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada hasil observasi aktivitas guru siklus I mendapatkan nilai rata-rata hasil 69,99% dengan kategori rendah, sedangkan siklus II mendapatkan nilai rata-rata 86,66% dengan kategori tinggi, terjadi peningkatan siklus I ke siklus II.

Sedangkan hasil evaluasi aktivitas siswa pada siklus I dan II, pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 68,33% dengan kategori rendah, sedangkan siklus II mendapatkan nilai rata-rata 80,83% dengan kategori tinggi, terjadi peningkatan siklus I ke siklus II.

Hasil evaluasi angket prestasi belajar siswa siklus I dan II juga mengalami peningkatan dari hasil siklus I memperoleh nilai rata-rata 7,54% dengan kategori cukup, sedangkan hasil dari siklus II memperoleh nilai rata-rata dari 90% dengan kategori sangat tinggi. Terjadi peningkatan siklus I ke siklus II.

Dengan demikian penelitian ini dapat dihentikan karena telah mencapai indikator keberhasilan hasil observasi aktivitas guru memperoleh kategori tinggi, hasil observasi aktivitas siswa memperoleh kategori tinggi, dan yang terakhir hasil evaluasi peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendapatkan kategori sangat tinggi.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I ke siklus II hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan dengan jumlah 16,67%, memperoleh nilai rata-rata pada siklus I dengan nilai 69,99% dengan kategori rendah, pada siklus II dengan nilai rata-rata 86,66% dengan kategori tinggi.

Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah 12,5%, memperoleh nilai rata-rata dari siklus I 69,99% dengan kategori rendah, pada siklus II hasil observasi siswa dengan nilai 86,66% dengan kategori tinggi.

Demikian juga dengan data angket prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan jumlah nilai 15,3%, yaitu pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 75,4 dengan kategori cukup, pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,70 dengan kategori tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang diharapkan mampu menjadikan susunan kelas menjadi lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini senada dengan Penelitian yang dilakukan oleh Qorik Mei Riana tahun 2019 dengan judul penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.⁴⁶ Penelitian ini menjelaskan kasus siswa yang belum mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dikarenakan guru kurang kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa masih

⁴⁶Qorik Mei Riana, "Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, (*Skripsi*, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019)

rendah. Dalam penelitian ini Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas dan mampu meningkatkan prestasi siswa dengan memaparkan kehidupan nyata menjadi sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan materi Pelajaran.

Model pembelajaran bukan sekedar gabungan berbagai fakta yang disusun secara sembarangan, tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi-asumsi tertentu.⁴⁷ Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, bisa terjadi satu model yang mempunyai beberapa metode.

Kesesuaian model pembelajaran dengan kondisi di dalam kelas juga perlu diperhatikan. Model yang dapat efektif salah satunya yaitu model *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mengkaji dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif antar siswa, rasa percaya diri, dan sikap penerimaan terhadap siswa lain yang beragam.⁴⁸

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang

⁴⁷Ujang S. Hidayat, *Model-model Pembelajaran Efektif*, (Sukabumi, Budhi Mulia, 2016). Hlm. 68

⁴⁸Miftahul Huda, *Model-model pengajaran dan pembelajaran* (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2018), hlm. 197.

melibatkan proses kognitif.⁴⁹ Prestasi belajar mempunyai arti apa yang telah diciptakan, dihasilkan atau bukti usaha yang dapat dicapai. Adapun prestasi belajar disini adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hal ini penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menjadikan kelas yang lebih menyenangkan.



Perpustakaan UIN Mataram

⁴⁹Muhammad Kamaluddin, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Strategi untuk Meningkatkan", *jurnal pendidikan matematika* ; UNY, 2017.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III Anjum NW Eyat Bintang. Berdasarkan data tes prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan jumlah nilai 15,3%, yaitu pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 75,4% dengan kategori cukup, pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,70% dengan kategori sangat tinggi. Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah 16,67%, memperoleh nilai rata-rata dari siklus I 69,99% dengan kategori rendah, pada siklus II hasil observasi guru dengan nilai rata-rata 86,66% dengan kategori tinggi. Demikian juga dengan data yang diperoleh dari data observasi aktivitas siswa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah 12,5%, memperoleh nilai rata-rata 68,33% dengan kategori rendah, pada siklus II hasil observasi siswa dengan nilai rata-rata 80,83%. Dari hasil penelitian tersebut dapat menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang diharapkan mampu menjadikan suasana kelas menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan, dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang telah terbukti efektif dalam membangun efektifitas di dalam kelas siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang.
2. Bagi sekolah, khususnya sekolah MI Anjum NW Eyat Bintang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam peningkata prestasi belajar siswa.

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Chaerul Rachman, *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Aris Soimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Arruz Media. 2014.
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Arikanto, S., Suhardjono, & Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2014.
- Benni A Pribadi, *Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran*, Depok, Rajawali Pers, 2015.
- Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, Bandung, Alfabeta, 2014.
- Eko Budi Sulistyono, Nani Mediatati, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments)*, Jurnal IAIN Ponorogo, 2019..
- Faizaluddin dan Ermalinda. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Teoritis dan praktis*. Bandung. Alfabeta, 2014.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka, Refrens, 2014.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- I Wayan Sugiata, *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 2018
- Jamaluddin, *Metode Pendidikan Anak*, Bandung : Pustaka Al-Fikriis. Jurnal Saintech Vol. 08 - No.04-Desember 2016.
- Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran, Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok, PT Raja Grafindo Persada, 2017.

- Kadir Tiya, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN*. 2016
- Kompri, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Yogyakarta, Media Akademi, 2017.
- Kunandar, *Penilaian Autentik*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2018.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta, Teras, 2012.
- Prisansa, Donni Juni, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, Bandung : CV Pustaka Seti, 2016
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana, PT Kharisma Putra Utama, 2016.
- Rahmalia Wahab, *Psikologi Belajar*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Susanna. *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas IX MAN 4 Aceh Besar*. Skripsi, 2019
- Syah, *Psikologis Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: 2014.
- Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2014
- Usman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	MI ANJUM NW EYAT BINTANG
Muatan Pembelajaran	:	Tematik (Tema 4, subtema 1)
Kelas / Semester	:	III (Tiga) / 1
Alokasi Waktu	:	1x35 menit

A. TUJUAN

1. Setelah proses pembelajaran siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Siswa mampu berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok

B. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1 Menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana)
2	4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri	4.10.1 Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan

MATEMATIKA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1 Menentukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
2	4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	4.3.1 Membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri

TUJUAN

1. Setelah proses pembelajaran siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Siswa mampu berdiskusi dan bekerjasama dengan kelompok.

A. MATERI

Kewajiban dan hakku

B. SUMBER

Buku Pedoman Guru Tema : *Kewajiban dan Hakku* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

C. MEDIA

Soal uraian

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><i>Orientasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 4. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa 5. Siswa melakukan salam PPK dan tepuk PPK. 6. Siswa diberikan motivasi dalam bentuk yel – yel (Tepuk semangat) agar siswa juga lebih semangat dalam belajar. 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 Menit
Inti	<p>Model Kooperatif Tipe TGT</p> <p>❖ Penyajian Kelas (Klasikal)</p> <p>C. Guru menyiapkan soal yang sudah disiapkan.</p>	100 Menit

	<p>D. Siswa mengamati soal yang telah diberikan guru.</p> <p>E. Guru menyampaikan materi tentang kewajiban dan hakku.</p> <p>F. Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>❖ Pembentukan Team</p> <p>G. Siswa diajak oleh guru melempar mata dadu untuk menentukan nomer kelompok</p> <p>❖ Tournament</p> <p>H. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok setiap kelompok yang terdiri dari 4 siswa dan satu kelompok terdiri dari 5 siswa.</p> <p>❖ Permainan/Games</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing kelompok mengerjakan lembar soal yang telah diberikan oleh guru. 2. Kemudian siswa mendiskusikan lembar soal yang telah diberikan oleh guru. 3. Selanjutnya ketua kelompok menjelaskan hasil diskusi. 4. Masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor terbanyak. <p>❖ Regognisi Tim</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak diberikan reward/penghargaan. 2. Siswa mencari tau tentang contoh atau cerita tentang penulisan masalah dan memberikan saran penyelesaian dari masalah. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan. 2. Siswa mencatat kesimpulan 3. Siswa mengerjakan evaluasi dan mengumpulkannya jika waktu pengerjaannya sudah selesai. 4. Tindak lanjut pemberian tugas di rumah. 5. Kelas ditutup dengan doa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas 	<p>20 Menit</p>

E. PENILAIAN

1. Sikap spiritual

- a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan tuha

2. Sikap sosial

- a. Interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa

3. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat mengetahui apa saja kewajiban dan hak yang harus dilakukan
b. Dapat menjawab soal uraian yang diberikan guru dengan cara berdiskusi bersama kelompok.

Sedau, 22 November 2023

Observer



Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Jusaidi, S. Pd
4937767668120012

Guru Kelas III



Nana Arianti, S. Pd
8563765666300103

Perpustakaan UIN Mataran

Lampiran 2 : Lembar Observasi Aktivitas Guru

**LEMBAR AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) SIKLUS I
PERTEMUAN PERTAMA**

Aspek	Indikator	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, dan berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	✓	
	Guru menanyakan kesiapan siswa		✓
	Guru menanyakan kabar siswa		✓
	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓	
	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran mengenai kewajiban dan hakku		✓
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		✓
	Guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	✓	
Kegiatan Inti	Guru Membagi kelompok siswa untuk kegiatan <i>tournament</i>	✓	
	Guru membagikan soal latihan kepada masing-masing kelompok	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi	✓	
	Guru melakukan pembahasan tentang soal latihan	✓	
Kegiatan Penutup	Guru Menyimpulkan Materi yang dipelajari	✓	
	Guru memberikan arahan dan evaluasi kepada siswa		✓
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa sebelum pulang dan salam	✓	
Skor mentah yang diperoleh guru		10	
Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan		15	
Presentase		66,66%	
Predikat		Cukup	

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria Penilaian

Skor 1 jika Terlaksana (Iya)

Skor 0 jika tidak (Tidak)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$15 = \frac{10}{15} \times 100$$

$$\frac{1.000}{15} = 66,66\%$$



Perpustakaan UIN Mataram

Sedau, 22 November 2023

Observer



Ilian Sopiana Ulandari

180106139

Lampiran 3 : Lembar Observasi Aktivitas siswa

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SIKLUS I
PERTEMUAN PERTAMA**

Berilah penilaian dengan memakai tanda (√) pada kolom yang tersedia :

NO	Tahan Penilaian	Aktivitas Siswa	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
	Pendahuluuan	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum belajar			√	
		Siswa menjawab kabar baik			√	
		Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang mengabsen dan menyebutkan temannya yang tidak hadir			√	
		Siswa memperhatikan dan mendengarkan motivasi dari guru	√			
		Siswa mengatakan siap dalam mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung	√			
		Siswa menyimak dan mendengarkan apa tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai			√	
		Siswa menyimak Materi yang diberikan oleh Guru				√
		Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagikan oleh guru	√			
	Kegiatan Inti	Masing-masing kelompok mengambil soal latihan yang diberikan oleh guru yang diwakilkan oleh ketua kelompok				√
		Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru		√		
		Siswa menyimak dan mendengarkan pembahasan tentang soal latihan yang sudah dikerjakan		√		
		Siswa Menyimak Kesimpulan			√	
	Penutup	Siswa mendengarkan arahan dan evaluasi dari guru				√
		Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa sebelum pulang dan menjawab salam		√		
Skor mentah yang diperoleh siswa			40			
Skor maksimum dari tes yang bersangkutan			60			
Presentase			66,66%			
Predikat			Rendah			

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria penilaian

Skor 1 jika 1-4 anak melakukan aktivitas

Skor 2 jika 5-9 anak melakukan aktivitas

Skor 3 jika 10-13 anak melakukan aktivitas

Skor 4 jika lebih dari 13 anak melakukan aktivitas

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$3 \text{ skor } 1 = 3$$

$$6 \text{ skor } 2 = 12$$

$$3 \text{ skor } 3 = 9$$

$$4 \text{ skor } 4 = 16$$

$$3+12+9+16 = 40$$

$$15 \times 4 = 60$$

$$\frac{40}{60} \times 100 = 66,66\%$$



Sedau, 22 November 2023
Observer

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Lampiran 4 : Lembar Observasi Aktivitas Guru

**LEMBAR AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) SIKLUS I
PERTEMUAN KEDUA**

Aspek	Indikator	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, dan berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	✓	
	Guru menanyakan kesiapan siswa		✓
	Guru menanyakan kabar siswa	✓	
	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓	
	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran mengenai kewajiban dan hakku		✓
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		✓
	Guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	✓	
Kegiatan Inti	Guru Membagi kelompok siswa untuk kegiatan <i>tournament</i>	✓	
	Guru membagikan soal latihan kepada masing-masing kelompok	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi	✓	
	Guru melakukan pembahasan tentang soal latihan	✓	
Kegiatan Penutup	Guru Menyimpulkan Materi yang dipelajari	✓	
	Guru memberikan arahan dan evaluasi kepada siswa		✓
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa sebelum pulang dan salam	✓	
Skor mentah yang diperoleh guru		11	
Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan		15	
Presentase		73,33%	
Predikat		Cukup	

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria Penilaian

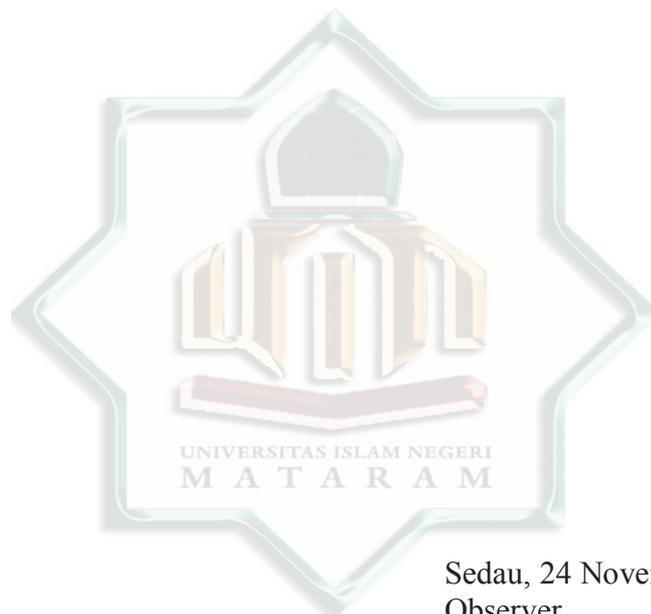
Skor 1 jika Terlaksana (Iya)

Skor 0 jika tidak (Tidak)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$15 = \frac{11}{15} \times 100$$

$$\frac{1.100}{15} = 73,33\%$$



Sedau, 24 November 2023

Observer

Perpustakaan UIN Mataram

Ilian Sopiana Ulandari

180106139

Lampiran 5 : Lembar Observasi Aktivitas siswa

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SIKLUS I
PERTEMUAN KEDUA**

Berilah penilaian dengan memakai tanda (√) pada kolom yang tersedia :

NO	Tahan Penilaian	Aktivitas Siswa	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
	Pendahuluan	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum belajar			✓	
		Siswa menjawab kabar baik			✓	
		Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang mengabsen dan menyebutkan temannya yang tidak hadir			✓	
		Siswa memperhatikan dan mendengarkan motivasi dari guru	✓			
		Siswa mengatakan siap dalam mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung	✓			
		Siswa menyimak dan mendengarkan apa tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai			✓	
		Siswa menyimak Materi yang diberikan oleh Guru				✓
		Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagikan oleh guru	✓			
	Kegiatan Inti	Masing-masing kelompok mengambil soal latihan yang diberikan oleh guru yang diwakilkan oleh ketua kelompok				✓
		Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru		✓		
		Siswa menyimak dan mendengarkan pembahasan tentang soal latihan yang sudah dikerjakan		✓		
		Siswa Menyimak Kesimpulan			✓	
	Penutup	Siswa mendengarkan arahan dan evaluasi dari guru				✓
		Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa sebelum pulang dan menjawab salam		✓		
Skor mentah yang diperoleh siswa			40			
Skor maksimum dari tes yang bersangkutan			60			
Presentase			66,66%			
Predikat			Rendah			

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria penilaian

Skor 1 jika 1-4 anak melakukan aktivitas
Skor 2 jika 5-9 anak melakukan aktivitas
Skor 3 jika 10-13 anak melakukan aktivitas
Skor 4 jika lebih dari 13 anak melakukan aktivitas

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$3 \text{ skor } 1 = 3$$

$$6 \text{ skor } 2 = 12$$

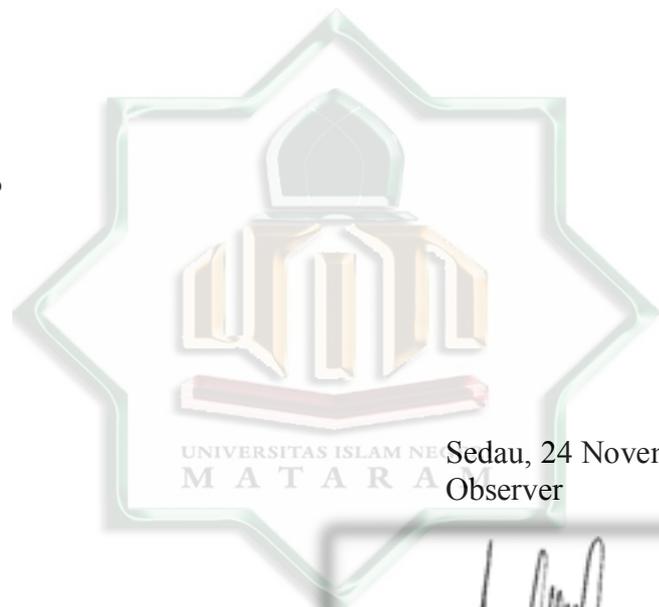
$$3 \text{ skor } 3 = 9$$

$$4 \text{ skor } 4 = 16$$

$$3+12+9+16 = 40$$

$$15 \times 4 = 60$$

$$\frac{40}{60} \times 100 = 66,66\%$$



Sedau, 24 November 2023
Observer

Perpustakaan UIN Maram

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru

**LEMBAR AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) SIKLUS II
PERTEMUAN PERTAMA**

Aspek	Indikator	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, dan berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	✓	
	Guru menanyakan kesiapan siswa	✓	
	Guru menanyakan kabar siswa		✓
	Guru mengecek kehadiran siswa		✓
	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓	
	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran mengenai kewajiban dan hakku	✓	
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓	
	Guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	✓	
Kegiatan Inti	Guru Membagi kelompok siswa untuk kegiatan <i>tournament</i>	✓	
	Guru membagikan soal latihan kepada masing-masing kelompok	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi		✓
	Guru melakukan pembahasan tentang soal latihan		✓
Kegiatan Penutup	Guru Menyimpulkan Materi yang dipelajari	✓	
	Guru memberikan arahan dan evaluasi kepada siswa	✓	
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa sebelum pulang dan salam	✓	
Skor mentah yang diperoleh guru		11	
Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan		15	
Presentase		73,33%	
Predikat		Baik	

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria Penilaian

Skor 1 jika Terlaksana (Iya)

Skor 0 jika Tidak (Tidak)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$15 = \frac{11}{15} \times 100$$

$$\frac{1.100}{15} = 73,33\%$$



Perpustakaan UIN Matararam

Sedau, 27 November 2023
Observer

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Lampiran 7 : Lembar Aktivitas siswa siklus

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SIKLUS II
PERTEMUAN PERTAMA**

Berilah penilaian dengan memakai tanda (√) pada kolom yang tersedia :

NO	Tahan Penilaian	Aktivitas Siswa	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
	Pendahuluan	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum belajar			✓	
		Siswa menjawab kabar baik			✓	
		Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang mengabsen dan menyebutkan temannya yang tidak hadir			✓	
		Siswa memperhatikan dan mendengarkan motivasi dari guru	✓			
		Siswa mengatakan siap dalam mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung	✓			
		Siswa menyimak dan mendengarkan apa tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai			✓	
		Siswa menyimak Materi yang diberikan oleh Guru				✓
		Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagikan oleh guru	✓			
	Kegiatan Inti	Masing-masing kelompok mengambil soal latihan yang diberikan oleh guru yang diwakilkan oleh ketua kelompok				✓
		Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru		✓		
		Siswa menyimak dan mendengarkan pembahasan tentang soal latihan yang sudah dikerjakan		✓		
		Siswa Menyimak Kesimpulan			✓	
	Penutup	Siswa mendengarkan arahan dan evaluasi dari guru				✓
		Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa sebelum pulang dan menjawab salam		✓		
Skor mentah yang diperoleh siswa			40			
Skor maksimum dari tes yang bersangkutan			60			
Presentase			66,66%			
Predikat			Rendah			

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria penilaian

Skor 1 jika 1-4 anak melakukan aktivitas
Skor 2 jika 5-9 anak melakukan aktivitas
Skor 3 jika 10-13 anak melakukan aktivitas
Skor 4 jika lebih dari 13 anak melakukan aktivitas

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$3 \text{ skor } 1 = 3$$

$$6 \text{ skor } 2 = 12$$

$$3 \text{ skor } 3 = 9$$

$$4 \text{ skor } 4 = 16$$

$$3+12+9+16 = 40$$

$$15 \times 4 = 60$$

$$\frac{40}{60} \times 100 = 66,66\%$$



Perpustakaan UIN Matarani Sedau, 27 November 2023
Observer

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Lampiran 8 : Lembar Aktivitas Guru

**LEMBAR AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) SIKLUS II
PERTEMUAN KEDUA**

Aspek	Indikator	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, dan berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	✓	
	Guru menanyakan kesiapan siswa	✓	
	Guru menanyakan kabar siswa	✓	
	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
	Guru memberikan motivasi kepada siswa	✓	
	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran mengenai kewajiban dan hakku		✓
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓	
	Guru menyampaikan cakupan materi dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	✓	
Kegiatan Inti	Guru Membagi kelompok siswa untuk kegiatan <i>tournament</i>	✓	
	Guru membagikan soal latihan kepada masing-masing kelompok	✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi	✓	
	Guru melakukan pembahasan tentang soal latihan	✓	
Kegiatan Penutup	Guru Menyimpulkan Materi yang dipelajari	✓	
	Guru memberikan arahan dan evaluasi kepada siswa	✓	
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa sebelum pulang dan salam	✓	
Skor mentah yang diperoleh guru		15	
Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan		15	
Presentase		100%	
Predikat		Sangat Tinggi	

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria Penilaian

Skor 1 jika Terlaksana (Iya)

Skor 0 jika tidak (Tidak)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$15 = \frac{15}{15} \times 100$$

$$\frac{1.500}{15} = 100\%$$



Sedau, 30 November 2023
Observer

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas siswa

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) SIKLUS II
PERTEMUAN KEDUA**

Berilah penilaian dengan memakai tanda (√) pada kolom yang tersedia :

NO	Tahan Penilaian	Aktivitas Siswa	Aspek Penilaian			
			4	3	2	1
	Pendahuluan	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum belajar	✓			
		Siswa menjawab kabar baik		✓		
		Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang mengabsen dan menyebutkan temannya yang tidak hadir	✓			
		Siswa memperhatikan dan mendengarkan motivasi dari guru	✓			
		Siswa mengatakan siap dalam mengikuti pembelajaran yang akan berlangsung	✓			
		Siswa menyimak dan mendengarkan apa tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai			✓	
		Siswa menyimak Materi yang diberikan oleh Guru	✓			
	Kegiatan Inti	Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagikan oleh guru	✓			
		Masing-masing kelompok mengambil soal latihan yang diberikan oleh guru yang diwakilkan oleh ketua kelompok	✓			
		Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru	✓			
		Siswa menyimak dan mendengarkan pembahasan tentang soal latihan yang sudah dikerjakan		✓		
	Penutup	Siswa Menyimak Kesimpulan	✓			
		Siswa mendengarkan arahan dan evaluasi dari guru		✓		
		Mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa sebelum pulang dan menjawab salam	✓			
Skor mentah yang diperoleh siswa			57%			
Skor maksimum dari tes yang bersangkutan			60%			
Presentase			95%			
Predikat			Aktif			

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap.

Kriteria penilaian

1 jika 1-4 anak melakukan aktivitas

2 jika 5-9 anak melakukan aktivitas

3 jika 10-13 anak melakukan aktivitas

4 jika lebih dari 13 anak melakukan aktivitas

0 skor 1 = 0

0 skor 2 = 0

3 skor 3 = 9

13 skor 4 = 48

0+0+9+48 = 57

15x4 = 60

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$\frac{57}{60} \times 100$$

$$\frac{0,95}{60} = 95\%$$



Perpustakaan UIN Mataram

Sedau, 30 November 2023

Observer

Ilian Sopiana Ulandari
180106139

SOAL TES

BAHASA INDONESIA

1. Namaku Bunga, aku senang bersekolah di SD Tunas, Di sini aku mempunyai banyak teman. Namun ada satu temanku yang usil, namanya Beno. Aku sering melihatnya mencoret-coret dinding tembok dengan spidol. Aku juga pernah melihatnya mendapat peringatan dari warga. Kalimat saran yang tepat disampaikan Bunga untuk Beno adalah ...
2. Tika dan Rani suka sekali membantu ibunya memasak. Tidak heran mereka pandai membuat opor ayam. Namun sayang sekali setiap mereka mencoba resep baru, mereka tidak mau membersihkan dapur. Justru ibunya yang membersihkannya. Seharusnya mereka membersihkannya, agar ibunya tidak kelelahan karena usianya yang sudah tua. Saran penyelesaian dari masalah yang terdapat pada teks adalah ...
3. Banyak sampah berserakan dan tercampur antara sampah organik dan sampah anorganik. Penyelesaian masalah yang tepat untuk masalah tersebut adalah
4. Menuliskan masalah dan memberikan saran penyelesaian dari masalah

MATEMATIKA

1. : = 9 Bilangan yang tepat untuk mengisi titik-titik tersebut adalah

Perhatikan tabel berikut!

Banyak bibit di Kelurahan	Dibagi	Banyak bibit untuk RT	Sama dengan	Banyak RT yang ditugaskan
...	:	...	=	...

- 2.

Kalimat matematika yang tepat untuk tabel tersebut adalah ...

Perhatikan tabel berikut!

Banyak buah milik Pak Jaka	Dibagi	Banyak buah untuk pekerja	Sama dengan	Banyak pekerja yang mendapat buah
...	:	...	=	...

- 3.

Buatlah sebuah cerita, tentukan banyak buah milik Pak Jaka, banyak buah untuk pekerja, dan banyaknya pekerja yang mendapatkan buah

4. LKPD Membuat masalah pembagian

KUNCI JAWABAN

BAHASA INDONESIA

1. Beno, sebaiknya kamu jangan mengulangi perbuatanmu, lebih baik kamu mengikuti ekstrakurikuler seni lukis di sekolah.
2. Seharusnya mereka membersihkannya, agar ibunya tidak kelelahan karena usianya yang sudah tua
3. Memisahkan antara sampah organik dan anorganik, serta memberi himbauan kepada warga agar membuang sampah pada tempatnya.
4. Namaku Bunga, aku senang bersekolah di SD Tunas, Di sini aku mempunyai banyak teman. Namun ada satu temanku yang usil, namanya Beno. Aku sering melihatnya mencoret-coret dinding tembok dengan spidol. Aku juga pernah melihatnya mendapat peringatan dari warga. Kalimat saran yang tepat disampaikan Bunga untuk Beno adalah ...

Kunci Jawaban

MATEMATIKA

1. $90 : 10$
2. $700 : 10 = 70$
3. Pak Jaka memiliki buah mangga sebanyak 500 biji, dan dibagikan kepada para pekerjanya masing-masing mendapatkan 50 biji. Berapakah banyak pekerja Pak Jaka
Jawaban = $500 : 50 = 10$
4. Budi memiliki 10 kelereng kemudian ia memberikan pada 5 orang temannya, berapakah kelereng yang didapatkan masing-masing teman Budi ?
5. Jawaban : 2

Lampiran 12 : Soal Tes Siklus II

**SOAL
BAHASA INDONESIA**

1. Sesuatu yang kita terima dinamakan
2. Danu bermain layang-layang setelah pulang tanpa melepas seragam sekolahnya. Saran yang tepat untuk Danu adalah
3. Menjaga kesehatan tubuh adalah kewajiban setiap orang. Sebutkan 3 cara menjaga kesehatan tubuh kita agar tetap sehat
4. Sebutkan contoh kewajiban seorang anak di rumah !

**SOAL
MATEMATIKA**

1. Pak lurah akan membagikan bibit bunga kepada 20 kecamatan. Banyaknya bibit adalah 60. Jatah bibit bunga disetiap kecamatan adalah
2. Azkia membutuhkan 25 kotak pensil untuk dibagikan kepada teman kelasnya. Ia memiliki beberapa kotak pensil di rumah. Azkia membeli kekurangannya di toko alat tulis. Berapa yang mungkin Azkia punya dan berapa yang harus dibeli

Jumlah Kotak Pensil

$$\begin{array}{r} 25 \\ \dots + \dots = 25 \end{array}$$

3. Hasil dari $450 - n = 150$, nilai n adalah.....
4. Siti mengamati kalender di rumahnya. Siti menghitung dalam satu tahun ada 365 hari. Siti menggunakan banyak waktunya belajar di sekolah. Ketika libur siti belajar bersama kedua orang tuanya di rumah. Berapa hari siti belajar di rumah ? Berapa hari siti belajar bersama orang tuanya ? Tulislah kemungkinan di bawah!

Jumlah Hari Belajar

$$365$$

$$\begin{array}{r} \text{Hari belajar di} \\ \text{Sekolah} \\ \dots + \dots \end{array}$$

Lampiran 13 : Kunci Jawaban Siklus II

**KUNCI JAWABAN
BAHASA INDONESIA**

1. Hak
2. Sebaiknya Danu berganti baju terlebih dahulu
3. Cara menjaga agar tubuh kita tetap sehat :
 - 1) Beolahraga secara teratur
 - 2) Makan makanan sehat
 - 3) Menjaga kebersihan lingkungan
 - 4) Banyak minum air putih
 - 5) Beristirahat dengan cukup
 - 6) Menjaga kebersihan tubuh.
4. Kewajiban seorang anak di rumah:
 - 1) Menyayangi orang tua dan anggota keluarga lainnya
 - 2) Menghormati orang tua
 - 3) Bersikap sopan dan santun
 - 4) Mentaati perintah orang tua
 - 5) Menjaga kebersihan rumah
 - 6) Saling tolong menolong

1. 3 Bibit buah

Jumlah Kotak Pensil

25

$$10 + 15 = 25$$

3. $450 - 300 = 150$

- 4.

Jumlah hari belajar

365

$$250 + 115 = 365$$

Lampiran 14 : Rubrik Penilaian

**RUBRIK PENILAIAN
BAHASA INDONESIA**

NO SOAL	SKOR	KRITERIA
1	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
2	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
3	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
4	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal

**RUBRIK PENILAIAN
MATEMATIKA**

NO SOAL	SKOR	KRITERIA
1	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
2	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
3	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal
4	2	Siswa menjawab soal dengan benar
	1	Siswa menjawab soal dengan salah
	0	Siswa tidak menjawab soal

Lampiran 15 : Hasil Observasi Aktifitas Siswa

SIKLUS I

Kelompok	Skor								Skor	Nilai
	Bahasa Indonesia				Matematika					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
A	2	2	2	2	1	2	2	2	15	94
B	2	1	2	1	1	2	1	2	12	70
C	2	1	1	1	1	2	1	2	11	69
D	2	1	1	2	2	1	2	1	12	70

SIKLUS II

Kelompok	Skor								Skor	Nilai
	Bahasa Indonesia				Matematika					
	1	2	3	4	1	2	3	4		
A	2	2	2	2	2	2	2	2	16	100
B	2	2	1	1	2	2	2	2	14	87
C	1	2	2	2	1	2	2	2	13	81
D	2	2	2	1	2	2	2	2	15	94

Lampiran 16: Dokumentasi

Dokumentasi Saat Pembelajaran Belangsung



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MATARAM

Perpustakaan UIN Mataram

Lampiran 17: Kartu Konsul Pembimbing I



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jln. Pendidikan No. 35 Telp. (0370) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram
 Jln. Gajah Mada No. Telp (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempong- Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Ilan Sopiana Ulandari
NIM : 180106139
Pembimbing I : Dr. Ahmad Sulhan, S. Ag. M. Pd.I
Pembimbing II : Mulabbiyah, M.Pd
Judul : PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI
 MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE **TEAM**
GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN
 TEMATIK SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW EYAT
 BINTANG TAHUN AJARAN 2023/2024

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	08-09-2023	Penelitian awal kelas B dan kelas untuk memahami kebutuhan per kitab, kitab, siklus I	[Signature]
2.	10-09-2023	Isi refleksi siklus I dan siklus 2	[Signature]
3.	14-09-2023	Penyusunan skripsi dan penyusunan proposal	[Signature]
4.	21-09-2023	Penyusunan proposal dan penyusunan	[Signature]

Mataram, 21/09/2023

Dosen Pembimbing I

Dr. Ahmad Sulhan, S. Ag., M.Pd.
 NIP. 197207151998031004

Lampiran 18: Kartu Konsul Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jln. Pendidikan No. 35 Telp. (0370) 621298-625337 (Fax 625337) Mataram
 Jln. Gajah Mada No. Telp (0370) 620783-620784 (Fax 62784) Jempong- Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Ilian Sopiana Ulandari
 NIM : 180106139
 Pembimbing I : Dr. Ahmad Sulhan, S. Ag. M. Pd.I
 PembimbingII : Mulabbiyah, M.Pd
 Judul : **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW EYAT BINTANG TAHUN AJARAN 2023/2024**

No.	Tanggal	MateriKonsultasi	TandaTangan
1	5/01/2024	- Perbaiki esemabke 1 kth per - Perbaiki laporan guru	
2	8/01/2024	- Perbaiki papuan guru b/c/ur 1 - k b/c/ur 2 - kmpikan keth peralpa	
3	10/01/2024	- Perbaiki papuan guru (cek penghitungannya) - Perbaiki per 5 k/bledun	
4	11/01/2024	- Perbaiki penghitung b/c k/bun - Perbaiki foto p/tes - b/c/kep b/c abstrak	
5	12/01/2024	- Acc, b/c/ur k/bun b/c/ur 1	

Mataram, 12 Januari 2024

Dosen Pembimbing II

Mulabbiyah, M.Pd
 NIP. 198206142015032001

Lampiran 19: Surat Rekomendasi Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
Jln. Gajah Mada No 100 Jempong Baru, Mataram, 83116
Website: ft.uinmataram.ac.id email: ft@uinmataram.ac.id

Nomor : 1078/Un.12/FTK/SRIP/PP.00.9/11/2023 Mataram, 22 November 2023
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Proposal
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Kepada:

Yth.

Kepala Bakesbangpoldagri Provinsi NTB

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ilian Sopiana Ulandari
NIM : 180106139
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tujuan : Penelitian
Lokasi Penelitian : MI ANJUM NW EYAT BINTANG SEDAU NARMADA, LOMBOK BARAT
Judul Skripsi : PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS 3 MI ANJUM NW EYAT BINTANG TAHUN AJARAN 2023/2024

Waktu Penelitian : 27 November 2023 - 28 Desember 2023

Rekomendasi tersebut akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan-Bidang Akademik,


Dr. Saparudin, M.Ag
NIP.197810152007011022

Lampiran 20: Surat Benar-benar Melakukan Penelitian



YAYASAN DARUL MUSTHOFA NW REPOK ATAS
MI ANJUM NAHDLATUL WATHAN EYAT BINTANG

Alamat: Eyat Bintang, Desa Sedau, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat Kode Pos: 83371

SURAT KETERANGAN

Nomor: 016/MIANJUM/XII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Anjum NW Eyat Bintang

Nama : Junaidi, S.Pd.
NIP/NUPTK : 4937767668120012
Jabatan : Kepala MI Anjum NW Eyat Bintang
Alamat Madrasah : Eyat Bintang Desa Sedau Kec. Narmada Lombok Barat
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:
Nama : Ilian Sopiana Ulandari
NIM : 180106139
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar-benar telah melakukan penelitian di MI Anjum NW Eyat Bintang dengan judul "Peningkatan Prestasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MI Anjum NW Eyat Bintang Tahun Ajaran 2023/2024" selama satu bulan yaitu mulai dari tanggal 27 November sampai dengan tanggal 28 Desember 2023 sebagai salah satu syarat dalam menempuh studi di Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Mataram.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Eyat Bintang, 29 Agustus 2023

Kepala Madrasah

Perpustakaan UIN Mataram



Lampiran 21: Sertifikat Plagiasi dan Surat Bebas Pinjam

