

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 6 SUB TEMA 2 MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) PADA KELAS II SDN KEDUNGGUWO 2**

Kasmiatin¹, Ibadullah Malawi², Wartini³
^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun
Atiknesya35@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is (1) to determine the activities of teachers and students towards 6 sub-themes 2 through the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model for class II students at SDN Kedungguwo 2. (2) To determine student learning achievement by implementing the cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT) theme 1 the feeling of togetherness in class II at SDN Kedungguwo 2. This research uses Classroom Action Research (PTK) which includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 11 class II students at SDN Kedungguwo 2. This research instrument uses student activity sheets and test questions. Then this data is analyzed using the percentage formula. From the results of this research, the percentage of student activity observation results in cycle I was 63.46% and cycle II was 85.71%. Meanwhile, student learning outcomes also experienced an increase from 72.72% average value in cycle I and 88.18% in cycle II. Thus, the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve student learning achievement at II SDN Kedungguwo.

Keywords: *cooperative learning, learning outcomes, and tournament time games*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap 6 sub tema 2 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas II SDN Kedungguwo 2. (2) Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) tema 1 indanya kebersamaan di kelas II SDN Kedungguwo 2. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kedungguwo 2 yang berjumlah 11 siswa. Instrument penelitian ini menggunakan lembar aktivitas siswa serta soal tes. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan rumus presentase. Dari hasil penelitian ini diperoleh presentase hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 63,46% dan siklus II 85.71%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 72.72% nilai rata-rata pada siklus I dan 88.18% pada siklus II. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada II SDN Kedungguwo

Kata Kunci: *hasil belajar, kooperatif learning, dan team game tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan belajar yang berlangsung dalam lingkungan, sepanjang hidup dan segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup. Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu aspek yang terpenting dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah itu adalah adanya proses pembelajaran. Pembelajaran memiliki pengaruh yang bisa menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah, karena kualitas pembelajaran itu tergantung dengan kemampuan yang dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran. Jika Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan tepat maka akan memberikan kontribusi yang baik pula bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik maka akan menyebabkan potensi siswa menjadi tidak bagus pula dan

sulit untuk dikembangkan. Oleh karena itu, guru dituntut harus memiliki kemampuan sekaligus memiliki kepekaan dalam memahami fenomena, realitas, dan potensi yang dimiliki siswa. Guru disini juga harus kreatif dan inovatif dalam mencari model-model pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan dan lebih memudahkan daya serap siswa terhadap pembelajaran tersebut, sebagai peneliti sekaligus sebagai guru telah berusaha melakukan pembelajaran yang dapat mengatasi penyebab rendahnya prestasi siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan kooperatif. (Melinda, 2021)

Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berkerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif learning dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan berkerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan motivasi, produktivitas

dan keberhasilan belajar. Model pembelajaran kooperatif Learning mempunyai banyak variasi salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) (Setya Raharja, 2019). Prestasi Belajar Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu “prestasi” dan “belajar”, antara prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda, tetapi dua kata tersebut sangat berhubungan. Belajar merupakan sebagai proses aktif yang memerlukan dorongan dan bimbingan agar tercapainya tujuan yang dikehendaki yaitu prestasi belajar. (Hidayah, 2015).

Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung

jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Kusumawati. et al., 2018). Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dimana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang siswa. kelompok ini merupakan kelompok heterogen yang terdiri dari campuran siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka. (Wibowo et al., 2015)

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan pada siswa kelas II SDN Kedungguwo 2, diperoleh bahwa untuk beberapa mata pelajaran dalam satu tema seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan PPKn, menunjukkan hasil belajar kurang memuaskan. Siswa tampak kurang minat terhadap proses pembelajaran tersebut sehingga mereka cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru mengajar menggunakan

pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru saja (*teacher centered*). Dengan adanya model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) peneliti berharap supaya adanya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “peningkatan hasil belajar tema 6 sub tema 2 melalui model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *tgt (times games turnamen)* kelas II SDN Kedungguwo 2”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat. Sukardi menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok orang dalam mengorganisasikan suatu kondisi sehingga dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses

oleh orang lain”(Arikunto, 2013). Penelitian dilaksanakan di Kelas II SDN Kedungguwo 2 Tahun ajaran 2022/2023, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II1 yang berjumlah 11 siswa dengan rincian 7 laki-laki dan 4 perempuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Siklus 1

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkahlangkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan persiapan instrument

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tentang materi tema 6 merawat hewan dan tumbuhan.
2. Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa
3. Membuat lembar evaluasi berupa soal post test
4. Membuat Lembar Kerja Siswa

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku. Pelaksanaan dilakukan

setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sesuai dengan RPP.

Dalam kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, tegur sapa dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar, guru mengkondisikan kelas agar siswa duduk dengan rapi. Selanjutnya, melakukan apersepsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap ini siswa dapat mengetahui sendiri materi pelajaran yang akan dibahas dan guru menyampaikan tema pembelajaran dengan menuliskan tema tersebut di papan tulis. Dalam Kegiatan Inti, Guru menggali pengetahuan siswa dengan memperlihatkan ayam di pekarang rumah dan mengajukan pertanyaan mengenai gambar tersebut. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks bacaan tentang mengenal macam macam hewan yang ada di buku siswa. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian guru menyampaikan kepada siswa akan melakukan pembelajaran dengan

model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT), serta menjelaskan peraturan- peraturan yang berlaku dalam model tersebut, guru memberikan game yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, guru meminta siswa untuk mengikuti tournament, selanjutnya guru memberikan penghargaan hadiah kepada siswa.

Dalam kegiatan akhir, guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan memberikan kesimpulan tentang materi tersebut, kemudian guru membagikan soal post test setelah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) pada materi tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku, untuk melihat hasil pengetahuan siswa terhadap tema tersebut, kemudian guru memberikan pesan-pesan moral, guru mengajak siswa berdoa sesudah belajar penutup dan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

3. Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada tabel 1. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu pada saat guru dan siswa bersama-sama menjelaskan teks isi bacaan, dan pada saat guru memberitahu siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT setra menjelaskan aturan-aturannya. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru tematik dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

**Tabel 1: Lembar Observasi
Aktivitas Siswa dalam Mengikuti
Pembelajaran dengan
Menggunakan Model TGT pada
Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan awal.				
	a. Siswa menjawab salam, tegur sapa dan berdoa			√	
	b. Siswa menjawab ketika guru mengecek kehadiran siswa			√	
	c. Siswa mendengarkan pertanyaan dari guru		√		
2	Kegiatan inti.				
	d. Siswa mengamati peta tentang keberagaman budaya bangsaku			√	
	e. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di buku siswa		√		
	f. Siswa membaca teks tentang mengenal suku minag			√	
	g. Siswa duduk berkelompok dan berkerja sama dalam kelompok			√	
	h. Siswa mengerjakan LKS			√	

	i. Siswa melakukan tournament		√		
3.	Kegiatan akhir.				
	j. Membuat rangkuman atau kesimpulan.		√		
	k. Siswa mengerjakan soal post test		√		
	l. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru		√		
	m. Siswa menjawab salam penutup			√	
	Jumlah rata-rata	63,46%			
	Nilai Keseluruhan	33			
	Kategori	Baik			

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) pada tabel 1 di atas menunjukkan hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran pada siklus I dalam kategori baik dengan hasil presentase 63,46%. Adapun aspek yang tergolong cukup yaitu ketika siswa mendengarkan pertanyaan dari guru, siswa menjawab pertanyaan yang ada dibuku siswa, siswa duduk berkelompok, siswa mengerjakan LKS, siswa melakukan tournament, siswa membuat kesimpulan dan siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru. Setelah berlangsung proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti

oleh 11 siswa untuk mengetahui prestasi belajar siswa, dan dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di SDN Kedungguwo 2 yaitu 75. Hasil tes belajar siklus I pada tema indahny kebersamaan, dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Keterangan
1	S1	80	Tuntas
2	S2	50	Tidak Tuntas
3	S3	60	Tidak Tuntas
4	S4	80	Tuntas
5	S5	90	Tuntas
6	S6	80	Tuntas
7	S7	80	Tuntas
8	S8	60	Tidak Tuntas
9	S9	50	Tidak Tuntas
10	S10	80	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
	Jumlah	800	
	Rata Rata	72,72	
	Tuntas	7	63.64%
	Tidak Tuntas	4	36.36%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 7 orang atau 63.64% sudah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 4 orang atau 36.36% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 72,72% belum memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan oleh SDN Kedungguwo 2 yaitu minimal 75. Oleh

karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah 85%, maka prestasi belajar siswa untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu: 1. Aktivitas guru pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, guru belum bisa mengkondisikan siswa secara keseluruhan khususnya pada saat guru melakukan turnamen pada model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dan waktu yang digunakan guru dalam mengajar kurang efektif. 2. Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih memiliki kekurangan diantaranya adalah, siswa masih belum serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru serta masih ribut, siswa juga belum berani bertanya kepada guru tentang materi, siswa masih bingung mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game

Tournament (TGT) khususnya pada saat melakukan tournament, Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan oleh guru. 3. Prestasi Belajar Siswa Berdasarkan hasil tes pada siklus I dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti harus melanjutkan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I

A. Siklus 2

1. Perencanaan

Pada tahap II ini guru masih menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktifitas siswa dan instrumen tes untuk setiap siklus yang dibelajarkan.

2. Pelaksanaan

Pada siklus II ini masih dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku. Kegiatan pendahuluan, guru memulai dengan salam, tegur

sapa dan berdoa. Mengkondisikan kelas cara duduk yang baik. Selanjutnya, melakukan apersepsi, dan guru menyampaikan tema pembelajaran. Dalam Kegiatan Inti, Guru menggali pengetahuan siswa dengan memperlihatkan gambar binatang yang ada di pekarangan dan mengajukan pertanyaan mengenai peta tersebut. Guru menyuruh siswa untuk membaca teks bacaan tentang mengenal jenis jenis hewan berkaki 4 yang ada di buku siswa. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, menyampaikan kepada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran dengan model Team Game Tournament (TGT), serta menjelaskan peraturan yang berlaku dalam model tersebut, memberikan game yang berupa tugas kepada masing-masing kelompok dalam bentuk LKS, meminta siswa untuk mengikuti tournaments yang diikuti oleh siswa yang memperoleh nilai tertinggi, memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa. Dalam kegiatan akhir, guru bersama siswa meluruskan pemahaman dan menyimpulkan materi tersebut, guru membagikan soal post test, refleksi, guru memberikan pesan-pesan moral, Salam dan doa penutup.

3. Observasi

Sama halnya pada pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu pengamatan yang diamati oleh dua orang pengamat, dimana hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh nilai dengan presentasi 85,71% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Sedangkan pada siklus I nilai presentase yang dicapai oleh siswa adalah 63,46% yang termasuk dalam kategori baik. Tahap di siklus II peneliti juga memberikan tes berupa soal berbentuk cois sebanyak 10 soal untuk dapat mengetahui prestasi belajar siswa, dengan membagi lembar soal kepada siswa dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 11 orang siswa. Tujuan dilakukan tes tersebut untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa selama dalam proses pembelajaran. prestasi belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3: Hasil tes belajar silus II

No	Nama Siswa	Hasil Belajar	Keterangan
1	S1	100	Tuntas
2	S2	70	Tidak Tuntas
3	S3	80	Tuntas
4	S4	100	Tuntas
5	S5	90	Tuntas
6	S6	90	Tuntas
7	S7	90	Tuntas
8	S8	80	Tuntas
9	S9	80	Tuntas
10	S10	100	Tuntas
11	S11	90	Tuntas
	Jumlah	970	
	Rata Rata	88,18	
	Tuntas	10	90.91%
	Tidak Tuntas	1	9.09%

Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk siklus II seperti tabel 4 diatas, menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar individual sebanyak 10 orang siswa atau 90.91%, sedangkan sebanyak 1 orang siswa atau 9.09% belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun rata-rata prestasi belajar yang diperoleh siswa adalah 88.18% dan berada diatas nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan oleh SDN Kedungguwo 2. Terlihat jelas dari tabel 4 yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 90.91% lebih besar dari

85% untuk mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk siklus II di kelas II SDN Kedungguwo 2 sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada tiap siklus untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran mencerminkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT), dimana pembelajaran ini lebih berpusat pada siswa dan siswa dituntut untuk menguasai pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini berarti sudah sesuai dengan prinsip dalam model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT).

Pada siklus II jumlah nilai presentase sudah mulai meningkat yaitu 85.71% kategori baik sekali selama kegiatan pembelajaran, siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal

ini terlihat saat mereka melakukan game untuk menyelesaikan LKS tepat pada waktunya untuk dapat mengikuti tournament dan pemahaman mereka terhadap tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku yang sudah mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil pengamatan setelah kedua siklus dilaksanakan, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku sudah efektif. Kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) sudah sangat baik.

5. Prestasi

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 10 siswa atau 90.91% sedangkan 1 siswa atau 9.09% belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat

hewan di sekitarku di kelas II SDN Kedungguwo 2 sudah terdapat peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

D. Kesimpulan

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada tema 6 merawat hewan dan tumbuhan dan sub tema 2 merawat hewan di sekitarku sudah sangat baik 85.71% sudah menandai kategori yang baik sekali. Prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT mengalami peningkatan sebesar 90.91% siswa mencapai ketuntasan belajar secara individu berdasarkan hasil analisis terhadap pencapaian KKM yang telah ditetapkan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.

Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34–49.

Kusumawati., K., Endah H, D., & Adhi P, S. (2018). Gaya Belajar Siswa Berprestasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 03 Cibelok Pernalang.

Jurnal Pesona Dasar, 6(2), 186–187.

<https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12192>

Melinda. (2021). Analisis problematika pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 pada masa pandemi covid-19 di sdn 139 Palembang skripsi. *Universitas Sriwijaya*.

Setya Raharja. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Lms (Learning Management System) Dengan Pengembangan Software Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) Di Sman Kota Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System (Lms)) Dengan. *Universitas Negeri Yogyakarta Laporan HB LMS e Learning Tahun I 2010, November*.

Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2015). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137.

<https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>